



Brault & Bouthillier
Éducation

IMPORTANT !

À compter du
15 septembre 2021,
visitez bb.ca pour accéder
aux prix en vigueur.

Les prix indiqués dans ce
catalogue ne seront plus
valides à partir du
15 septembre 2021.

Catalogue Math, science, technologie et laboratoire créatif

Pour que Juliette puisse
développer ses idées et
imaginer le futur.

21
22

La force de vente; un travail de terrain, une présence humaine.

Notre équipe de vente a pour mandat de soutenir et de développer des relations de partenariat avec les établissements scolaires du Québec et du Canada. Elle travaille en collaboration avec les directeurs de catégories de Brault & Bouthillier pour proposer des solutions adaptées aux besoins de la clientèle et offrir un service personnalisé d'accompagnement lors de projets d'ouverture d'écoles, de classes, d'aménagement flexible, de services de garde, de laboratoires créatifs, de robotique et de salles multisensorielles.

Votre équipe de représentants des ventes

Claude Vaillancourt

Vice-Président des ventes
514-273-9186
poste 227
cvaillancourt@bb.ca



Claudine Boudreault

Province de Québec
Municipalités et Camps
514-273-9186
poste 258
cboudreault@bb.ca



Nathalie Laquerre

Province de l'Ontario
905-890-0404
poste 279
nathalielb@bb.ca



Caroline Bélanger

Province de Québec,
provinces maritimes et
Nord de l'Ontario
514-273-9186
poste 233
cbelanger@bb.ca



Louis DeGongre

Province de Québec
Division Petite enfance,
Besoins particuliers
et Santé
514-273-9186
poste 224
ldegongre@bb.ca



Michel Parent

Province de Québec
et de l'Ontario
514-273-9186
poste 237
michelparent@bb.ca



Mario Bessette

Province de Québec
514-273-9186
poste 267
mbessette@bb.ca



Rachel Goulet

Province de Québec
Division Petite enfance
514-273-9186
poste 243
rachelgoulet@bb.ca



Éric Patenaude

Province de Québec
514-273-9186
poste 204
ericpatenaude@bb.ca



Pierre Roy

Province de Québec
1 800 361-0378
418-661-2818
poste 230
pierrero@bb.ca



 Surcharge (produit surdimensionné)

 Magnétique

 Exclusivité Brault & Bouthillier



B



A Tri de vers gigotants

Astucieux jeu de dextérité, tri, numération, additions / soustractions et logique. Inclut 20 vers de texture agréable (4 couleurs et 2 longueurs), 20 cartes de logique, numériques de 1 à 10 et silhouettes de ver, 1 pince à 3 branches, 1 aiguille, 1 tapis en mousse et 1 feuillet de jeux et d'activités. 2 à 4 joueurs.

34⁹⁵ 2131928

B Super ensemble de tri

Ensemble de plus de 716 pièces servant à animer des ateliers de mathématiques et des activités de tri et de logique. Inclut 6 bols de couleurs différentes, 1 plateau à 8 compartiments, 3 girouettes, 1 dé chiffré, des animaux, des dinosaures, des insectes, des véhicules, des fruits, des maillons, des pièces de mosaïque, des jetons plats, des jetons 3D superposables par pression, 12 planches d'activités et 1 fiche d'activités, recto verso reproductibles, en carton lustré, des règles de jeux et 1 guide pédagogique.

89⁹⁵ 2254647

C Matériel de tri – Fruits

Ensemble de 108 pièces, 6 fruits différents (pomme, banane, orange, bleuet, raisin, fraise), de 6 couleurs, pour le tri, la numération, les suites et plus encore. Plastique souple, agréable au toucher. Banane : 5,5 cm de long. Dans un boîtier robuste.

22⁹⁵ 2078665

D Matériel de tri – Animaux de la ferme

Ensemble de 72 pièces, 6 espèces d'animaux de la ferme (poule, vache, canard, cheval, cochon, mouton) de 6 couleurs, pour le tri, la numération, les suites et plus encore. Plastique souple, agréable au toucher. Mouton : 3,5 cm de long. dans un boîtier robuste.

15⁹⁵ 2078681

E Jetons à empiler

Ensemble de 500 jetons à empiler de 2 cm en plastique résistant, en 10 couleurs. Dans un contenant de rangement en plastique.

23⁹⁵ 2263473

F Pincettes grand format

Lors de la numération et du tri, les petites mains manipulent aisément ces grosses pincettes de 12 cm, tout en développant l'indispensable prise pince. Avec rainures externes indiquant où placer les doigts et pointes striées pour bien saisir les objets. Plastique robuste de 6 couleurs vives. Jeu de 12 dans un pot résistant.

12⁹⁵ 2263515

Précolaire – matériel de tri



A Galets arc-en-ciel – Ensemble de groupe

Galets de couleurs vives et doux au toucher à manipuler lors d'activités d'éveil mathématique de tri, de numération, de suites et de logique. Regroupe 252 galets de 6 tailles et 6 couleurs, 36 cartes recto verso illustrées d'activités progressives et 3 girouettes, dans un robuste contenant de rangement.

113⁹⁵ 2034692

B Atelier Tris – Les animaux

Après s'être familiarisés avec les 50 animaux, les enfants les trient par familles (poissons, oiseaux, etc.), modes de locomotion, nombre de pattes, enveloppe corporelle et parties du corps, selon leurs caractéristiques communes. Inclut 4 boîtes à trier, 20 fiches d'activités en 5 séries de 4 fiches et 1 notice pédagogique. 1 à 4 enfants.

59⁹⁵ 2078913

C Chouettes à compter de 1 à 10

Sur une branche, l'enfant superpose le nombre de hiboux désigné par les chiffres de 1 à 10 pour développer les capacités de numération, de correspondance 1:1, de reconnaissance des couleurs, des chiffres et des quantités, de tri et de création de suites. Inclut des hiboux de 5 couleurs, 10 fiches de suites, 1 aiguille de 1 à 10 et 1 livret d'activités. Plastique.

C Ensemble individuel

Chouettes à compter de 1 à 10. Inclut 25 chouettes, 1 branche et 1 girouette numérotée de 1 à 10.

26⁹⁵ 2263580

D Ensemble de groupe

Inclut 220 chouettes, 4 branches, et un guide d'activités.

99⁹⁵ 2103125

E Comptage de diamants

L'enfant insère une des bandes illustrées dans la planche, puis se sert de la baguette magnétique pour guider les gemmes, de la couleur et la quantité requises, et les déposer dans les 4 coupes. Panneau en bois de 37,2 x 30 cm recouvert de plexiglas rivé, avec 26 pions gemmes et 1 stylet attaché, et 6 cartes recto verso, de difficulté progressive, de 31 x 4,5 cm Carton épais et lustré.

49⁹⁵ 2186492

F Pingouins sur glace

Activité mathématique de tri, de numération, de formation de suites et de familiarisation avec la base 10 et les opérations mathématiques de base. Consiste à déposer jusqu'à 10 pingouins sur chacune des 10 barres de glace pouvant être reliées à l'horizontale, pour former une droite numérique de 1 à 100, ou à la verticale, pour former une grille de 1 à 100. Cet ensemble de 110 pièces inclut 10 barres de 30,4 cm x 2,5 cm, 100 pingouins de 3,8 cm de hauteur, de 10 couleurs, et 1 guide pédagogique.

49⁹⁵ 2254019

G Matériel de tri – Oursons

Petits oursons de 4 couleurs (rouge, jaune, bleu, vert) et 3 positions (30 assis avec les 2 bras ouverts, 30 debout avec 1 bras en l'air, 1 bras à l'horizontale et 1 sac à dos, et 30 assis avec 1 bras en l'air, 1 bras replié, sans sac à dos). Pour les jeux de tri, de suites, de numération et plus encore. Plastique. 120 pièces.

16⁹⁵ 2104941



A Ensemble de tri du quartier All About Me

Jeu de 36 figurines (6 formes et 6 couleurs) et 6 maisons empilables de 8 cm, de 2 pièces chacune, pour apprendre les couleurs et favoriser l'imagination et les aptitudes d'association, de tri, de calcul, de langage et socioémotionnelles, en jouant et en parlant de soi-même et de sa famille. Guide d'activités inclus. Plastique.

34⁹⁵ 2125474

B Boutons translucides empilables

Assortiment de 192 boutons à lacer en plastique translucide, à 1, 3 ou 5 trous, de 4 formes et 6 couleurs fluo, avec 12 lacets. Servent à une foule d'activités de construction, création de suites, tri et numération. Env. 2 à 3 cm ch. Dans un contenant de rangement.

44⁹⁵ 2035285

C Bols en plastique

Bols en plastique robuste idéaux pour les activités de tri, de numération et d'enfilage et les petits objets de manipulation. ø 13 cm x 4 cm de prof. Blancs. Paquet de 12.

11⁹⁵ 2037398

Matériel de tri

Pour les jeux de tri et de suites, voici 72 éléments de 6 formes et 6 couleurs. Plastique flexible et agréable à manipuler.

D Famille

Familles de 2 parents, 3 enfants et 1 chat. Père 6,3 cm.

28⁹⁵ 2206282

E Animaux de la jungle

Girafe, crocodile, hippopotame, singe, lion et éléphant.

28⁹⁵ 2209294

F Véhicules

Environ 3,5 cm de longueur ou de largeur.

18⁹⁵ 2254639

G Dinosaures à compter et à trier

Chaque oeuf coloré et numéroté contient le nombre correspondant de dinos, pour jouer à compter, associer, trier, faire des suites, faire correspondre les quantités, additionner et soustraire. Inclut 10 oeufs bicolores de 7,62 cm de haut., en 2 pièces et de 5 couleurs différentes, et 55 dinos de 5 espèces différentes.

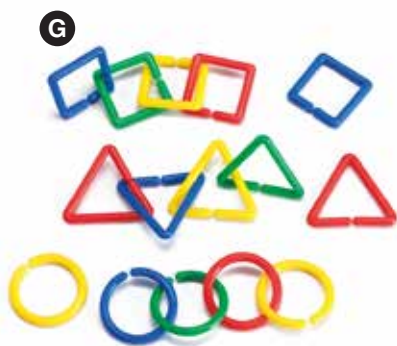
36⁹⁵ 2211001

H Maillons

Maillons en plastique de couleurs variées, permettant d'effectuer diverses activités de tri : suites, classement, numération. Ensemble de 500 pièces. Dans un contenant de rangement.

17⁹⁵ 2258523

Préscolaire – matériel de tri



A Tarte de tri

Quelle tarte appétissante! Les enfants déposent 1 des 3 disques de tri double face et la cloison amovible dans cette tarte de 22,2 cm. Ils trient ensuite les fruits selon divers attributs (sorte, couleur, quantité, etc.) à l'aide de pinces ergonomiques, ce qui favorise une bonne prise du crayon. L'ensemble de 68 pièces inclut 60 fruits (7 sortes de 5 couleurs vives), 2 pinces et 1 guide pédagogique. Plastique.

37⁹⁵ 2254209

B Oeufs Couleurs et chiffres

Jeu de 12 paires de moitiés d'oeufs, chacune de sa couleur et dotée d'une combinaison unique de chevilles et de trous. Ainsi, seules les moitiés correspondantes peuvent s'emboîter. Favorise l'apprentissage autonome, l'autocorrection et la résolution de problèmes. Servent aussi au jeu symbolique. Oeufs de 6 cm de haut. Plastique robuste. Dans une douzaine d'oeufs de rangement en plastique.

29⁹⁵ 2037794

C Gemmes translucides pour compter

Ensemble de 200 gemmes 3D en acrylique, de 4 couleurs translucides et de formes naturelles. Pour les activités de tri, numération, formation de suites et création de motifs sur une surface plane ou une table lumineuse (2089357). Dans un contenant de rangement.

9⁹⁵ 2069961

D Pinces ergonomiques

Pinces ergonomiques qui incitent les enfants à adopter la prise pince, identique à la bonne prise du crayon. Lot de 12 pinces en plastique robuste de 15,2 cm, de 6 couleurs vives, dans un bac de rangement.

16⁹⁵ 2116739

E Jeu Mini Muffin Match-Up

Développez des capacités de tri, d'association et de numération, tout en affinant la dextérité avec 1 moule à muffins en plastique robuste, 60 muffins miniatures, 1 paire de pinces, 2 dés en mousse (1 de couleurs et 1 de chiffres), 12 disques de tri recto verso et 1 guide d'activités.

29⁹⁵ 2209302

F Matériel de tri magnétique

Ensemble pour réaliser des activités de dénombrement, de tri et de création de suites. 120 jetons magnétiques répartis en 4 formes et 5 couleurs. Pièces en mousse aux couleurs vives. Env. 3,5 cm de largeur.

25⁹⁵ 2254407

G Maillons formes et couleurs

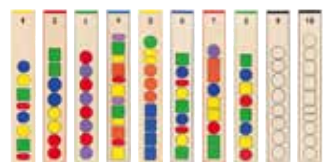
500 maillons de 3 formes différentes et 6 couleurs vives. Plastique. Dans un contenant de rangement.

27⁹⁵ 2254886

H Matériel de tri – Insectes

Insectes de 9 espèces et de 6 couleurs différentes. Caoutchouc flexible. Environ 3,5 cm de longueur ou de largeur. 72 pièces.

19⁹⁵ 2255107



A Perles à enfiler translucides géantes
L'enfant peut découvrir la translucidité des couleurs, la création de suites, la numération, le tri et le classement, etc., avec ces perles de 2 cm, de 6 couleurs et 6 formes différentes. Jeu de 360 perles avec 4 lacets de 61 cm dans un robuste bac de rangement.

65⁹⁵ 2035178

B Atelier Abaques 2
En manipulant des perles de 10 formes et 10 couleurs différentes, les enfants lisent et organisent logiquement l'information, tout en découvrant des activités élémentaires de numération. Offre 2 abaques en plastique à 5 tiges, de 26 x 8 x 12 cm, 87 perles variées de 4 cm, 42 fiches d'activités progressives (7 séries de 6 fiches) et 1 guide pédagogique imprimable sur CD.

59⁹⁵ 2254456

C Ensemble d'activités géoplanches à chevilles
Ensemble polyvalent qui inclut 4 planches de 21,5 x 21,5 cm en mousse, 144 chevilles de 4,5 cm, en plastique robuste, en 3 formes et 6 couleurs, à empiler et enfiler sur 12 lacets de 77 cm, et 12 fiches d'activités recto verso plastifiées (tri par couleur et forme, création de motifs et de suites, exercices de symétrie et de rotation, etc.), dans un robuste contenant en plastique à roulettes.

61⁹⁵ 2078772

D Coffret en bois 1 à 10
Permet de se familiariser avec les chiffres de 1 à 10 en manipulant 10 tuiles numérotées, 10 ornées de 1 à 10 ballons de 5 couleurs, en fichant 10 chevilles de gauche à droite, de la plus petite à la plus grande, et en glissant des anneaux aux couleurs correspondantes sur les chevilles. Attractif matériel robuste, tout bois. Coffret de 45,2 x 27 x 4,5 cm, avec couvercle coulissant. Tuiles de 4,3 x 4,5 cm.

59⁹⁵ 2252062

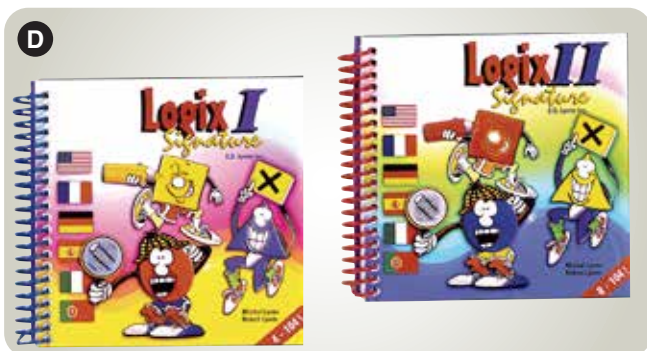
E Ritmo
Série de 72 activités de logique, organisées en 4 séries de 6 planches de difficulté progressive, visant à sélectionner et à ordonner des objets selon leur forme, taille et couleur. Inclut 24 planches en carton de 33 x 11,5 cm, 320 jetons photo en carton fort de 3,2 cm, et 1 feuillet pédagogique. Atelier pour 6 enfants.

69⁹⁵ 2259760

F Brochettes de perles
Coffret en bois dans lequel l'enfant fixe des cartes-consignes et des tiges. Il enfle les perles en bois sur les tiges pour reproduire les suites illustrées. Inclut 72 perles de 6 couleurs et 6 formes, 10 tiges, 10 cartes et 2 lacets de 120 cm de long.

34⁹⁵ 2077378

Préscolaire – repérage spatial



A Quantitix

L'enfant identifie le nombre de personnages d'une même famille illustrés sur une carte, puis place les réponses dans le tableau à double entrée. Ce jeu intéressant de chiffres et de quantités regroupe 1 tableau en bois de 20 x 20 cm, 5 jetons en bois et 20 cartes joliment illustrées avec réponses au dos.

23⁹⁵ 2034957

B Topologix

L'enfant indique sur un tableau à double entrée la position observée sur une carte des 5 animaux par rapport aux 5 éléments du décor. Inclut 1 tableau en bois, 24 cartes recto verso (avec solutions au dos) et 5 jetons animaux en bois.

23⁹⁵ 2061455

C Logix

Ensemble conçu pour interpréter les données d'un problème, combiner les propositions logiques, formuler des hypothèses, valider une solution et tirer des conclusions. Comprend 62 cartes problèmes, 1 planche de jeu, 9 formes (triangle, cercle, carré) et 1 feuillet d'instructions.

Jeu de base

49⁹⁵ 2180644

9 pièces supplémentaires

Non illustré 3⁹⁰ 2185163

D Logix Signature

2 livrets de 60 cartes-problèmes chacun avec solutions, 9 formes en plastique (triangle, cercle, carré) de 3 couleurs et 1 feuillet d'instructions. Dans un livret à reliure spirale.

Logix I 13⁹⁵ 2187219

Logix II 13⁹⁵ 2187227

E Architek

Ce jeu amène l'enfant à établir des liens, à explorer les notions d'angles, de dallages, de projections, de perspectives, de similitudes, de proportions et certaines notions relatives aux forces et à leurs applications dans des constructions simples. Comprend 18 formes géométriques, 90 cartes problèmes classées par niveau de complexité et des instructions.

Alpha-puzzle 9⁹⁵ 2183820

Jeu complet 65⁹⁵ 2180651

18 blocs supplémentaires 10⁹⁵ 2170108

F Il est où le minou

Pigez une carte photo illustrant où se cache le minou et mémorisez la scène pendant quelques secondes. Puis, utilisez les 5 accessoires en bois et tissu (lit, tapis, minou, etc.) pour reconstituer cette scène. Un jeu de langage consiste à décrire la scène pour qu'un autre joueur puisse la reproduire. Avec 34 cartes photos. 2 à 5 joueurs. Lit de 24 cm de long.

Format régulier 34⁹⁵ 2207074

Format géant 89⁹⁵ 2096998



A



B



C



D



E



F



G

A À la bonne place

L'enfant se sert d'indices pour construire un train et en organiser les wagons et leurs passagers. Développe l'observation, la logique et la représentation dans l'espace. Inclut 12 fiches autocorrectives recto verso d'activités progressives, 1 train magnétique en bois de 6 morceaux, 5 animaux en bois et 1 guide pédagogique.

45⁹⁵ 2131977

B Perspective au parc

L'enfant observe une image, puis recrée la scène en 3D sur une base en mousse à rainures en disposant les personnages et éléments illustrés. Développe la compréhension des relations spatiales et du vocabulaire de repérage. Inclut : 1 base, 10 cartes illustrées progressives et 8 pièces de jeu.

25⁹⁵ 2013241

C Logic City

Jeu de repérage logique dans l'espace où l'enfant dispose des édifices sur une base pour reproduire les configurations de 45 cartes de défis. Inclut 14 pièces en bois, 1 base réversible, 1 arrière-plan et 45 cartes de défis progressifs.

25⁹⁵ 2035236

D Jeu des adjectifs et des positions

Ensemble de 4 tableaux à double entrée en bois, illustrés de thèmes différents (véhicules et couleurs, taille, angle de vue, position dans l'espace). Développe l'orientation spatiale, l'organisation et la logique. Dans un plateau de rangement en bois de 27,5 x 27,5 x 5 cm.

59⁹⁵ 2069896

E Empilage logique

Sur une base où sont fichées 8 chevilles non amovibles du même diamètre, mais de hauteurs et de couleurs différentes, les enfants empilent, un à la fois, 8 disques respectivement percés de 1 à 8 trous à code de couleur. Faites pivoter chaque disque afin que correspondent les trous et les chevilles, jusqu'au dernier disque percé d'un seul trou et placé sur la plus haute cheville. Jouet tout bois. ø 10,6 x 8 cm de haut.

25⁹⁵ 2095842

F Topoprime

Un enfant place une fiche modèle au dos du chevalet et décrit l'image. Le second doit placer les figurines sur la feuille paysage en fonction des indications reçues. Permet d'acquérir et d'utiliser le vocabulaire de base des notions spatiales (dans, sur, sous, etc.). Inclut 2 lutrins magnétiques de 33 x 15,5 cm, 4 feuilles magnétiques de paysage, des figurines magnétiques et des fiches modèles. Carton épais et lustré plastifié, aux couleurs vives.

69⁹⁵ 2179786

G Atelier Topologie 2

Matériel d'observation et d'analyse conçu pour mettre en correspondance l'espace à 3 dimensions et sa représentation dans un espace à 2 dimensions. Permet d'aborder des notions topologiques telles que voisinage, limites, symétrie, latéralisation, ainsi que des notions mathématiques. Contient 2 plans de jeu de 32 x 22 cm, 18 fiches modèles de 19 x 13 cm, 28 pièces en bois teinté, 6 socles en plastique et 1 guide pédagogique. Atelier pour 2 enfants.

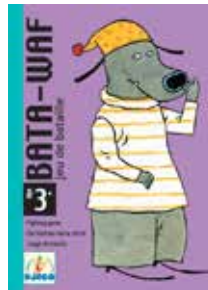
Atelier Topologie 2

59⁹⁵ 2199024

Complément pour 2 enfants de plus

Inclut 2 plans de jeu de 32 x 22 cm et 28 pièces en bois teinté.
39⁹⁵ 2199032

Précolaire – jeux



C Shikolor

Jeu de logique autocorrectif à code couleur, avec 1 grille carrée de 5 x 5 cases à recouvrir de réglottes de différentes longueurs. Inclut 6 planches magnétiques recto verso de 15 x 15 cm avec 12 activités progressives, 6 fiches autocorrectives recto verso, 30 réglottes magnétiques de 5 longueurs et 5 couleurs et 1 guide pédagogique. Atelier pour 2 enfants.

4 ans + **48⁹⁵** 2103281

D Roi Dagobert

Pour ouvrir les portes du château où sont cachés les vêtements du roi, il faut former une opération mathématique ou retrouver le nombre de pommes correspondant au numéro des portes. Jeu de mathématiques et de mémoire coopératif ou compétitif, à 2 niveaux de difficulté. Durée : 15 à 20 minutes. 2 à 4 joueurs.

5 ans + **29⁹⁵** 2178143

Jeux de bataille

Variantes du jeu de bataille qui affichent des animaux dont la taille est représentée de 2 façons contraires : 1 échelle graduée de 1 à 6 et 1 portion de l'arrière-plan coloré. Inclut 36 cartes dans une solide boîte cartonnée à tiroir. 2 à 4 joueurs.

5 ans + **11⁹⁵** 2111367

E Bata-waf **13⁹⁵** 2115749

F Batanimò **4²⁵** 2185759

G Arrêt de bus

Amusant jeu d'additions et de soustractions simples. Chaque joueur jette les 2 dés et déplace son autobus en prenant des passagers et en déposant d'autres sur son passage. Qui aura le plus de passagers à son arrivée en gare? 1 circuit à assembler, 4 planches bus, des pions bus, 40 cartes passagers et 2 dés. 2 à 4 joueurs.

5 ans + **27⁹⁵** 2186211

H Mystéro

Chacune des 40 cartes problèmes propose 8 indices évoquant des nombres. L'enfant a des jetons chiffrés de 1 à 9. Quand il décrypte un indice, il place sur la grille vierge le chiffre correspondant. Le chiffre qui reste permet de découvrir le nombre mystère de la case centrale.

Mystéro **54⁹⁵** 2185668

Ensemble supp. de chiffres 1 à 9 **4²⁵** 2185759

A Loto tactile des chiffres Montessori

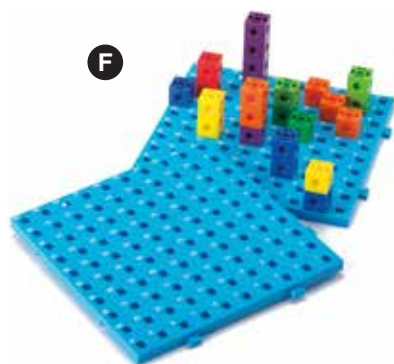
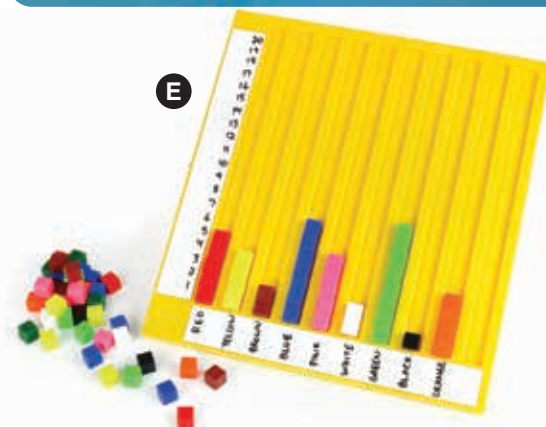
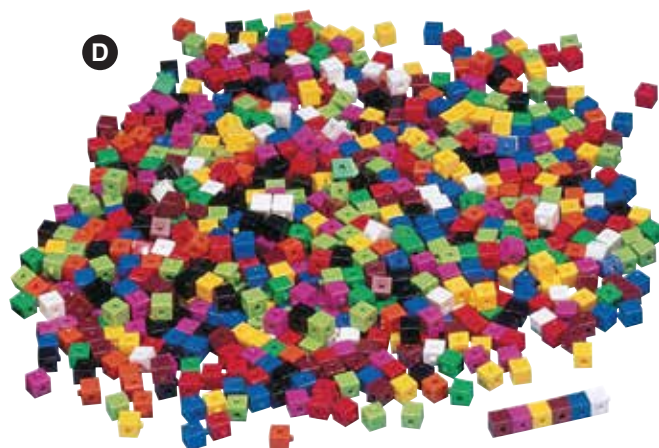
Grâce aux cartes chiffrées et aux jetons progressifs de quantités de 1 à 9 aux chiffres correspondantes et, à horizontale, il doit mettre les chiffres et les quantités dans le bon ordre. Regroupe 6 grandes planches, 18 cartes-chiffres, 18 jetons quantité, 1 pochette en coton et 1 livret de règles avec une variante. Carton épais et lustré. 2 à 6 joueurs.

18⁹⁵ 2037356

B 1 2 3 Puzzle

Ce jeu de chiffres aborde les notions de chiffres, de quantités et de suites. À la verticale, l'enfant associe les symboles de 1 à 9 aux quantités correspondantes et, à horizontale, il doit mettre les chiffres et les quantités dans le bon ordre. Regroupe 27 pièces à découpes autocorrectives, en carton épais et lustré, illustrées de gros chiffres et points, et de petits animaux familiers.

12⁹⁵ 2037364



A Cube-A-Link 3 formes

Développe la reconnaissance des couleurs et des motifs, les relations spatiales en 2D et 3D, le raisonnement logique, la numération, la création de graphiques et la prise de mesures. Jeu de 500 blocs en 10 couleurs, dont 400 cubes de 2 cm (à relier sur toutes leurs 6 faces), 50 triangles et 50 quarts de cercle (à relier sur 2 faces), 4 bases de 20 x 20 cm à emboîter et 41 cartes d'activités recto verso plastifiées. Dans un robuste contenant à roulettes.

82⁹⁵ 2263507

B Cubes Cube-A-Link^{MD}- 2 cm

Ensembles de cubes en plastique très résistant, dont l'un des côtés comporte une fiche à insérer dans un des 5 côtés munis de trous. Permettent une grande variété de constructions en 2D ou 3D pour réaliser des exercices de calcul, de géométrie, de mesure, etc. Cubes de 2 cm de côté.

Ensemble de 100 **11⁹⁵** 2262921
 Ensemble de 500 **54⁹⁵** 2262947
 Ensemble de 1000 **89⁹⁵** 2262939

C Plaque de base pour Cubes-A-Link^{MD} de 2 cm

Ensemble de 5 plaques en plastique de 20 x 20 cm chacune. **19⁹⁵** 2206522

D Cubes Centimath

Ces cubes de 1 cm³ / 1 g favorisent la pratique de nombreuses activités mathématiques: comparaison, calcul, opérations de base, valeur décimale, fractions, pesée, etc. Ensemble de 200 **8⁸⁵** 2253235
 Ensemble de 1000 **31⁹⁵** 2252849

E Planche pour cubes de 1 cm

Planche à utiliser avec des cubes de 1 cm (non compris, 2252849), pour présenter les notions de création de suites et en graphique, sens des nombres, mesure, géométrie, et plus. Données pouvant être notées sur les axes horizontal et vertical effaçables à sec. Modèle amélioré avec support rabattable. Inclut un guide pédagogique. Plastique. 23 x 25 cm. **7⁹⁵** 2107548

F Planches de base pour cubes à relier de 1 cm – Ensemble de 5

Ensemble de 5 planches de base en plastique, de 10 cm carrés. Cubes Centimath vendus séparément. **5³⁰** 2104909

G Perles de maths à enfiler

Jeu de gros chiffres de 0 à 9 et de symboles mathématiques à manipuler et trier pour apprendre à compter et créer une foule d'activités amusantes. Suggestion : enfiler-les sur des chenilles de bricolage pour effectuer des équations à résoudre et des suites à compléter. Sac de 264 perles en plastique coloré de 2 cm. **19⁹⁵** 2251510

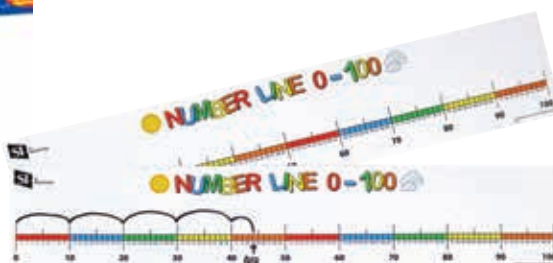
H Sacs de fèves numérotés

Les sacs de fèves colorés portent à la fois un chiffre de 1 à 10 et le nombre de points correspondants. 10 x 10 cm. Jeu de 10. **19⁹⁵** 2262830

Arithmétique – nombres naturels



Voir les Tables lumineuses
à la page 35 de notre catalogue Scolaire.



A Balance Monstres mathématiques

Sur la balance à plateaux, les enfants placent les monstres numériques de poids différents. Permet d'aborder les notions d'équivalence, d'additions et de soustractions. Inclut aussi 9 gros monstres, 11 petits monstres valant 1, 1 sac en tissu et 1 feuillet illustré de 3 niveaux de jeu. Bois et plastique.

35⁹⁵ 2127702

B Chiffres à tracer

Ces chiffres ont une bordure en relief, pour le traçage avec le doigt, les yeux fermés pour plus de défi, sur une table ou une table lumineuse. Chaque chiffre porte un point, 1 ou 2 flèches et des tirets en relief. Peuvent être tracés au crayon, pour réaliser des affiches, etc. En silicone translucide, robuste et flexible, allant au lave-vaisselle. 12,2 cm de haut. Jaunes. Coffret des chiffres de 0 à 9.

16⁹⁵ 2206977

C Ensemble de droite numérique

Ensemble de 36 cartes plastifiées de 48,2 x 9,5 cm, portant les chiffres de -35 à 180. Des symboles permettent de distinguer les chiffres pairs et impairs, de même que les multiples de 5 et de 10, pour compter par bonds. 17,35 m de long. totale.

12⁹⁵ 2206720

D Grandes tuiles numériques de 0 à 20

Les enfants apprennent les nombres et la suite des nombres en manipulant ou en marchant sur ces grandes tuiles de 20 cm, en plastique robuste et antidérapant : bleu pour les nombres pairs et vert pour les nombres impairs. Les nombres sont imprimés sur un côté.

79⁹⁵ 2069946

E Tapis de droites numériques

Tapis en vinyle robustes sur lesquels les enfants marchent ou sautent de chiffre en chiffre (en avançant pour additionner et en reculant pour soustraire). Favorisent l'acquisition kinesthésique de diverses habiletés : reconnaissance des chiffres, numération, suites, valeur de position, addition et soustraction. Comprend 1 guide pédagogique.

Droite numérique – 1 à 20

46⁹⁵ 2253953

Droite numérique – 1 à 30

46⁹⁵ 2253961

F Chiffres magnétiques

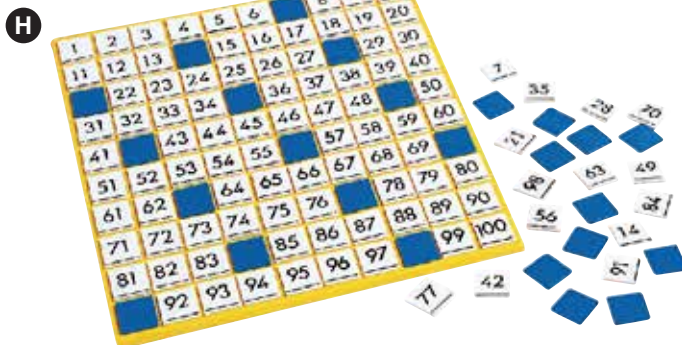
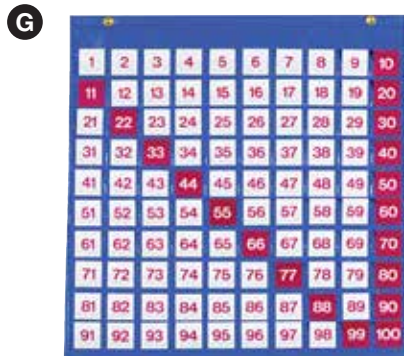
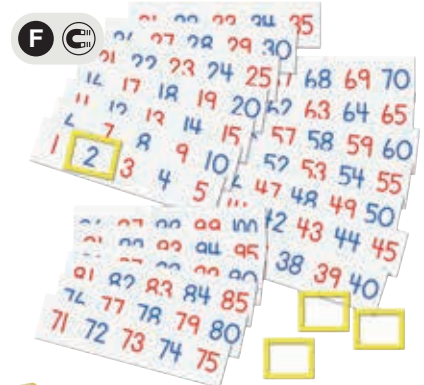
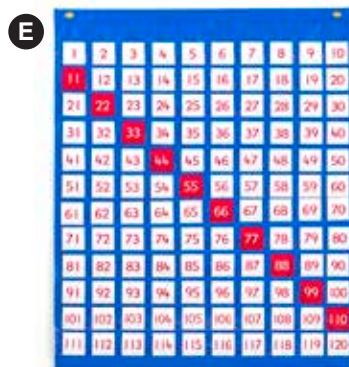
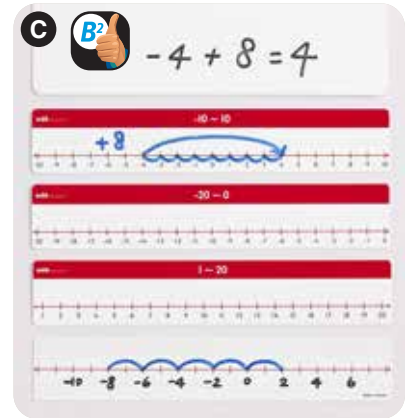
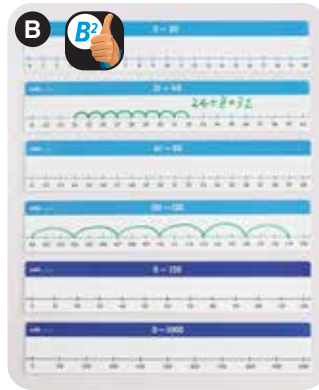
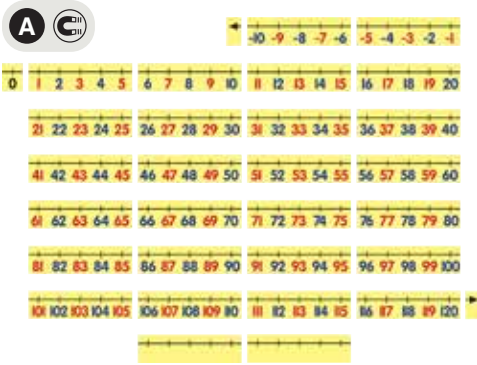
Ensemble de 162 chiffres et symboles d'opérations mathématiques. Plastique aux couleurs vives. Environ 3,5 cm de hauteur. Pot de rangement avec poignée.

34⁹⁵ 2254324

G Droite numérique 0 à 100 pour l'élève

Droite numérotée de 0 à 100 pour favoriser l'acquisition d'habiletés : reconnaissance des chiffres, dénombrement, valeur de position, estimation, additions et soustractions. Les sections de 10 unités en couleurs facilitent le repérage. Employez un marqueur à essuyage à sec sur la surface cartonnée. 50 x 10 cm. Autocollants en français inclus. Paquet de 10.

12⁹⁵ 2262749



A Droite numérique magnétique de démonstration

Cette grande droite numérique magnétique à fort contraste est visible de tout point de la classe. S'étend de -10 à 120, pour enseigner les chiffres, la numération, la cardinalité et les opérations. Avec chiffres à code de couleur (pairs bleus, impairs rouges, zéro noir) et surface à essuyage à sec aisée. Inclut 31 pièces en tout dont des segments numériques de 7 x 25,4 cm, 2 segments vierges, le zéro et 2 flèches.

28⁹⁵ 2078632

B Droites numériques – 0 à 120, 0 à 1 000 – ensemble de classe

Cet ensemble de droites numériques de table inclut 8 droites allant de 0 à 120 divisées en 6 segments de 20 chiffres chacune, 15 droites allant de 0 à 120 par bonds de 10 et 15 droites allant de 0 à 1000 par bonds de 100. Ensemble de 78 droites de 30,5 x 5,5 cm, en plastique sur lesquelles écrire avec des marqueurs à essuyage à sec (non compris). Droites illustrées de chiffres au recto et vierges au verso.

34⁹⁵ 2078780

C Droites numériques – Chiffres négatifs

Ensemble de classe de droites numériques de table de 15 droites allant de -10 à 10, 15 droites allant de -20 à 0 et 15 droites allant de 1 à 20. Ensemble de 45 droites de 30,5 x 5,5 cm, en plastique sur lesquelles écrire avec des marqueurs à essuyage à sec (non compris). Droites illustrées de chiffres au recto et vierges au verso.

23⁹⁵ 2078798

D Tableaux à essuyage à sec pour compter jusqu'à 100

24 planches à essuyage à sec, imprimées d'une grille de 100 grands carrés, d'un côté, et de 4 petites grilles de 100 carrés servant à une foule d'activités, de l'autre. Inclut un guide pédagogique. 31,6 x 31,6 cm. Marqueurs non compris.

23⁹⁵ 2078954

E Murale à pochettes de 0 à 120

Murale en vinyle solide dotée de 120 pochettes transparentes accueillant chacune une des 139 cartes numérotées de 0 à 120 en blanc sur fond rouge d'un côté et en rouge sur fond blanc, de l'autre, afin de mettre en valeur les séquences numériques. Idéale pour enseigner les chiffres pairs et impairs et les opérations. Avec oeillets de suspension. 68 x 81 cm.

29⁹⁵ 2087955

F Droite numérique 1 à 100 magnétique

Ensemble de 24 bandes magnétiques de 24,1 x 5,7 cm, portant chacune 5 chiffres, à aligner pour former une droite numérique de 1 à 100. Permet d'aborder les notions de numération, d'opérations et d'équations sur un tableau magnétique (3360690). Les chiffres impairs sont en rouge, et les pairs, en bleu. Inclut aussi 4 cadres magnétiques, pour mettre certains chiffres en valeur, et 1 guide d'activités.

29⁹⁵ 2206316

G Murale à pochettes 1 à 100

Murale en vinyle solide dotée de 100 pochettes transparentes pouvant chacune accueillir une des 100 cartes de 5 x 5 cm numérotées de 1 à 100 au recto et au verso. Inclut aussi des symboles mathématiques (opérations, supérieur à, inférieur à, etc.) et 1 feuillet pédagogique. Avec oeillets de suspension. 67,2 x 70,4 cm.

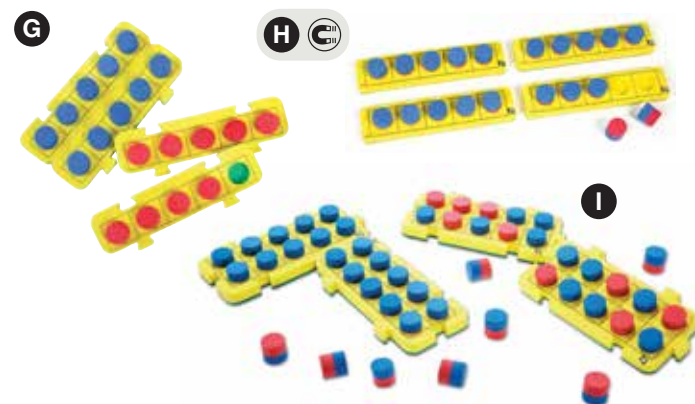
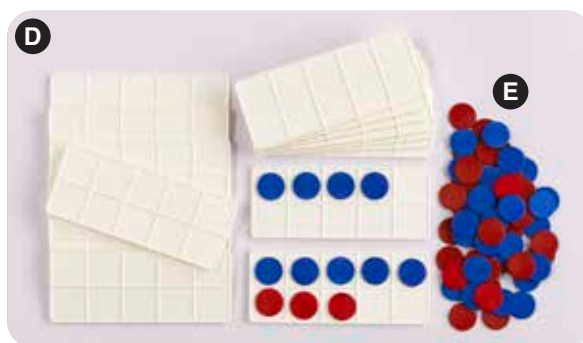
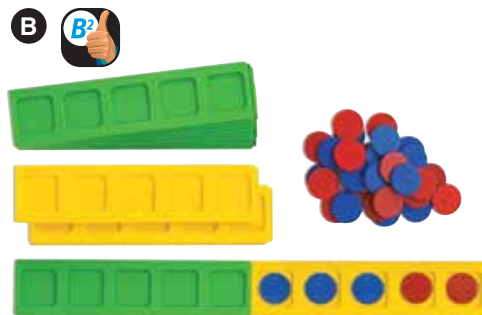
25⁹⁵ 2254837

H Grille de valeur de position

Ensemble de 125 jetons (100 jetons numérotés et 25 jetons vierges) à encastrent dans une grille alvéolaire de 29 cm de côté. Plastique moulé. Idéal pour comprendre la suite numérique des nombres de 1 à 100.

37⁹⁵ 2258895

Arithmétique – nombres naturels



A Dés de planches de 10

Jeu de 12 gros dés en mousse de 4,5 cm, de 4 couleurs avec représentation de base 10 regroupant 3 dés de 0 à 5, 3 de 5 à 10, 3 de 10 à 15 et 3 de 15 à 20. Avec 4 activités pour compter jusqu'à 10, maîtriser les opérations et plus. Dans un pot.

29⁹⁵ 2125383

B Planches de 5 – Ensemble de 20

Permet d'aborder des notions élémentaires de mathématiques telles que la numération, la comparaison de quantités (plus que, moins que, autant que), la formation de suites, l'addition et la soustraction et la combinaison de chiffres jusqu'à 5. L'ensemble comprend 20 planches en plastique de 19 x 4,5 cm (10 vertes et 10 jaunes) pouvant être reliées à l'horizontale et 100 jetons bicolores (rouges et bleus) en plastique de 2,5 cm.

23⁹⁵ 2034726

C Planches de 5 magnétiques

Permet d'aborder des notions élémentaires de mathématiques telles que la numération, la comparaison de quantités (plus que, moins que, autant que), la formation de suites, l'addition et la soustraction et la combinaison de chiffres jusqu'à 5 sur un tableau magnétique (3360690). L'ensemble comprend 4 planches magnétiques de 25 x 6 cm et 20 disques magnétiques bicolores.

23⁹⁵ 2034734

D Planches de 10 – Ensemble de groupe

Cet ensemble regroupe 16 planches de 16 x 6,5 cm en plastique robuste, à cloisons en relief, et 160 jetons (rouges d'un côté et bleus de l'autre), de 25 x 2 mm, dans un solide contenant en plastique.

29⁹⁵ 2078715

E Jetons bicolores

Accessoires de manipulation polyvalents, parfaits pour la numération, la cardinalité, les opérations et la base 10. Plastique rouge et bleu. Jeu de 200 jetons de 2,5 cm.

9⁹⁵ 2034742

F Manuel enseigner avec les planches de 10

Propose des jeux et activités conçus pour comparer des chiffres et créer des suites, faire le lien entre les chiffres, leur nom et la quantité représentée, et résoudre des additions et soustractions simples à l'aide de diverses stratégies. Inclut 3 jeux de société en couleur, 1 gabarit de planche de 10, des tableaux de chiffres et plus encore, à photocopier ou télécharger. Couverture souple. 80 pages.

23⁹⁵ 2341998

Planches à compter en mousse

Ensemble de 4 planches en mousse dense de 16 x 7 cm, pouvant être reliées à l'horizontale ou à la verticale, chacune percée de trous dans lesquels s'insèrent des chevilles bicolores. Conçu pour aborder les notions de numération, comparaison de quantités (plus que, moins que, autant que), chiffres pairs et impairs, formation de suites, addition et soustraction, équations équivalentes, etc.

G Planche de 5 à relier

Inclut 20 chevilles bicolores bleu et rouge.

6⁹⁵ 2078962

H Planche de 5 magnétique

Inclut 20 chevilles bicolores (bleu et rouge).

11⁹⁵ 2078970

I Planches de 10 – régulier

Contient 40 chevilles bicolores (rouge/bleu).

10⁹⁵ 2253870

J Planche de 10 – magnétique

Contient 40 chevilles bicolores (bleu et rouge) et 40 chevilles bleues.

18⁹⁵ 2253896

K Planches base 10 magnétiques

Ensemble de 4 planches magnétiques de 31,1 x 12,7 cm, 40 disques magnétiques permettant de démontrer les notions de base 10, numération, comparaison de quantités, addition et soustraction, etc. sur un tableau magnétique (3360690) deux couleurs. Guide pédagogique inclus.

29⁹⁵ 2206324



A 1-10 maths!

Jeu stratégique amusant qui favorise l'initiation à la mesure. Qui sera le premier à placer toutes ses réglettes sur le joli tableau ? Inclut 1 plateau de jeu de 36 x 36 cm, 40 réglettes de couleur de 1 à 10, 1 sac en tissu et les règles du jeu avec variantes. Réglettes en bois. Pour jouer seul ou 2 à 4 joueurs.

29⁹⁵ 2257137

B Jetons magnétiques bicolores

Accessoires de manipulation polyvalents, idéaux pour la numération, la cardinalité, les opérations, la base 10. En matériau magnétique flexible rouge et jaune. Jeu de 200 jetons de 2,5 cm.

17⁹⁵ 2088821

Réglettes Cuisenaire en mousse

En mousse souple, durable et silencieuse, de 10 couleurs. Idéales pour renforcer d'importants concepts mathématiques tels que les 4 opérations, la géométrie, la prise de mesures, les fractions, la symétrie, le périmètre, l'aire, et plus.

C Ensemble de grand groupe

15 jeux de 74 réglettes dans un bac de rangement, plus un abonnement gratuit de 12 mois à des leçons virtuelles (en anglais).

109⁹⁵ 2103059

D Ensemble de petit groupe

6 jeux de 74 réglettes.

42⁹⁵ 2103042

E Réglettes Colomath

Réglettes en plastique robuste, aux couleurs vives.

Demi-jeu de 138 réglettes **24⁹⁵** 2253433
 Jeu complet de 241 réglettes **44⁹⁵** 2253458

F Jetons de calcul

En plastique. Couleurs variées. ø 17 mm. Paquet de 300.

47⁰ 2253821

G Réglettes à relier

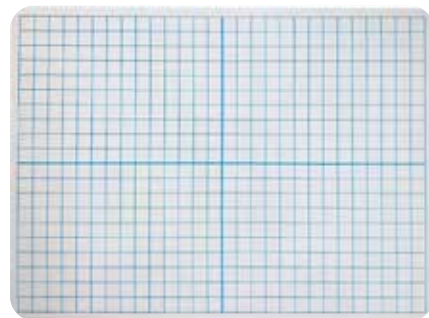
Réglettes en plastique résistant qui s'assemblent par pression pour en faciliter la manipulation. Des augmentations par bonds d'une unité sont gravées sur l'une de leurs faces. L'ensemble, destiné à un groupe de 4 à 6 élèves, inclut 155 réglettes et 1 guide d'activités, dans un bac de rangement.

32⁹⁵ 2259729

H Réglettes magnétiques

Réglettes magnétiques grand format pour toute surface magnétique conçues pour aborder les notions de chiffres, d'opérations, de mesure et d'algèbre. Étiquetez-les avec un marqueur humide ou effaçable à sec. Le jeu de 64 réglettes inclut (20) 1 unité, (12) 2 unités et (4) de 3 jusqu'à 10 unités. Guide pédagogique compris. Les réglettes de 10 unités font 25 cm.

22⁹⁵ 2262780



I Jetons bicolores

Jeu de 200 jetons bicolores permettant l'apprentissage de diverses notions mathématiques, dont celle de probabilités, par l'observation. Plastique.

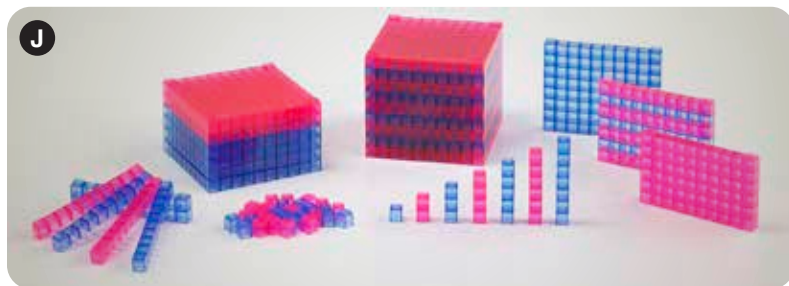
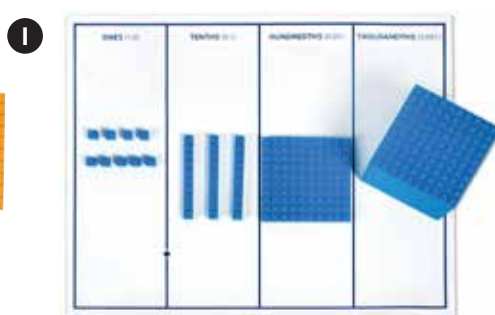
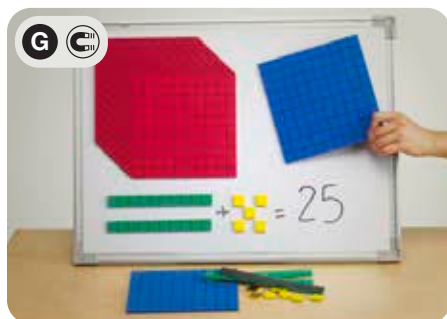
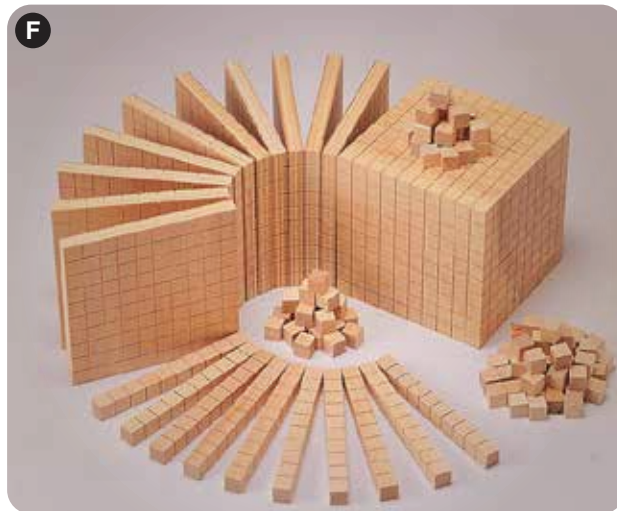
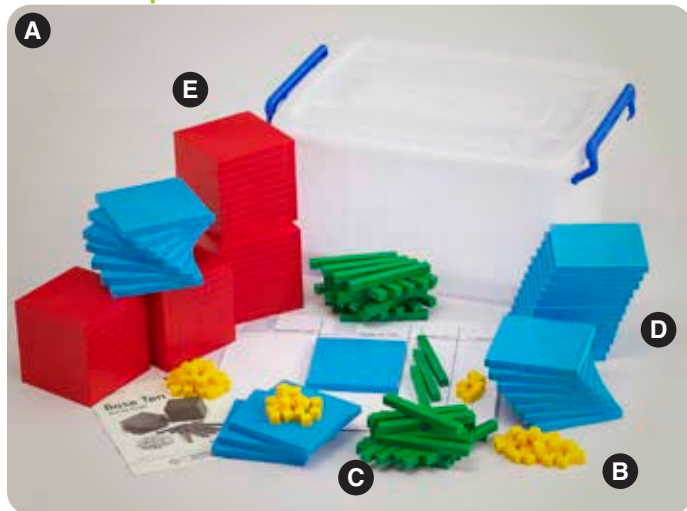
En plastique rouge et jaune **9⁹⁵** 2261170

J Planches effaçables à sec à grille de 1 cm

Planches effaçables à sec recto verso de haute qualité, vierges d'un côté et quadrillées 1 cm, de l'autre. Robustes et légères, à âme en bois. Coins arrondis sûrs. Non magnétiques. Résistent aux taches. S'emploient avec des marqueurs effaçables à sec (non compris). 30 x 23 cm. Paquet de 6.

14⁹⁵ 3360898

Arithmétique – base 10



A Base 10 – Ensemble de classe 184 pièces

Idéal pour comprendre la représentation numérique, les additions et soustractions, décimales, pourcentages et fractions décimales, et réaliser des jeux d'échange. 184 pièces à code couleur pour faciliter le repérage : 4 dm³ rouges, 30 planchettes bleues, 50 languettes vertes, 100 unités jaunes et 1 bloc de 25 feuilles de travail bilingues. Dans un robuste contenant de rangement en plastique à roulettes.

79⁹⁵ 2263556

B Base 10 – Ensemble de classe 121 pièces

Regroupe 121 pièces à code couleur, pour faciliter le repérage: 1 dm rouge, 10 planchettes bleues, 10 languettes vertes et 100 unités jaunes. Dans un contenant en plastique robuste.

24⁹⁵ 2034676

Base 10

Ensemble permettant de se familiariser avec les caractéristiques de la numération en base 10. Comprend: 1 décimètre cube (1 000), 10 planchettes (100), 20 languettes (10) et 100 unités (1).

C 10 languettes (10) **3⁹⁵** 2250470

D 10 planchettes (100) **14⁹⁵** 2250579

E 1 décimètre cube (1 000) **6⁹⁵** 2250454

100 unités (1) **4⁷⁵** 2250462

F Ensemble Base 10 en bois naturel

100 unités (1), 10 languettes (10), 10 planchettes (100) et 1 dm cube (1000) dans une boîte.

42⁹⁵ 2078889

G Base 10 magnétique de l'enseignant

Ensemble de 121 pièces magnétiques en mousse, conçues pour faciliter les démonstrations en classe. Inclut 100 unités (1), 10 languettes (10), 10 planchettes (100) et 1 dm cube (1000). Planchette de 19 x 19 cm.

35⁹⁵ 2253714

H Base 10 magnétique de l'élève

Ensemble permettant de se familiariser avec les caractéristiques de la numération en base 10. Inclut 2 planchettes (100) de 9,5 cm x 9,5 cm, 20 languettes (10) et 40 unités (1). Super avec les tableaux magnétiques (3360674).

9⁹⁵ 2254431

I Tapis-compteur Base 10

Tapis quadrillé pratique, conçu pour effectuer divers exercices sur les groupements en base 10. Est illustré des 4 formes de blocs classiques (unité, languette, plaquette et dm cube) d'un côté, et des représentations de l'unité, du dixième, du centième et du millièmière en chiffres, fractions et mots, de l'autre. Vinyle souple et épais. 44 x 36 cm.

5⁷⁵ 2262608

J Base 10 translucide

Jeu polyvalent pour démonstration des concepts de la base 10. Les unités (1), languettes (10) et planchettes (100) à emboîter. Compte 100 unités, 30 languettes et 15 planchettes.

23⁹⁵ 2262848

K Cube transparent Base 10

Ce cube permet de voir, manipuler et calculer les quantités d'unités, de dizaines et de centaines en remplissant le cube. Calibré avec intervalles de 100 mL (chaque carré fait 1 cm). Plastique transparent. Inclut un couvercle.

6⁹⁵ 2206761

L Manuel enseigner avec un ensemble Base 10

Conçu pour tirer le meilleur parti de vos ensembles Base 10, en commençant par les languettes de 10. Aborde les notions de représentation des chiffres, valeur de position, opérations, décimales, pourcentages, fractions et mesure. Avec une planche de valeur de position à photocopier. Couverture souple. 36 pages.

23⁹⁵ 2341881



Briques mathématiques Newmero

Briques judicieusement conçues, en plastique robuste à code couleur, gravées d'un chiffre et dotées de boutons de comptage et d'un bouton de centrage pour l'empilage. Grâce à des extrémités dentées, des briques de même couleur s'emboîtent parfaitement si leur somme est égale à 10, 100 ou 1000, favorisant l'autocorrection. Permet de compter et trier les nombres dans le bon ordre (1 à 9, 9 à 1, 10 à 90, 90 à 10, 100 à 900 et 900 à 100), créer des suites, construire des nombres multi-chiffres, additionner et soustraire, jouer à « Plus grand de combien? » et bien plus encore. Chaque ensemble inclut un manuel de 40 pages d'exercices avec des pages reproductibles et un sac de rangement en coton.

A Grand coffret

Inclut 57 briques, 2 ensembles de briques jaunes (chiffres de 1 à 9), 2 ensembles de briques vertes (nombres de 10 à 90), 2 ensembles de briques bleues (nombres de 100 à 900) et 1 ensemble de briques orange (nombres de 1000 à 3000). **69⁹⁵** 2034817

B Coffret préscolaire

Inclut 135 briques, 5 séries de chaque ensemble, 2 ensembles de briques jaunes (chiffres de 1 à 9) et 1 ensemble de briques vertes (nombres de 10 à 90). **139⁹⁵** 2034791

C Coffret scolaire

Inclut 285 briques, 5 séries de chaque ensemble, 2 ensembles de briques jaunes (chiffres de 1 à 9), 2 ensembles de briques vertes (nombres de 10 à 90), 2 ensembles de briques bleues (nombres de 100 à 900) et 1 ensemble de briques orange (nombres de 1000 à 3000). **259⁹⁵** 2034809

D Valeur de position – Ensemble de classe

6 ensembles de dés et 6 girouettes, servant à générer des nombres, 6 abaques pour la représentation physique des nombres et 6 rabats numériques pour la représentation abstraite des nombres. Composants en plastique ou en carton solides, pour offrir des années d'utilisation en classe. Dans un robuste contenant en plastique à roulettes. **109⁹⁵** 2078749

E Dés de valeur de position – Ensemble de groupe

Assortiment de 6 ensembles de dés de valeur de position à 10 faces, de 4 couleurs. Jeu de 24 dés, dans un robuste coffret en plastique. **29⁹⁵** 2078830

F Rabats numériques de valeur de position (milliers)

4 groupes de cartes à rabattre, chaque groupe portant les chiffres 0 à 9, des unités aux milliers. **Format de démonstration**

Inclut le groupe de cartes de 31 cm de large x 15 cm de haut. **15⁹⁵** 2078855

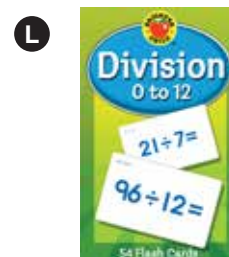
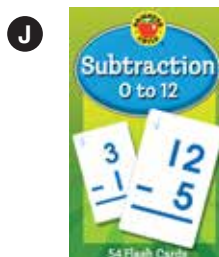
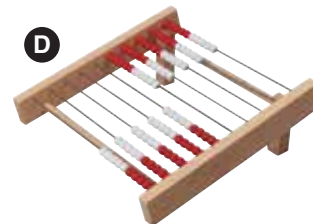
Format de l'élève – Ensemble de 10

4 groupes de cartes à rabattre, chaque groupe portant les chiffres 0 à 9, des unités aux milliers. **53⁹⁵** 2078848

G Abaques de valeur de position

Inclut 3 abaques à 3 tiges pouvant être reliés pour générer des nombres à six et à neuf chiffres, 81 disques d'une seule couleur et 9 ensembles de tuiles numériques 0 à 9 d'une seule couleur. En plastique robuste. **27⁹⁵** 2088292

Opérations mathématiques



A Maths avec les mammouths

Sur la trompe de son mammouth, il faut collecter des cartes d'additions et de soustractions simples, en vérifiant ses réponses avec une torche magique. Inclut 1 planche de jeu, 30 cartes recto verso de 2 niveaux de difficulté, 1 droite numérique de 1 à 20 et des pièces de jeu. 2 à 4 joueurs.

5 ans + **27⁹⁵** 2126944

Bouliers Rekenrek

Boulier comptant chacune 5 perles rouges puis 5 perles blanches. Perles en plastique robuste; tiges métalliques.

B 10 x 10 cadre en plastique

Chaque rangée compte 5 perles rouges à gauche et 5 perles blanches à droite, pour compter jusqu'à 100. 20,7 x 9 x 20 cm de haut.

15⁹⁵ 2263325

C 2 x 10 Cadre en plastique

Boulier de 2 rangées comptant chacune 5 perles rouges puis 5 perles blanches, pour compter jusqu'à 20. Cadre en plastique robuste; tiges métalliques. 25 x 7 x 7 cm.

7³⁵ 2263358

D 10 x 10 Couleurs alternées – cadre en bois

Les 5 rangées supérieures regroupent chacune 5 perles rouges à gauche et 5 perles blanches à droite. Les 5 rangées inférieures regroupent chacune 5 perles blanches à gauche et 5 perles rouges à droite. Le changement de couleur indique que 100 consiste en 2 fois 50.

15⁹⁵ 2015329

Balance numérique

Au fil des manipulations, cette balance au design ingénieux favorise la découverte des chiffres, des quantités, des équivalences et des opérations mathématiques simples. Par exemple, en suspendant une plaquette 8 à droite et une plaquette 6, plus une plaquette 2, à gauche, le fléau de la balance est horizontal : $8 = 6 + 2$. Plastique robuste. Base avec espace de rangement.

E Format de démonstration

Vendu à l'unité. 65 x 22 cm.

F Format de l'élève – ensemble de groupe

Inclut 10 balances de 36,5 x 13 cm.

2078764

G Héros de tables de multiplication

Coffret de 2 jeux (1 circuit et 1 bingo) de 2 niveaux de difficulté, pour maîtriser les tables de multiplication de 2 à 12. Inclut 1 planche recto verso, 3 girouettes, 1 vérificateur de tables, 21 cartes bouclier de désastres, des planches de bingo avancées à télécharger et plus. 2 à 4 joueurs.

6 ans + **27⁹⁵** 2126951

H Jeu Lucky Numbers

À la fois sudoku et loto, le jeu consiste à remplir son jardin et réorganiser ses pièces, afin que chaque ligne et chaque colonne de sa grille soient toujours classées en ordre croissant. Inclut 4 plateaux de 4 x 4 cases, 4 séries de 20 tuiles trèfles de 1 à 20, et les règles avec un mode solo. 1 à 4 joueurs.

8 ans + **19⁹⁵** 2126993

Cartes-éclair d'opérations

Aidez les élèves à maîtriser les opérations mathématiques de base avec ces cartes autocorrectives. Opérations d'additions, de soustractions, de multiplications illustrées à la verticale et les divisions à l'horizontale. Chaque jeu inclut 54 cartes recto verso (108 opérations) et quelques idées de jeux stimulantes. 8,5 x 13,5 cm

I Addition **3⁸⁵** 2252997
J Soustraction **3⁸⁵** 2253003
K Multiplication **3⁸⁵** 2253011
L Division **3⁸⁵** 2253029

**A Caisse enregistreuse calculatrice**

Fonctionne à l'énergie solaire. Contient de la fausse monnaie canadienne en papier et en plastique, ainsi qu'une carte de crédit. 26,7 x 14,2 x 24,2 cm.

62⁹⁵ 2258911

B Tuiles de billets d'argent à relier

Tuiles proportionnelles, à code couleur pour correspondre à celui des billets en devise canadienne. S'emboîtent pour faciliter la manipulation et la comparaison. 152 pièces en plastique et 1 feuillet pédagogique. Plus grande tuile (100 \$) : 15 cm.

10⁹⁵ 2125441

C Placote – DÉgoueulasse!

Jeu évolutif qui développe la compréhension des nombres et les habiletés de calcul. Consiste à obtenir, avec un ou deux dés, un nombre correspondant à celui sur la carte des ogres. Inclut 60 cartes-ogres (3 niveaux), 2 dés de 1 à 3, 8 dés de 1 à 6 et 1 guide. 2 à 4 joueurs.

21⁹⁵ 2125987

D Argent canadien en papier

Ensemble de 100 billets canadiens comprenant 30 billets de chacune des coupures suivantes : 5\$, 10\$ et 20\$, 5 billets de 50\$ et 5 de 100\$.

5⁹⁵ 3170032

E Monnaie canadienne

L'ensemble de base inclut 110 pièces de monnaie, des pièces de 1¢ et des pièces de 2 \$. En plastique.

5⁵⁰ 3170065

F Plateau et argent canadien

Inclut 100 billets en papier (de 5 \$ à 100 \$), 110 pièces de monnaie en plastique de 1¢ à 2 \$, ainsi qu'un plateau à 12 compartiments en plastique moulé de 50 x 28 cm avec couvercle.

24⁹⁵ 3170081

Calculatrice B&B

Calculatrice à pile et à énergie solaire munie d'un couvercle coulissant. Affiche huit chiffres, possède une mémoire et calcule les quatre opérations de base, les racines carrées et les pourcentages. Tête inclinable pratique, assurant une meilleure visibilité. Arrêt automatique. Pile de type bouton comprise. 7 x 12 cm.

Calculatrice seule **5⁹⁵** 3176351

G Ens. de 20 calculatrices + 1 bac de rangement **99⁹⁵** 3176526

H Ens. de 30 calculatrices + 1 bac de rangement **119⁹⁵** 3176963

I**I Calculatrice de base Casio SL-450S**

Affichage à 8 chiffres, facile à lire. Touches racine carrée et pourcentage. Symboles de fonctions (+ - x ÷) affichés à l'écran pour voir clairement, en tout temps, les fonctions en cours d'emploi. Mémoire indépendante qui stocke et totalise les résultats d'une série de calculs. Signe (-) flottant. Touches arrondies en plastique rigide, indéréglables. Fonctionne même sous faible éclairage : n'a jamais besoin de piles. Inclut un étui rigide coulissant.

9⁴⁵ 3176641

J**J Calculatrice scientifique Casio FX-260**

Calculatrice scientifique. L'écran ACL affiche jusqu'à 10 chiffres, plus exposant à 2 chiffres. La touche fraction permet d'entrer et de calculer des fractions. Une touche de rappel arrière facilite la correction. Offre de nombreuses fonctions mathématiques intégrées. Mémoire indépendante qui stocke et totalise les résultats d'une série de calculs. Inclut un étui rigide coulissant. Calculatrice officielle employée lors des tests de connaissances générales (épreuves de mathématiques Séries 2002).

11⁹⁵ 3176765



A Puzzles Tartes de fractions

Favorise l'intégration des notions de fractions en plaçant les pièces de fractions sur la planche, afin de compléter six cercles à l'aide des indices illustrés sur les cartes. Idéal pour aborder les notions de formation d'un entier, d'équivalences fractionnaires, de taille des fractions et de dénominateur commun. Inclut 50 cartes progressives de 7 niveaux, 65 pièces en mousse (entiers, $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$, $1/10$, $1/12$) et 1 base inclinée en plastique de 30,5 x 28,3 cm, avec tiroir de rangement.

47⁹⁵ 2206811

B Jeu Pizza Fraction Fun^{MC}

7 jeux différents pour identifier des fractions jusqu'aux neuvièmes, associer des fractions équivalentes et effectuer des additions et des soustractions. Inclut 13 pizzas recto verso en carton de 27,3 cm (un côté affiche les fractions) et 3 girouettes recto verso favorisant différents niveaux d'apprentissage. 2 à 6 joueurs.

24⁹⁵ 2035152

C Géoplans pour fractions – Ensemble de 4

Ensemble de 4 planches recto verso, dont un côté propose une disposition en carré de 11 x 11 chevilles et l'autre, en cercle de 24 chevilles imprimées en relief, à gauche, des fractions de $1/24$ à $23/24$ et, à droite, des degrés par paliers de 15. Le centre du cercle est en retrait, pour y insérer des Cercles de fractions (non compris). Chaque planche inclut 24 bandes élastiques. Plastique robuste. 20 x 20 cm.

19⁹⁵ 2104925

D Dés de fractions en plastique

$1/1$, $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$ et $1/6$. Plastique. 16 mm. Paquet de 6.

8⁹⁵ 2183499

E Pizzas magnétiques

Outil pédagogique qui propose une initiation aux fractions. Favorise les exercices de comparaisons, d'équivalences, d'additions et de soustractions de fractions. Les pizzas représentent respectivement les notions d'entier, de demie, de tiers, de quart, de sixième et de huitième. Ensemble comprenant 6 pizzas de \varnothing 20 cm et 1 guide d'activités.

31⁹⁵ 2250983

F Formule fraction

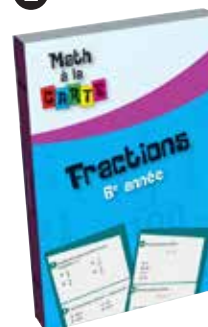
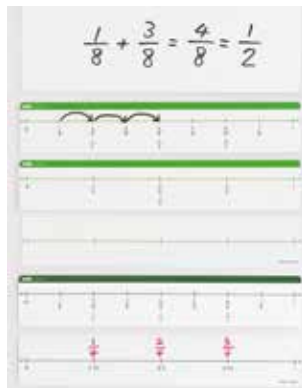
Ce jeu captivant permet d'apprendre les valeurs fractionnaires, les parties d'un tout et l'addition de fractions. Piochez des cartes et laissez tomber des tubes fractionnaires dans votre cylindre pour atteindre la valeur 1, si possible, sans la dépasser ou devoir piocher une autre carte. Inclut 4 cylindres gradués, 52 cartes de fractions, 52 tubes fractionnaires, 20 cartes de points et 1 guide pédagogique. 2 à 4 joueurs.

8 ans + 42⁹⁵ 2253938

G Pommes fractionnées magnétiques

4 pommes, indiquant respectivement les valeurs fractionnaires suivantes: 1 , $1/2$, $1/3$ et $1/4$. Idéales pour explorer les notions de fractions et de parties en proportion avec le tout, et illustrer les équivalences, ainsi que les additions et soustractions simples de fractions. Jeu de 10 pièces, dont 9 sont magnétiques, de 4 couleurs. Inclut un guide pédagogique. Plastique. 7,5 cm de hauteur chacune.

39⁹⁵ 2262681



A Bandes de fractions magnétiques

Aborde la notion de fractions équivalentes. Ont un code couleur, de 9 couleurs. 0,5 cm d'épaisseur. Représentent 1 entier, des demies, des tiers, etc., jusqu'aux douzièmes. En mousse.

Format de démonstration

La bande représentant 1 entier fait 40 cm de long. **16⁹⁵** 2079036

Format individuel

La bande représentant 1 entier fait 20 cm de long. **4⁶⁵** 2079028

B Cercles de fractions magnétiques pour démonstrations

9 cercles de fractions à code de couleur, en 9 couleurs, de 20 cm de dia. x 0,5 cm d'épaisseur, pour aborder la notion de fractions équivalentes. Représentent 1 entier, des demies, des tiers, etc., jusqu'aux douzièmes. Jeu de 51 pièces. En mousse.

25⁹⁵ 2079010

C Tableau d'équivalences à pochettes

Permet d'aborder les notions de fractions équivalentes et d'établir des liens entre les fractions, les décimales et les pourcentages. 3 ensembles de cartes à code couleur fournis. Les cartes sont compatibles avec les Bandes de fractions (2254753). Tableau en nylon solide avec pochettes en plastique transparent et 3 robustes oeillets métalliques facilitant la suspension. 50 x 70 cm de haut.

29⁹⁵ 2069938

D Droites numériques – Fractions ensemble de classe

Cet ensemble de droites numériques de table inclut 8 droites de chacune des fractions ou décimales suivantes : 1/16, 1/12, 1/10, 1/8, 1/4, 1/4 à 1-1/2; 0,25 (1/4); 0,125 (1/8) et 0,1(1/10). Ensemble de 72 droites de 30,5 x 5,5 cm, en plastique sur lequel écrire avec des marqueurs à essuyage à sec (non compris). Le verso des pièces est illustré d'une droite numérique vierge ou avec décimales.

31⁹⁵ 2078806

E Math à la carte – Fractions

Jeux de 40 cartes présentant 120 questions à choix de réponses, pour aborder les notions de fractions, nombres décimaux et pourcentages. L'enseignant lit les questions à voix haute ou l'élève lit les questions, y répond et se corrige, seul ou en petits groupes. Cartes de 9 x 14 cm.

Fractions 6e année

19⁹⁵ 2127603

F Tuiles fractions magnétiques

La manipulation de ces 51 tuiles magnétiques proportionnelles chromocodées, faites en mousse, permet de se familiariser avec la notion de fractions. On y retrouve des entiers, des demies, des tiers, des quarts, et ainsi de suite jusqu'aux douzièmes. Inclut un guide pédagogique.

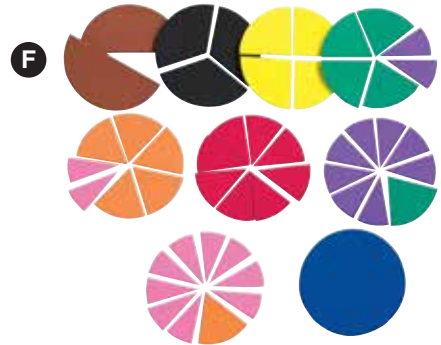
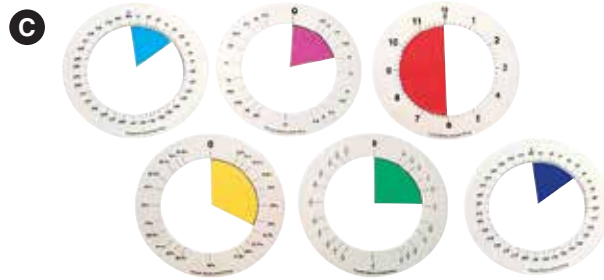
17⁹⁵ 2259604

G Corde à pinces des fractions

Permet de comprendre la relation entre les fractions, les décimales et les pourcentages. Ensemble de 92 cartes en plastique effaçable à sec dont 65 affichent des fractions jusqu'aux douzièmes, des décimales ou des pourcentages, et 27 sont vierges. Inclut aussi 1 lacet de 3 mètres et 15 pinces de 5 couleurs différentes. Dans un contenant de rangement en plastique.

43⁹⁵ 2263481

Fractions



B² vous informe

Les produits suivants ont les mêmes codes de couleur:

2254712 : Fractions de cercles

2254746 : Carrés pour rétroprojecteurs

2254753 : Bandes de fractions magnétiques

2254761 : Cercles de fractions magnétiques en mousse

2258465 : Cercles de fractions

2069938 : Tableau d'équivalence à pochettes

A Tours de cubes de fractions

Cubes à emboîter pour démontrer les relations entre les fractions jusqu'à $1/12$. La construction de simples modèles de graphiques en barres exerce la dextérité, de même que la compréhension des équivalences et les additions et soustractions de fractions. Jeu de 60 cubes colorés et 1 planche de base de 20×20 cm, en plastique robuste. Avec guide pédagogique.

29⁹⁵ 2128122

B Fractions de cercles magnétiques recto verso

Aborde la relation existant entre les notions de fractions et de pourcentages. Jeu de 9 cercles de $\varnothing 19$ cm représentant 1 entier, des demies, des tiers, etc., jusqu'aux douzièmes, illustrés de fractions d'un côté et de pourcentages, de l'autre. Avec un guide d'activités.

45⁹⁵ 2207033

C Anneaux de fractions

Jeu de 6 anneaux de fractions illustrant respectivement les décimales, les degrés, les pourcentages, le temps, les fractions et les aires de vent. S'emploie aussi avec un rétroprojecteur. Plastique. $\varnothing 14$ cm. S'utilise avec 2254712 ou 2258465.

6⁷⁰ 2261741

D Fractions pour rétroprojecteur ou table lumineuse

Chaque fraction affiche sa propre couleur. L'ensemble inclut 9 entiers divisés entre 1 entier, $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$, $1/10$, et $1/12$. Ensembles de 51 pièces en plastique, dans un contenant robuste.

Fractions de cercles
8,7 cm de diamètre.

7²⁵ 2254712

Fractions de carrés
Carrés de 10×10 cm.

10⁹⁵ 2254746

E Bandes de fractions

Ensemble de 51 pièces en plastique représentant 1 entier, 2 demies, 3 tiers, 4 quarts et ainsi de suite, jusqu'à 12 douzièmes. L'entier mesure $20,3 \times 2,5$ cm.

14⁹⁵ 2254753

F Disques de fractions en mousse

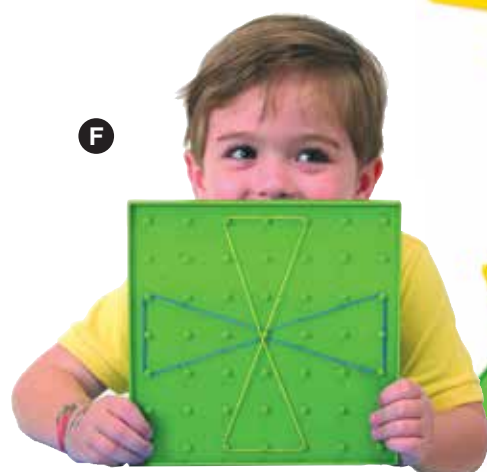
Jeu de 9 disques en mousse de $\varnothing 9$ cm représentant 1 entier, 2 demies, 3 tiers, 4 quarts, et ainsi de suite, jusqu'à 12 douzièmes.

5⁹⁵ 2254761

G Cercles de fractions

Ensemble de base comprenant 9 cercles avec code de couleur : $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$, $1/10$ et $1/12$. $\varnothing 10$ cm. Plastique souple. 51 pièces.

13⁹⁵ 2258465

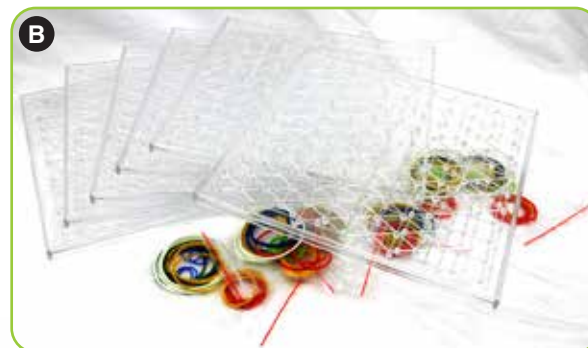


B² vous informe

Miroir

Intéressant à tout âge, le miroir constitue un jeu d'exploration qui peut être utilisé avec une foule d'autres matériel comme des blocs de bois, des grosses perles, des bâtonnets, des boutons, etc.

Téléchargez la feuille de route Geoland junior sur bb.ca.



A Geoland junior

Les enfants placent les miroirs à l'angle désiré, puis explorent les notions de symétrie et de réflexion avec diverses formes. Inclut 4 miroirs en acrylique (3 verticaux et 1 horizontal semi-circulaire), 1 planche en plastique avec graduations en degrés pour placer les miroirs à différents angles, 30 blocs mosaïques, 50 GeoStix et 65 cartes d'activités recto verso.

41⁹⁵ 2210839

B Géoplans transparents

Ensemble de 6 carrés 23 x 23cm (121 points).

19⁹⁵ 2128080

C Élastiques pour géoplans

Sac d'environ 250 bandes élastiques, de couleurs et de tailles variées. Quantité suffisante pour une classe de 25 élèves.

9⁹⁵ 2253946

D Planche perforée X-Y

Planche perforée originale, avec axes coulissants, offrant un maximum de flexibilité pour représenter des coordonnées. Les 30 bandes élastiques, de 6 couleurs et tailles, et des 50 chevilles, permettent de représenter des points, des segments de ligne, des fonctions et des sections coniques. Avec ses lignes d'axes mobiles, cette planche en plastique de 25 x 25 cm, percée de 15 x 15 trous, permet aux élèves d'illustrer les nombres de -14 à 14, sur l'axe des x et celui des y.

9⁹⁵ 2254779

E Géoplans 17 cm

Ensemble de 6 planches recto verso, dont un côté propose une disposition en carré de 5 x 5 chevilles et l'autre, en cercle de 24 chevilles. Chaque planche inclut 9 Géobandes. Plastique robuste aux couleurs de l'arc-en-ciel. Planche de 17,7 x 17,7 cm (25 points).

15⁹⁵ 2261576

F Géoplans 23 cm

Ensemble de 6 planches recto verso, hérissées de chevilles autour desquelles l'élève tend des bandes élastiques pour créer diverses formes géométriques. Un côté propose une disposition isométrique des chevilles aux 1,9 cm et l'autre, une disposition en carré de 11 x 11 chevilles. Chaque planche inclut 9 Géobandes. Plastique robuste. Aux couleurs de l'arc-en-ciel. Planche de 23 x 23 cm (121 points).

21⁹⁵ 2262871

G Manuel enseigner avec les Géoplans

Utilisé avec des Géoplans (non compris), pour explorer la géométrie, l'algèbre, la mesure, les propriétés des formes, les coordonnées de position, la rotation et la translation, ainsi que le périmètre et l'aire. Inclut des fiches d'activités à photocopier ou télécharger. Couverture souple. 48 pages.

23⁹⁵ 2341980

Géométrie



A Tangram en bois coloré

Avec 7 pièces de jeu en bois coloré, 1 base en bois naturel de 18,5 x 18,5 cm et 25 cartes de modèles de 11 x 11 cm, de 2 niveaux de difficulté (silhouettes en couleurs d'un côté et noires, de l'autre). 1 joueur.

3 ans +

29⁹⁵ 2126985

B Tangrams

Favorise l'apprentissage en classe en pratiquant la comparaison, composition et décomposition des formes Tangram aux couleurs vives.

Tangrams – Ensemble de groupe

Jeu de 30 Tangrams de 7 pièces chacun. En plastique de 4 couleurs différentes (rouge, vert, bleu, jaune). 210 pièces dans un seau de rangement résistant. 33⁹⁵ 2045920

Pièces de remplacement

Jeu de 7 pièces.

2⁸⁰ 2252880

C Jeu Tangram en bois

Jeu de raisonnement logique et de résolution de problèmes classique, en bois d'hévéa de qualité. Inclut 7 pièces et 27 cartes recto verso offrant 54 figures à reproduire, dans un coffret de rangement en bois à couvercle coulissant en plastique translucide. 26,5 x 20 x 2 cm.

6 ans +

15⁹⁵ 2077311

D Construction géométrique

Découvrez des notions de géométrie telles que les formes 2D, les modèles 3D, les sommets, les faces et les arêtes à l'aide de 250 bâtonnets de 6 longueurs et 80 boules de 6 couleurs. Dans un solide pot avec couvercle. Plastique éclatant.

19⁹⁵ 2078699

E Pentominos – Ensemble de groupe

Ensemble de 6 Pentominos de 12 pièces (72 pièces en tout). Permet de développer la pensée logique et la recherche de solutions. Dans un seau de rangement résistant.

18⁹⁵ 2251395

F Jeu Tangram classique

Variante du Tangram classique. Inclut 1 Tangram en bois, de 11,8 cm de côté, 7 pièces chacun, 250 cartes, illustrées d'une figure au recto et de la solution au verso. Parties de 20 minutes. 1 joueur.

6 ans +

23⁹⁵ 2253847

G Tangrams magnétiques

Puzzle mathématique chinois classique. Inclut 8 ensembles de 7 pièces, de 4 couleurs attrayantes, soit 56 pièces en tout.

27⁹⁵ 2254415



A Blocs mosaïques

250 pièces de 7 formes et 6 couleurs différentes. Utiliser avec les Fiches d'activités mosaïques 2253417.

Pièces en plastiques 12⁹⁵ 2251619

Pièces en bois 39⁹⁵ 2254829

Fiches d'activités mosaïques

Jeu de 20 cartes recto verso, de 2 niveaux de difficulté. Complément idéal des pièces de mosaïque (2251619 ou 2254829). 14⁹⁵ 2253417

B Blocs mosaïques magnétiques géants

Ces 47 pièces font proportionnellement 3 fois la longueur des blocs mosaïques standard (et 9 fois l'aire). Parfaits pour étudier la reconnaissance des formes, la symétrie, la congruence, les fractions, l'aire, etc., sur un tableau blanc magnétique (3360690). Hexagone : 15,2 cm. Avec guide d'activités.

33⁹⁵ 2206365

C Tangoes Jr.

Ce jeu de tangram initie les petits à reconnaître et classer des formes simples, à distinguer des constituants simples dans une figure complexe. Inclut 7 grosses pièces magnétiques, 1 mallette de 30 x 30 cm en plastique robuste, avec une grande surface de jeu, un tiroir de rangement et une poignée intégrée, 12 grandes cartes défi de 3 niveaux progressifs et 1 livret de 100 défis supplémentaires. 1 joueur.

5 ans + 39⁹⁵ 2206563

D Formes géométriques translucides

Ensemble de 408 pièces translucides, conçues pour réaliser des formes en 2D. 14 formes : 2 carrés différents, rectangle, 5 triangles différents, hexagone, trapèze, rhombe, cercle, demi-cercle et quart de cercle. 7 couleurs. Pièces relationnelles qui multiplient les possibilités créatrices. Formidables sur notre table lumineuse (2073625). Avec instructions et seau de rangement.

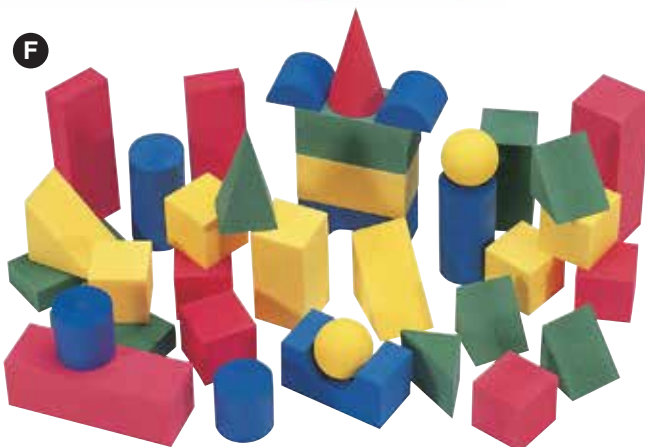
44⁹⁵ 2178226

E Blocs mosaïques magnétiques

Jeu de 200 hexagones, carrés, triangles, trapèzes, parallélogrammes et rhombes en mousse magnétique, de 6 couleurs différentes. Inclut 1 cahier d'activités.

39⁹⁵ 2254373

Géométrie



Gamme Architecte

La gamme Architecte comprend 4 jeux d'initiation aux principes élémentaires de la géométrie : Equilibrio, Tangramino, Architecto et Perspecto. Chacun fait appel à la discrimination visuelle, à l'organisation spatiale, à la capacité à résoudre des problèmes, à l'imagination et à la dextérité, et exige de la persévérance. Ces jeux utilisent les mêmes pièces, c'est-à-dire 18 blocs géométriques de formes variées en plastique robuste de couleur unie à disposer pour reproduire des modèles de difficulté croissante. Chaque jeu inclut un livret aux pages cartonnées glacées et à la reliure spirale pratique. L'élève joue seul ou en équipe de 2 ou 3 joueurs. Nous vous proposons dans notre collection des blocs supplémentaires (2170108) pour multiplier le nombre de joueurs.

A Architecto	34⁹⁵	2181089
B Equilibrio	34⁹⁵	2181113
C Tangramino	34⁹⁵	2181600
D Perspecto	34⁹⁵	2073633

E Polyssimo

Le joueur choisit une carte défi et dispose les premières pièces sur la grille quadrillée, selon la configuration illustrée. Il place ensuite les pièces restantes pour reconstituer un carré parfait. Cet attrayant jeu de logique inclut 30 défis progressifs et 11 pièces en bois de couleurs vives. 1 joueur.

28⁹⁵ 2016509

F Solides géométriques en mousse de vinyle

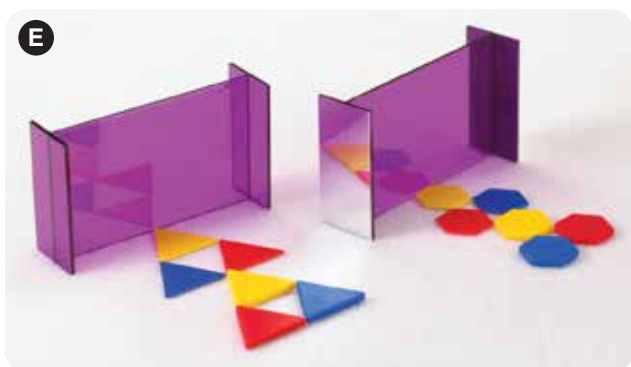
Variété de petites formes, servant à illustrer diverses notions géométriques. Mousse de vinyle dense et colorée. Jeu de 36 pièces. Petit cube de 4 cm de côté.

49⁹⁵ 2258499

G Grands solides géométriques en mousse

Ensemble de 12 formes géométriques en mousse de 3 couleurs, dont la taille varie de 5 à 7,5 cm. Il y a des cônes, une sphère, un hémisphère, un cube, des cylindres, une pyramide, des prismes et des solides rectangulaires. Idéal pour animer des cours de géométrie. Inclut un guide pédagogique.

32⁹⁵ 2259687



A Géofigures repliables en 3D

Solides géométriques en 3D transparents, à remplir pour étudier le volume. Chacun loge une insertion amovible, en plastique flexible, à déplier pour illustrer les sommets à 2D. Leur base commune de 10 cm facilite la mesure du volume et de l'aire de la surface. L'ensemble inclut 11 solides en 3D et 11 insertions pliantes.

39⁹⁵ 2262707

B Grandes géofigures en 3D

Solides géométriques grand format, caractérisés par une taille commune, conçus pour approfondir les notions de volume, d'aire de surface et de sommet. L'ensemble de 17 pièces inclut 1 cube en 2 tailles, 1 cône, 1 prisme carré, 1 sphère, 1 pyramide carrée et plus encore. Plastique robuste, aux rebords sans soudure. Base de 10 cm.

49⁹⁵ 2262673

C Solides géométriques en bois

Base de 5 cm.

Ensemble de 18 pièces

35⁹⁵ 2262905

Ensemble de 12 pièces

19⁹⁵ 2262897

D Conexion

Jeux de polygones pour réaliser des polyèdres tridimensionnels et des formes volumétriques. Inclut 1 guide détaillé.

84 pièces

59⁹⁵ 2254308

236 pièces

149⁹⁵ 2254316

E Miroir de symétrie

Surface en plastique poli translucide, aux propriétés réfléchissantes. Outil pratique favorisant la découverte et la compréhension des propriétés géométriques et symétriques.

Avec pieds intégrés pour tenir debout, à l'horizontale ou à la verticale. 15,5 x 10 cm.

3⁷⁵ 2254845

F Miroirs Math Vue

Jeu de 25 miroirs, incluant des cartes intensifiant la réflexion et des modèles de règles et rapporteurs. Avec pieds intégrés pour tenir debout. S'utilise aussi bien à la verticale qu'à l'horizontale. Plastique rouge. 15,4 x 9,3 cm. Casier de rangement pratique. Dans un bac de rangement.

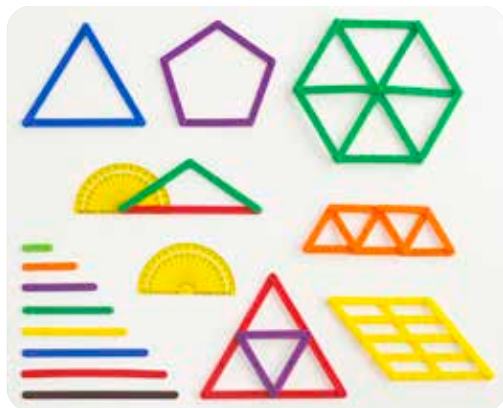
118⁹⁵ 2135044

Miroir de symétrie incassable

Indispensable pour les exercices de symétrie. Plastique. 10,8 x 8,4 cm. Non illustré.

8 ans + **2⁵⁰** 2080323

Géométrie



A Jeux d'angles – ensemble de l'élève

Aide visuelle conçue pour enseigner la mesure des angles et les polygones, en calculer la hauteur et la surface, en trouver le point central et plus encore. Les segments se joignent aisément par pression pour créer des formes. Chaque longueur est représentée par une couleur. Inclut 80 segments de 8 tailles (de 2,5 à 15 cm de longueur, 2 rapporteurs d'angle de 10 cm et un feuillet explicatif (en anglais seulement).

14⁹⁵ 2078707

B Les formes géométriques au quotidien

Trousse contenant 7 solides géométriques et 35 cartes de 9 cm en carton épais, dotées d'un système autocorrectif au verso, réparties ainsi : 7 cartes maîtresses illustrées de solides géométriques et 28 cartes d'objets familiers représentant des solides géométriques au quotidien. Inclut aussi 1 sac opaque permettant de faire des jeux de reconnaissance tactile et 1 guide d'activités.

48⁹⁵ 2254290

C Solides géométriques 5 cm

Ensemble de 17 solides géométriques conçus pour approfondir les notions de volume, d'aire de surface et de sommet. Plastique robuste. Environ 5 cm de hauteur.

27⁹⁵ 2254787

D Relations entre solides géométriques

Ensemble de 17 solides géométriques, conçu pour étudier les relations entre la forme, la taille et le volume. Des sphères, cônes, cubes, rectangles, cylindres, pyramides et polyèdres vides, dont la base amovible est dotée d'un bouchon (sauf la sphère qui n'a pas de base, mais un bouchon), peuvent ainsi être remplis de solides ou de liquides. Plastique transparent à base colorée.

Hauteur 5 cm **19⁹⁵** 2254795

Hauteur 10 cm **56⁹⁵** 2254803

E Mini solides géométriques

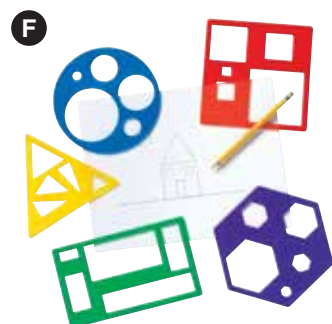
Ensemble de 40 solides géométriques en 10 formes, chacune offerte en 4 couleurs vives : prisme triangulaire, cône, cube, cylindre, prisme rectangulaire, prisme hexagonal, pyramide triangulaire, pyramide carrée, sphère et demi-sphère. Plastique. 2,5 cm de hauteur.

15⁹⁵ 2254811

F Solides géométriques à construire

Ensemble de 32 solides à construire. Inclut 4 exemplaires de chacune des formes suivantes : cube, cône, prisme à base carrée, prisme à base rectangulaire, prisme à base hexagonale, prisme triangulaire, pyramide à base carrée et pyramide à base triangulaire. Carton coloré. Cube de 7 cm de côté.

14⁹⁵ 2255685



A Cubissimo

Reconstituez un cube parfait à l'aide de 7 polyomino 3D en bois coloré, formés chacun de 3 ou 4 cubes, et de 30 cartes de défis, à 3 niveaux de difficulté, qui imposent une situation de départ. 1 joueur.

7 ans + **28⁹⁵** 2078624

B Jeu de construction 3D Mental Blox 360°

Réalisez des structures 3D vues sous divers angles. Trois niveaux de jeu exercent la capacité à résoudre des problèmes. Inclut 42 cartes de défis avec solution au dos, 15 blocs colorés et 1 guide d'activités. Le plus gros bloc fait 11,4 cm de long. x 7,6 cm de haut. 1 joueur ou plus.

5 ans + **36⁹⁵** 2078921

C Blocs logiques – Ensemble de groupe

Ensemble de 144 pièces de 6 formes (carré, rectangle, cercle, triangle, pentagone et hexagone), 2 tailles (5 et 10 cm), 6 couleurs et 2 transparences (opaque et translucide). Aussi parfaites sur une table lumineuse. Dans un contenant.

52⁹⁵ 2128106

D Blocs logiques

Permettent d'effectuer des exercices de classement, de perception, d'organisation logique et de coordination oeil-main. 60 blocs de 5 formes, 3 couleurs, 2 tailles et 2 épaisseurs. Plastique rigide. Le fond du boîtier robuste peut servir de pochoir.

Format moyen **13⁹⁵** 2240596
 Grand format **37⁹⁵** 2262863

E Cercles de regroupements

Matériel destiné à faire des exercices de tri et de dénombrement. Repliables pour faciliter le rangement. ø 50 cm. Ensemble de 6.

10⁹⁵ 2255495

F Pochoirs de formes de base

Chacun des pochoirs géométriques est découpé d'exemples de la forme maîtresse, de tailles et d'orientations variées. Jeu de 5 pochoirs en plastique robuste et flexible, aux couleurs translucides qui laissent aisément voir les lignes de traçage pour faciliter le repositionnement. Rectangle : 19 x 11,3 cm. Avec un guide d'activités.

11⁹⁵ 2206373

G Pochoirs géométriques

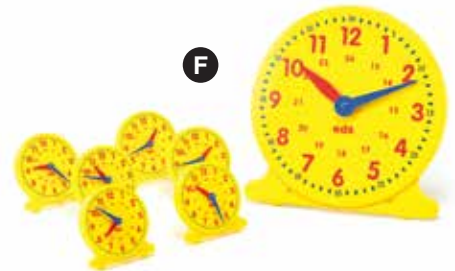
Jeu de 4 pochoirs découpés respectivement de cercles (rouge), de carrés (vert), de formes géométriques (jaune) et de formes amusantes (bleu). Bordures extérieures avec graduations métriques et impériales. Plastique souple. Pochoir bleu : 29 x 12,7 cm.

13⁹⁵ 2262913

H Thamographe

Instrument de mesure et de traçage de figures géométriques tout-en-un qui remplace un compas, une règle graduée, une équerre et un rapporteur. Sans pointe, il n'y a aucun risque de blessure. Sa règle centrale permet un traçage des figures géométriques simple, rapide, net et précis, sans que le crayon quitte la feuille. Tracez des cercles de 10 à 110 mm de rayon, au mm près. Utilisez de préférence un crayon à mine dure (3H ou 2H) ou un feutre à pointe fine. Plastique robuste. 14,5 x 6 cm.

10⁹⁵ 3012234



Horloges à droites numériques

Aident à comprendre qu'une horloge n'est qu'une droite numérique circulaire, pour apprendre autrement à lire l'heure. Avec 1 cadre horloge, 2 aiguilles à emboîter et 2 droites numériques (heures et minutes). Groupes de 5 minutes à code couleur. Modèles de table autoportants. Plastique.

A Horloge de démonstration magnétique 33 cm
Aussi pour tableau blanc. Avec livret pédagogique. **52⁹⁵** 2131514

B Petites horloges de l'élève. Ensemble de 6. 10 cm
Avec 4 activités de démarrage. **54⁹⁵** 2131498

C Minuteriers à double alimentation

Ensemble de 5 minuteriers dont l'intervalle de réglage va jusqu'à 99 minutes et 59 secondes. Format pratique, compte à rebours, sonnerie, double alimentation afin d'être toujours chargées et prêtes à fonctionner, boutons-poussoirs faciles à manipuler. 6,5 x 6,5 x 1,3 cm. Affichage : 5,3 x 2,5 cm., une de chaque couleur (rouge, vert, bleu, jaune, blanc) pour faciliter l'identification.

46⁹⁵ 2088482

D Horloge de démonstration magnétique

Grande horloge de démonstration magnétique très pratique. Déplacez les aiguilles et écrivez l'heure dans la section numérique effaçable. Aiguilles mobiles des heures et des minutes de couleurs différentes, chiffres des heures de 1 à 12 et de 13 à 24 et ceux des minutes par bonds de 5, de 5 à 60. Surface laminée robuste.. 30 x 37,5 cm de haut.

24⁹⁵ 2240604

E Horloge de démonstration magnétique

Horloge aux aiguilles en plastique à engrenage dont l'aiguille des heures avance au rythme de celle des minutes. Favorise un apprentissage concret de l'heure. Le retrait et la remise en place des chiffres magnétiques en mousse permet d'effectuer diverses analyses et opérations. Aiguille des minutes : 6,3 x 27,9 cm de longueur. Chiffres : env. 10 cm de hauteur.

39⁹⁵ 2253979

F Horloges à engrenages

Horloges 24 heures à engrenages, dont l'aiguille des heures avance au rythme de celle des minutes. Arborent les chiffres des heures de 1 à 12 et de 13 à 24, et ceux des minutes par bonds de 5, de 5 à 60. Plastique robuste. Avec support.

Modèle de l'enseignant
Diamètre 30 cm **18⁹⁵** 2252856

Modèle de l'élève
Ensemble de 6. Diamètre 10,5 cm. **23⁹⁵** 2252872

G Timbres horloges

Jeu de 3 timbres en caoutchouc, avec poignées tiges. Inclut 1 horloge 12 heures avec chiffres, 1 horloge 12 heures avec lignes seulement et 1 horloge avec les lignes des heures et des minutes. 5,5 cm de côté.

19⁹⁵ 2256436

H Horloge de démonstration

Permet d'écrire l'heure puis de l'effacer. Horloge avec cadran et espace réservé pour écrire l'heure numérique.

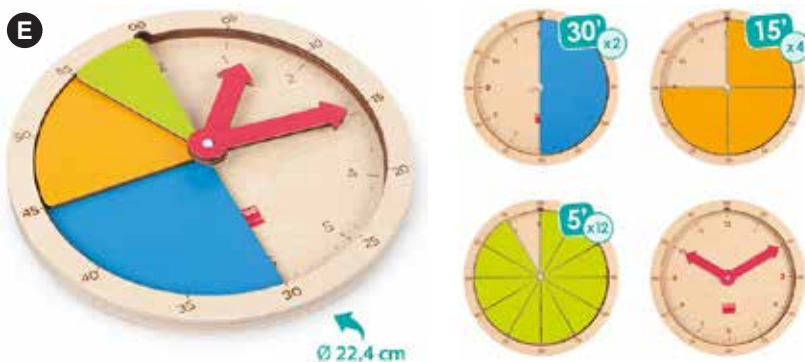
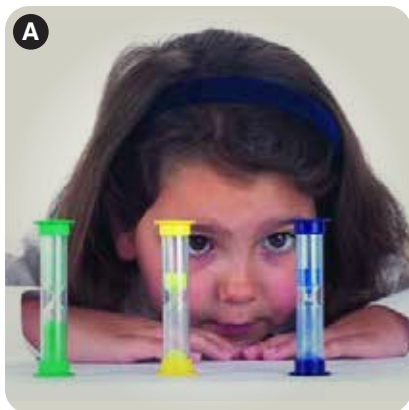
Grand format
30 cm. À l'unité. **9¹⁵** 2337962

Format individuel
Paquet de 10. **12⁹⁵** 2335024

I Minuteur grand format

Conçu pour les jeunes enfants, avec grosses touches, grand affichage ACL de qualité de 7,5 x 5,3 cm, comptes progressif et régressif avec résolution de 1 seconde (durée maximale de 99 min 59 sec), forte sonnerie pouvant signaler un changement d'activité, trépied intégré, aimant au dos et interrupteur marche-arrêt. Feuillelet d'information. 10 x 10,5 x 2,1 cm. Requiert 1 pile AAA (non comprise).

16⁹⁵ 2069870



A Petits sabliers – Ensemble de 30

Les sabliers résistants et chromocodés sont précis, afin d'être utilisés par des élèves individuels. Parfaits pour les activités de sciences, de mathématiques. Inclut 10 sabliers de chacune des 3 durées : 1 min (vert), 3 min (jaune) et 5 min (bleu). Plastique. ø 2,5 x 9 cm de haut.

54⁹⁵ 2104883

Accessoires pour dire l'heure

Matériel concret pour soutenir l'expression de l'heure en formats digital et analogique et développer l'intelligence logico-mathématique, l'attention et l'observation. Avec un guide pédagogique.

B Ensemble de dés de l'heure

30 dés à 12 faces, 15 dés rouges de l'heure et 15 dés bleus des minutes par incréments de 5 minutes.

39⁹⁵ 2126027

C Maxi-tampons Quelle heure est-il?

1 grand tampon en bois de 8,5 cm illustré des heures et des minutes, 1 dé des heures et 1 dé des minutes.

18⁹⁵ 2126035

D Rabats pour lire l'heure

10 ensembles de 4 groupes de cartes à rabattre, pour lire l'heure de 00:00 jusqu'à 23:59, et 1 cadran aux aiguilles mobiles, illustrée des heures de 1 à 12 et de 13 à 24, et des minutes de 5 à 60, par bonds de 5. Les rabats en format de l'élève font 32 cm de larg. x 9,2 cm de haut. Vendus en paquet de 10.

58⁹⁵ 2087963

E Construisons l'heure

Jeu de pièces colorées à insérer dans une grande horloge, pour diviser une heure en segments de 5, 15 et 30 minutes. Inclut 1 horloge indiquant les heures et les minutes (ø 22,4 cm), 12 pièces de 5 min, 4 de 15 min, 2 de 30 min et 2 aiguilles. Tout bois.

29⁹⁵ 2126050

F Calendrier à pochettes

Murale en nylon bleu comportant 7 rangées de pochettes transparentes où glisser des bandes et des cartes portant respectivement les mois de l'année, les jours de la semaine et les nombres de 1 à 31 (comprises). Avec oeillets métalliques de suspension. 66 x 63,5 cm.

39⁹⁵ 2193993

G Horloge éducative

Arbre les chiffres des heures de 1 à 12 et de 13 à 24, ceux des minutes par bonds de 5 (de 5 à 60), 12 petits cadrans sans chiffres dont les aiguilles indiquent les heures justes, et 4 petits cercles fragmentés indiquant les quarts d'heure aux 15 minutes. Tout bois naturel et peint vert et blanc. Sur 2 chevilles-socles amovibles. ø 25,6 cm.

17⁹⁵ 2206829

H Horloge-calendrier

Modèle polyvalent, joliment illustré, permettant d'apprendre à lire l'heure et de repérer le jour, le mois, la date, la saison et le temps qu'il fait. Horloge manuelle 24 heures. Modèle tout bois. Avec orifices de suspension. 43,4 cm de côté.

39⁹⁵ 2250348

Mesure



B² vous informe
Oursons de mesure
 Cet ensemble est un complément idéal à notre Balance junior (2263549) : un appareil simple, conçu pour initier les enfants à la prise de mesures et à la notion de poids.



A Balance à plateaux

Comporte 2 plateaux translucides gradués aux 200 mL, d'une capacité d'un L de liquides ou de solides, 2 pinces compensatrices glissant sur le fléau pour plus de précision et 1 base où ranger les 15 poids empilables en plastique (5 x 1 g, 5 x 5 g et 5 x 10 g). Plastique robuste et lavable. 73,7 x 32,5 cm, une fois assemblée.

18⁹⁵ 2251536

B Petits thermomètres – Ensemble de 12

Ensemble de 12 thermomètres gradués en degrés Celsius et Fahrenheit. 2,2 x 17,5 cm. Dans un boîtier en plastique.

35⁹⁵ 2102978

C Affiche thermomètre de démonstration

Thermomètre géant de 15 x 90 cm. Lecture de -50°C à 50°C.

12⁹⁵ 2262301

D Thermomètre d'intérieur

19,5 x 6 cm. Lecture de -35 °C à 55 °C.

8 ans + 4⁵⁰ 2262343

E Balance combinée

Cette balance permet de déterminer aussi bien le poids d'un liquide, que celui d'un solide. Inclut 1 socle de plastique robuste avec curseur central mobile, 2 contenants gradués de 1 L, transparents et amovibles, 2 couvercles-plateaux pour les contenants, 11 poids de métal variant de 1 g à 50 g et 14 poids empilables de 5 g, 10 g ou 20 g, dans des compartiments faciles d'accès, et 1 guide d'instructions.

39⁹⁵ 2253920

F Oursons de mesure

Ensemble de poids en plastique en forme d'oursons. 96 pièces graduées de 4 g, 8 g et 12 g de 6 couleurs pour faciliter le repérage. Un complément idéal à la Balance junior (2263549).

4 ans + 24⁹⁵ 2263523

G Balance à plateaux élémentaire

Balance conviviale, en plastique aux couleurs vives, à base large, plateaux amovibles transparents et réglage au point zéro facile à lire. Poids non compris. 11 cm x 31 cm.

17⁹⁵ 2263531

H Balance junior

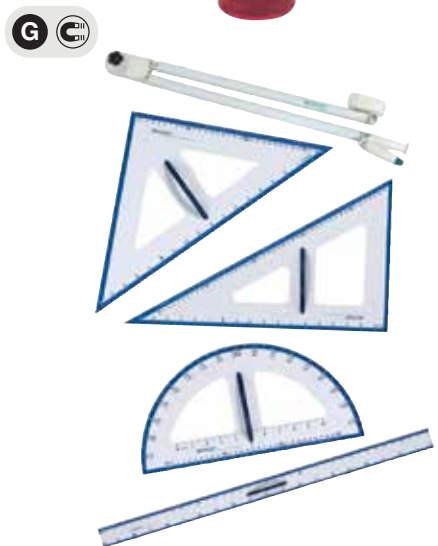
Balance simple, aux couleurs vives, conçue pour initier les enfants à la mesure, à l'utilisation d'une balance ainsi qu'à la notion de poids et de quantités. Plastique.

29⁹⁵ 2263549

I Balance à fléau

Balance tout usage, avec 2 plateaux creux amovibles de 10,8 x 10,8 cm, robuste et précise de 1 g à 2 kg. Avec réglage au point zéro. Inclut: 10 masses en laiton de 1 g à 50 g se rangeant de chaque côté de la base, 1 paire de pinces en plastique et 1 livret d'activités.

31⁹⁵ 2335321



A Ensemble de mètre cube

Présente la notion de mètre cube et sa relation avec 1 décimètre cube, 1 centimètre cube et le volume. Ensemble de 3 tiges à alternance de couleurs, 9 tiges vierges, 8 connecteurs d'angle et 1 règle de 1 m.

49⁹⁵ 2103018

B Rubans à mesurer de 1 mètre

Le robuste ruban blanc est calibré verticalement en cm d'un côté (en bleu) et horizontalement en cm de l'autre (en noir). À enrouler après usage. Paquet de 12 rubans.

5⁴⁵ 2036093

C Ensemble de mesure de volumes liquides

Inclut 5 pots à mesurer gigognes aux couvercles colorés d'une capacité allant de 50 à 3000 ml, 3 tasses à mesurer, 5 tasses à mesurer les matières sèches et 6 cuillères à mesurer. Plastique translucide ou aux couleurs vives, résistant aux chocs.

33⁹⁵ 2079085

D Bêchers

Jeu de 5 bêchers gradués, en polypropylène translucide, de 50, 100, 250, 500 et 1000 mL respectivement.

19⁹⁵ 2257681

E Compte-gouttes

En plastique. 76 mm. Paquet de 12.

7³⁰ 2334035

F Cylindres de mesure gradués

Ensembles de 7 cylindres gradués, avec étalonnage en relief facilitant la lecture de mesures. Bases larges et stables. Résistent aux agents chimiques, aux acides et aux micro-ondes. Faits en plastique polypropylène transparent robuste. Inclut : 10 mL, 25 mL, 50 mL, 100 mL, 250 mL, 500 mL et 1000 mL.

29⁹⁵ 2336733

G Ensemble de géométrie Westcott pour tableaux blancs ou à craie

Ensemble de 5 pièces pour tableaux à craies ou effaçables à sec. Inclut 1 compas, 2 équerres (30°-60°-90° et 45°-45°-90°), 1 rapporteur d'angle et 1 règle de 60 cm. Le compas comporte un embout ajustable pour marqueurs effaçables à sec ou craies. Avec poignées et aimants. Plastique blanc.

89⁹⁵ 3010329

H Grand compas pour tableaux blancs ou à craie

Compas à embouts ajustables, pour marqueurs effaçables à sec ou craies. Permet de tracer des cercles de 150 cm de diamètre.

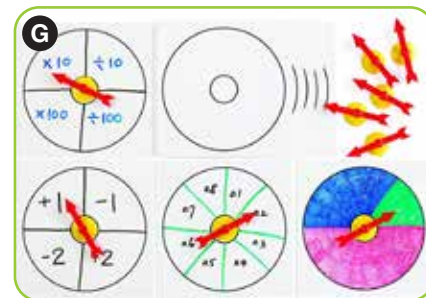
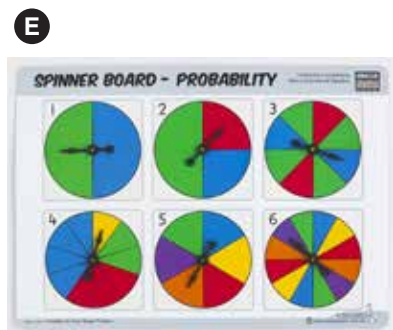
22⁹⁵ 3010352

I Mètre magnétique pour tableau

En plastique résistant, avec poignée.

27⁹⁵ 3010568

Statistique et probabilité



A Cartes à jouer format Mammouth

Jeu de 52 cartes de très grand format. Parfaites pour enseigner les jeux de cartes classiques et présenter les notions de séries et de probabilités. Cartes cartonnées aux figures traditionnelles, de 25 x 28 cm.

19⁹⁵ 2110286

B Boîte de rangement à charnière

Avec couvercle à charnière. Idéale pour les jetons. Plastique. 20 x 13 x 3 cm.

3⁷⁵ 1142397

Jetons bicolores

Jeu de 200 jetons bicolores permettant l'apprentissage de diverses notions mathématiques, dont celle de probabilités, par l'observation. Plastique.

C En plastique rouge et jaune **9⁹⁵** 2261170

D En mousse rouge et blanche **7²⁵** 2035210

E Girouettes

Faites pivoter l'aiguille et notez les résultats, puis comparez. Chaque ensemble regroupe 8 girouettes progressives en plastique robuste avec autocollants en français, dans une pochette en plastique transparent.

Probabilités **26⁹⁵** 2035277

F Cartes à jouer grand format

Cartes à jouer géantes de 11,5 x 17,3 cm, épaisses, plastifiées et à coins arrondis.

8⁵⁰ 2078723

G Girouettes blanches à ventouse

Jeu de 10 girouettes blanches recto verso et effaçables à sec, de 18 x 18 cm, imprimées de cercles concentriques d'un côté et vierges de l'autre. Avec 10 flèches mobiles de 10 cm sur ventouse, qui adhèrent à la plupart des surfaces lisses horizontales et verticales. Pour les probabilités, la valeur de position, la génération de nombres aléatoires et plus encore.

23⁹⁵ 2103034

H Jeu de cartes

Jeu standard.

1²⁵ 2114262

I Jeu de cartes à gros chiffres

Jeu de cartes à gros chiffres et symboles. Idéal pour des jeunes ou adultes avec déficit visuel ou cognitif.

1⁷⁵ 2114270

J Dés en caoutchouc mousse

Ensemble de 6 dés standards en caoutchouc mousse enduit de polyuréthane, en 6 couleurs différentes. 7,5 cm de côté, 6 faces.

39⁹⁵ 2254670

K Girouettes 0-9

Ensemble de 5 girouettes avec disque divisé en 10 sections numérotées de 0 à 9.

9³⁰ 2254696

L Girouettes 6 couleurs

Ensemble de 5 girouettes avec disque divisé en 6 sections colorées. Complément idéal aux jeux et activités de logique ou de construction de séries.

10⁹⁵ 2254704

M Jetons translucides

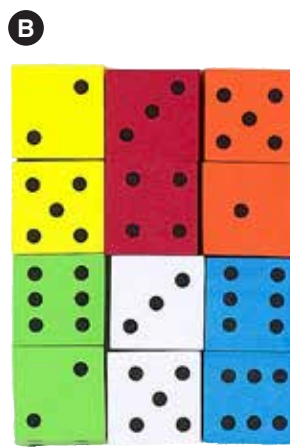
Favorisent les activités de dénombrement, de tri, de reconnaissance des couleurs et plus encore. 250 jetons translucides, de 6 couleurs. ø 1,9 cm.

5⁶⁰ 2255701

N Dé en mousse

Dé à jouer, en mousse de haute densité. Jaune avec points noirs. 14,5 cm de côté.

19⁹⁵ 5002977



A Gros dés doubles

Ensemble de 12 gros dés de 3 cm, de 6 couleurs, avec un dé intérieur blanc. Renforce les notions de chiffres, numération, opérations et probabilité. Offerts en grand format, pour les petites mains. Plastique. Dans un pot de rangement.

19⁹⁵ 2206381

B Ensemble de dés en mousse

Ensemble de 12 dés en mousse de 16 mm ch. Couleurs variées.

5⁵⁰ 2036036

C Dés en plastique à 6 faces

Blancs. 16 mm. 1 à 6 points noirs. Paquet de 10.

5⁹⁵ 2183630

D Ensemble de dés de base

Ensemble de dés favorisant l'enseignement de la notion de chiffre, des additions et soustractions élémentaires, de la numération et des probabilités. Inclut 48 dés de 16 mm en 4 couleurs et 24 dés à 10 faces, en 2 couleurs. Jeu de 72 dés, dans un robuste coffret en plastique.

19⁹⁵ 2078756

E Ensemble de dés pour la classe

Ce soutien aux jeux mathématiques complet offre des dés de points classiques, 56 dés de symboles mathématiques (chiffres de 1 à 6 et de 0 à 9, fractions, pourcentages, décimales, bonds de 10, 100 et 1000) et divers dés multifaces, de 2 tailles et 7 couleurs. Dans un robuste boîtier en plastique transparent.

29⁹⁵ 2240570

F Ensemble de 72 dés à points

Ensemble de 72 dés de 16 mm, à 6 points, en 4 couleurs. Idéal pour réaliser diverses activités d'addition et de soustraction et inventer une foule de jeux. Dans un robuste boîtier en plastique transparent.

19⁹⁵ 2240588

G Dés en plastique à 10 faces

Paquet de 5 dés à 10 faces (numérotées de 0 à 9). Idéal pour animer des activités de numération et d'opérations mathématiques. 5 couleurs. 18 mm.

6⁹⁵ 2181840

H Dés en plastique à 12 faces

Paquet de 5 dés à 12 faces (numérotées de 1 à 12). Idéal pour animer des activités de numération et d'opérations mathématiques. 5 couleurs. 18 mm.

6⁹⁵ 2183044

I Dés vierges

Paquet de 10. 16 mm.

6⁹⁵ 2183473

J Dés magnétiques à essuyage à sec

Avec ces dés magnétiques, créez vos fractions, opérations et autres dés spécialisés. À utiliser avec des marqueurs à essuyage à sec ou des aimants. Ensemble de 4 dés de couleurs variées, 5 cm de côté.

19⁹⁵ 2262822

K Dés d'opérations mathématiques

Ensemble de six dés. Addition, soustraction, multiplication, division, supérieur à, supérieur ou égal à.

11⁹⁵ 2251791

L Ensemble de 6 dés à 6 points de couleur

Dés en plastique de 20 mm ch. Blancs avec 1 point de couleur (vert, jaune, violet, bleu, rouge, noir) légèrement concave sur chaque face.

6⁶⁵ 2255016

Jeux mathématiques



A Quarto Mini

Chacune des 16 pièces possède 4 attributs différents, et il faut aligner 4 pièces possédant le même attribut pour gagner, en posant la pièce choisie par l'adversaire. Inclut 1 planche de 17 x 17 cm, 16 pièces dans un sac et les règles avec variantes. Tout bois. 2 joueurs.

8 ans + **26⁹⁵** 2127751

B Dominos

Jeux de dominos de 2,5 x 5 cm, en plastique robuste, à points de couleur pour faciliter l'identification. Dans un coffret métallique, avec les règles de nombreux jeux. 2 à 6 joueurs.

Double 6 – 28 dominos **7⁹⁵** 2130854

Double-9 **12⁹⁵** 2011740

C Dominos en bois

Ensemble de 6 jeux de 28 dominos double six en bois de 4,4 x 2,2 cm ch. Dominos de 6 couleurs vives, à points creux contrastés blancs pour faciliter l'identification. 168 dominos en tout.

28⁹⁵ 2035145

D Crazy Sudoku

Variante illustrée offrant 40 cartes défi de 4 x 4 cases, de 4 niveaux de difficulté, 16 jetons en bois représentant 4 types d'habitat différents de 4 couleurs, chaque type ne pouvant être présent qu'une seule fois par ligne, colonne et zone colorée, et 1 livret avec les solutions. 1 joueur.

8 ans + **25⁹⁵** 2103752

E Jeux d'échecs, de dames et backgammon

Trio de jeux de stratégie classiques, tout en bois. Le boîtier de rangement s'ouvre, offrant un échiquier de 30 x 30 cm d'un côté et un tablier de backgammon, de l'autre. Inclut toutes les pièces de jeu, 2 gobelets en plastique, 5 dés et les règles illustrées. 2 joueurs.

6 ans + **39⁹⁵** 2128262

F Jeu d'échecs d'apprentissage – Les bons coups

Ensemble pour l'initiation, car le déplacement propre à chaque pièce est indiqué sur celle-ci. Jeu de stratégie et de réflexion où chaque coup a son importance. Idéal dans le cadre des cours de mathématiques. Plastique.

8 ans + **35⁹⁵** 2183085

G Jeu d'échecs

Ensemble idéal pour les débutants. Inclut 1 échiquier en vinyle souple, dont les bordures portent des coordonnées, et des pièces de jeu en plastique solide. Le roi fait 9 cm de hauteur. Echiquier de 50 x 50 cm.

8 ans + **24⁹⁵** 2259299

H Mathable Quattro

Jeu de cartes pour additionner, soustraire, multiplier et diviser. Chaque joueur, à son tour, pose une ou plusieurs cartes, chacune devant être le résultat d'une opération formée par deux cartes adjacentes. Le premier à n'avoir plus de cartes remporte le tour. Inclut 106 cartes chiffrées, d'une valeur de 0 à 90, et les règles du jeu avec variante pour les joueurs plus jeunes. Parties de 15 minutes. 2 à 4 joueurs.

8 ans + **14⁹⁵** 2260404

I Mathable

Belle version du jeu de nombres croisés classique qui s'inspire du Scrabble. Composez des opérations mathématiques simples en cherchant à croiser des nombres sur les cases rapportant le plus de points. Inclut 1 planche de jeu de 38 x 35,5 cm, 106 jetons et 4 chevalets en bois. 2 à 4 joueurs.

10 ans + **36⁹⁵** 2262640



B² vous informe

Ludo & Ménége

La collection québécoise propose des jeux qui favorisent la capacité à résoudre des problèmes, le raisonnement logique, les habiletés langagières, la mémoire et la gestion de l'impulsivité.



A Magic Maths

Pour recueillir 6 ingrédients mystérieux, les joueurs résolvent des additions, soustractions et multiplications simples mais stimulantes, puis frottent les éléments thermosensibles de leur carte pour révéler l'exactitude des réponses. Inclut 4 planches, 30 cartes d'ingrédients, 30 cartes d'opérations magiques et les règles. 2 à 4 joueurs.

5 ans +

39⁹⁵ 2049799

B Placote – Opération sauvetage

Le jeu coopératif et évolutif est conçu pour aider les enfants de 9 à 13 ans à mieux comprendre les opérations de multiplication et de division. Il les amène aussi à mémoriser les tables, à résoudre des problèmes et à trouver des coordonnées sur un plan cartésien. Regroupe 1 plateau de jeu à assembler, 48 cartes-trajets, 24 cartes-sauvetages recto verso, 12 jetons-trajets, 1 pochette-radar, 1 guide d'accompagnement et les règles du jeu proposant 3 niveaux de difficulté.

9 ans +

39⁹⁵ 2069912

C Jeu d'additions et de soustractions Le maréage

Au fil des cases paires, impaires et chiffrées, les joueurs lancent 1 ou 3 dés et créent et résolvent des opérations d'addition / soustraction simples ou attendent d'obtenir le bon chiffre. Inclut 1 tapis de jeu, 4 pions créatures, 2 dés numériques, 1 dé d'opérations et les règles. 2 à 4 joueurs.

5 ans +

27⁹⁵ 2125615

D La Matinée des Monstres – Ludo & Ménége

Rassembler sa troupe de 5 monstres espions exige de bien planifier ses tours. Inclut 4 planches Labo-dortoir, 1 Lavoir, 3 dés de couleurs et d'accessoires, 140 céréales dans un contenant de rangement, des cartes et les règles avec variantes. 2 à 4 joueurs.

6 ans +

39⁹⁵ 2126894

E Jeu de multiplications et divisions tri-FACTa^{MC}

Pour maîtriser les tables de multiplications en s'amusant! Avec des cartes numériques et une planche triangulaire en guise de repère visuel, effectuez des multiplications et des divisions pour compléter des familles de chiffres. Inclut 1 planche de 25,4 cm, 100 cartes (tables jusqu'à 100) et 4 plateaux. 2 à 4 joueurs.

8 ans +

35⁹⁵ 2207025

F Zoologic

Jeu de logique délirant qui consiste à résoudre des puzzles en disposant des jetons Chien, Chat, et Souris, en veillant à les éloigner des jetons Nourriture favorite ou Animal rival. Jetons en plastique, 60 puzzles de difficulté progressive dans un livret à reliure spirale et règles incluant des indices et les solutions. 1 joueur.

6 ans +

24⁹⁵ 2180909

G Fermer la boîte 12

Jeu de hasard conçu pour effectuer des additions, des soustractions et des multiplications simples. Consiste à jeter les 2 dés et à en additionner les points, puis à trouver toutes les combinaisons possibles donnant ce résultat, afin de faire basculer les tuiles numériques correspondantes. Les points des tuiles non basculées sont additionnés, et la marque la plus basse l'emporte. Double boîtier en bois, de 34 cm de longueur et 4 dés. 2 joueurs.

6 ans +

28⁹⁵ 2183143

Jeux mathématiques



$$\begin{array}{r} 6 \\ + \\ 7 \\ = \\ 11 \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \\ \times \\ 4 \\ = \\ 8 \end{array} \quad \begin{array}{r} 8 \\ + \\ 1 \\ = \\ 9 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + \\ 6 \\ = \\ 11 \end{array} \quad \begin{array}{r} 5 \\ + \\ 1 \\ = \\ 6 \end{array} \quad \begin{array}{r} 3 \\ + \\ 3 \\ = \\ 6 \end{array} \quad \begin{array}{r} 2 \\ + \\ 4 \\ = \\ 6 \end{array}$$



A Möbi

Ce jeu est génial pour consolider les apprentissages des opérations mathématiques. Combinez des tuiles numériques et d'opérations mathématiques pour créer des grilles plus ou moins complexes d'équations.

La pochette baleine fort pratique contient 75 tuiles numériques bleues numérotées de 1 à 12 (dont 1 tuile Möbi volante), 87 tuiles d'opérations recto verso blanches (+, -, x, ÷, =) et les règles avec des variantes solitaires, en équipes, d'initiation, complexes, etc. Parties de 10 min. 1 à 6 joueurs. 6 ans + **23⁹⁵** 2037273

B Möbi kids

Reliez des tuiles numériques et d'opérations mathématiques de diverses façons. Pour les tout-petits, des activités simples et ludiques permettent de s'initier lentement à la mécanique du jeu. La pochette baleine fort pratique contient 38 tuiles numériques, 48 tuiles d'opérations recto verso (+, -, =) et les règles illustrées. Couleurs peuvent varier. 1 à 4 joueurs. 4 ans + **21⁹⁵** 2037281

C Cat Crimes

Une pelote de laine emmêlée et un oiseau manquant lequel des six félins a commis chacun des crimes? Capacité à résoudre des problèmes, empreintes de pattes, position des jouets et autres indices servent à déterminer où était assis chaque chat au moment du crime. Ce jeu de logique, qui développe la capacité d'inférence, comprend 1 planche de jeu, 6 figurines de chats avec support, 6 jetons de crime et 40 cartes défi de 4 niveaux de difficulté avec les solutions. Les règles incluent des conseils. 1 joueur. 8 ans + **19⁹⁵** 2064863

D Mont-à-mots Agent secret

Jeu de calcul mental qui stimule l'esprit de déduction pour formuler et résoudre des équations mathématiques, afin d'identifier le traître parmi les 15 suspects et le pays dans lequel il se cache. Inclut 1 planche de jeu. 1 Carte du monde de 51 x 26 cm, 1 fiche suspect, 1 carnet de missions, 1 décocodeur, 1 filtre rouge, et plus. 44 missions différentes. 2 à 4 joueurs. 8 ans + **34⁹⁵** 2097756

E Placote - Les Créatures énigmatiques

Jeu évolutif de résolution d'énigmes logiques et mathématiques, pour obtenir des jetons servant à affronter des créatures fantastiques. Inclut 88 cartes-énigmes recto verso (176 énigmes en tout, de 4 niveaux), 16 cartes-créatures, 150 jetons d'habileté, 1 dé, 1 guide et le corrigé. 2 à 4 joueurs. 8 ans + **49⁹⁵** 2125979

F La Fabrique à sucre

Coffret de 3 amusants défis décoration de petits gâteaux, fabrication de brochettes et de duel de cônes, exerçant la mémoire auditive et visuelle, la résolution de problème, les inférences, la rapidité et le contrôle de l'impulsivité. Inclut 1 plateau de jeu, 2 planchettes de préparation, 108 cartes de jeu de 3 niveaux, 106 friandises, 2 bols de rangement, 4 pions, 2 dés et les règles très clairement illustrées. 2 à 4 joueurs. 6 ans + **39⁹⁵** 2126886



A DUPLO® – Express du codage

Les enfants découvrent les premières notions de codage telles que les séquences, le bouclage et le codage conditionnel, tout en développant des aptitudes de résolution de problèmes, de pensée critique et de collaboration. Inclut 234 pièces, dont 3,8 mètres de voies ferrées, 1 moteur avec capteur de couleur, 5 briques d'action à code de couleurs, 2 commutateurs ferroviaires, des briques de diverses formes, des cartes d'inspiration, 1 guide d'introduction, 1 affiche, 8 leçons en ligne et 8 tutoriels vidéo simples. Une application gratuite présente 4 secteurs d'activités ludiques et pédagogiques. 2 à 4 enfants.

4 ans + **278⁹⁵** 2498327

B DUPLO® – Parc éveil aux mathématiques et sciences

Engrenages, mouvement, mesure et résolution de problèmes en équipe sont au programme avec ce parc débordant de manèges mobiles. Contenu riche pour l'apprentissage du lien de cause à effet, de l'observation et de descriptions, de jeux de rôle et de collaboration. Offre une sélection de 295 briques qui stimulent la créativité, dont des roues dentées, rails, poulies, bateaux et figurines, 8 fiches de construction illustrées de 16 modèles progressifs, 5 fiches d'activités, ainsi qu'un guide pédagogique en ligne (en anglais) proposant 8 leçons MATIS. Voilà une façon formidable d'enrichir vos ensembles existants.

4 ans + **238⁹⁵** 2498079

C DUPLO® – Tech machines

Favorise l'éveil des compétences en ingénierie à l'aide de plusieurs éléments polyvalents (poulies, crochets, pelles et grues), 4 tournevis et des vis intégrées cliquetantes. Le robuste ensemble DUPLO® de 95 pièces inclut des fiches d'activités d'amorce de projets et 1 livret pédagogique. Dans un bac de rangement.

4 ans + **289⁹⁵** 2495505

DUPLO® – Tech Machines Tournevis de remplacement

Tournevis supplémentaire pour l'ensemble DUPLO® – Tech Machines (2495505). Non illustré.

16⁹⁵ 2497451

Jeux de codage sans écran



A Robocoding – Jeu de codage

Coder sans ordinateur ? C'est la meilleure façon de débiter ! Chaque joueur possède un robot de couleur et doit le déplacer pour atteindre le premier une case déterminée grâce aux girouettes. Variante coopérative où tous les joueurs s'associent pour amener un robot commun à sa case objectif. Favorise la pensée logique, la résolution des problèmes et l'apprentissage coopératif. 1 à 4 joueurs.

4 ans + **26⁹⁵** 2128494

B Codage facile – Le jeu

Coder et s'amuser, c'est la meilleure combinaison ! Les enfants aident les animaux en programmant les bonnes actions. Une façon amusante d'initier les enfants à la programmation, en les encourageant à résoudre des problèmes !

4 ans + **15⁹⁵** 2132041

C Premiers parcours codés pour 2 enfants

Atelier autocorrectif ludique où les enfants apprennent à se déplacer sur un quadrillage, à décrire et représenter un déplacement, ainsi qu'à acquiescer et utiliser des marqueurs spatiaux (en haut, en bas, etc.). Inclut 6 planches de jeu thématiques recto verso, 24 bandes-consignes recto verso en 2 séries de difficulté progressive, 2 grilles en plastique, 14 pions illustrés, 12 pions de deux couleurs et 1 guide pédagogique complet. Pour 2 enfants

3 ans + **56⁹⁵** 2038024

D Atelier quadrillage

Conçu pour réaliser des parcours sur un quadrillage en utilisant des pièces magnétiques de différentes natures et dont les quantités peuvent être imposées. Exerce l'orientation spatiale et le repérage de longueurs (nombre de cases). Inclut 2 planches recto verso magnétiques de 32,5 x 22,5 cm de 12 x 8 cases, 46 pièces aimantées illustrées de lignes fléchées en couleurs, 24 fiches d'activités progressives numérotées et 1 guide pédagogique complet. 2 joueurs.

4 ans + **53⁹⁵** 2038032

E Robot Turtles

Jeu dynamique et captivant, où l'enfant apprend rapidement à programmer les pas de sa tortue à l'aide de cartes d'instructions, pour qu'elle atteigne le joyau de couleur correspondante et débloque les niveaux de jeu suivants. En chemin, bestioles et murs vous obligeront à réexaminer et éditer votre code. 4 niveaux de jeu et des règles plus complexes pour les adultes. Téléchargez les instructions du jeu en français sur www.bb.ca. 2 à 5 joueurs.

4 ans + **36⁹⁵** 2014991

F Jeu Code Master

Il faut recourir à la logique de programmation pour aider son Avatar à recueillir de puissants cristaux et atterrir au portail. À chacun des 60 niveaux, une seule séquence d'actions précises mène au succès ! Solutions incluses. 1 joueur.

8 ans + **29⁹⁵** 2079556

G Jeu Code & Go™ Mouse Mania

Les enfants s'initient au codage en créant des séquences de déplacements pour que leur souris atteigne le fromage.

5 ans + **25⁹⁵** 2038842

H J'apprends à coder

En guidant le singe pour qu'il récupère ses bananes, l'enfant apprend à s'orienter dans l'espace, se sert des jetons de codage des actions de 4 couleurs pour bâtir une séquence pas à pas, puis aborde la notion plus complexe de boucles (actions répétées un certain nombre de fois). Développe la pensée analytique et enseigne le langage du code. Inclut 1 pion singe, 20 grandes planches de 3 niveaux de difficulté, 28 jetons de codage autocorrectifs, 1 guide complet et 1 mallette de rangement servant au jeu.

5 ans + **34⁹⁵** 2069953

I Kit d'activités de codage

Voici une initiation étape par étape, dynamique et non numérique aux notions précoces de codage. On pose les 16 cartes en mousse de 24 cm sur le sol et on utilise les 20 cartes de codage pour avancer, sauter et tourner sur le parcours ainsi créé pour apprendre à résoudre des problèmes. Inclut aussi des robots, flèches et autres formes découpées et 1 guide de survol du codage en couleurs avec modèles de labyrinthes.

5 ans + **42⁹⁵** 2096949



B² vous informe

On apprend mieux en manipulant!
Bee-Bot amène les enfants à développer l'orientation spatiale et les suites logiques liées à la programmation. Il est mobilisateur pour intégrer les notions de numération, de langage, des formes, des couleurs et plus encore. Cet appareil robuste est une source de créativité pour une foule d'applications éducatives.



A Bee-Bot®

Formidable jeu qui développe intuitivement la programmation par une séquence d'étapes. Les enfants programment le trajet qu'effectuera ce charmant petit robot abeille mobile, en appuyant simplement sur les touches de son dos. Bee-Bot avance de 15 centimètres à la fois, tourne de 90° et émet des signaux sonores (désactivables) confirmant l'exécution de chaque étape. Avec une mémoire de 200 étapes, Bee-Bot peut maintenant détecter un autre Bee-Bot ou Blue-Bot. Il joue un son par défaut ou les élèves peuvent enregistrer le leur. Ils peuvent aussi enregistrer un son à lire lorsque chaque bouton est enfoncé, permettant à tous de l'entendre. Il se charge par l'ordinateur, avec le câble USB compris, ou à une prise murale avec un adaptateur (non compris). Mise en veille après 2 minutes sans utilisation. Autonomie d'env. 4 heures. Roues cerclées de caoutchouc. Plastique robuste. 13 x 10 x 7 cm de haut.

132⁹⁵ 2207694

B Bee-Bot® – Ensemble de 6 robots

Inclut 6 Bee-Bot et 1 station d'accueil servant à la recharge et au rangement sécuritaire des robots. Peut être fixé au mur avec 6 robots en place. Recharge en moins d'une demi-journée, autonomie d'env. 4 heures en utilisation normale.

754⁹⁵ 2207702

C Station d'accueil

Station d'accueil servant à la recharge et au rangement sécuritaire des robots Bee-Bot® ou Blue-Bot®. Peut être fixée au mur avec 6 robots en place. Recharge les robots en moins d'une demi-journée et offre une autonomie d'env. 4 heures en utilisation normale. Robots non inclus.

84⁹⁵ 2234862

D Bee-Bot® – Ensemble de départ

Idéal pour démarrer avec Bee-Bot. Inclut 1 Bee-Bot rechargeable avec câble de recharge USB, 4 tapis d'activités (Île au trésor, Rue dynamique, 2 grilles transparentes 60 x 60 cm), 1 jeu de 49 cartes de séquences et 10 coques blanches à décorer et à emboîter sur Bee-Bot, pour le personnaliser.

329⁹⁵ 2208031

E Bee-Bot® – Ensemble de groupe

Comprend 6 Bee-Bot rechargeables et 1 station d'accueil, 3 tapis d'activités (Alphabet, Île au trésor et Grille transparente), 1 jeu de 49 cartes de séquences et 1 guide pédagogique. Non illustré.

857⁹⁵ 2209963

F Bee-Bot® – 100 activités de mathématiques – Version française

Ces cartes font appel à Bee-Bot® (2207694) pour améliorer la pensée mathématique et développer l'apprentissage autonome. Chaque carte présente une intention d'apprentissage, une activité et une liste de ressources requises, le cas échéant. Parmi les activités, notons la numération et les chiffres, les quatre opérations mathématiques, les formes, les fractions, la mesure, le tri, l'argent et l'heure. Les activités sont investigatrices, souvent ouvertes et destinées au travail à deux ou en équipes. Jeu de 100 cartes plastifiées.

79⁹⁵ 2039840



Bee-Bot® – 30 Maths Ideas Cards – Version anglaise

Version anglaise. **44⁹⁵** 2039857

F Bee-Bot® – Sac de rangement

Permet de ranger jusqu'à 8 Bee-Bot ou Blue-Bot. Fait de tissu durable avec une fermeture-éclair résistante. Une pochette transparente à l'avant permet d'identifier le nom du groupe. Peut recevoir 8 Bee-Bot, une station d'accueil, un lecteur Tactile et autres ressources. Muni d'une poignée et d'une sangle d'épaule.

66⁹⁵ 2128593



A Blue-Bot®
 Tout comme Bee-Bot, ce petit robot abeille amènera vos élèves à développer leurs compétences en programmation, leur esprit logique, ainsi que leur orientation spatiale, tout en s'amusant. Se programme de 2 façons : à l'aide des boutons sur sa coquille transparente (déplacements par pas de 15 cm et rotations par tranches de 90°) ou à distance, grâce à la technologie Bluetooth, en téléchargeant l'application gratuite pour iOS, Android, Windows et MacOS (en anglais seulement). Avec une mémoire de 200 étapes, Bee-Bot peut maintenant détecter un autre Bee-Bot ou Blue-Bot. Il joue un son par défaut ou les élèves peuvent enregistrer le leur. Ils peuvent aussi enregistrer un son à lire lorsque chaque bouton est enfoncé, permettant à tous de l'entendre. Pile rechargeable. S'utilise sur les mêmes surfaces de défis que Bee-Bot.
 4 ans + **174⁹⁵** 2209948

B Blue-Bot® – Ensemble de départ
 Idéal pour permettre aux élèves de reproduire les tapis vus à l'écran avec ceux posés sur le sol. Inclut 6 Blue-Bot, 1 station d'accueil rechargeable, 1 tapis Ferme, 1 tapis Île aux trésors et 1 tapis Contes de fées. Les élèves peuvent-ils coder Blue-Bot afin qu'il voyage du marais interdit jusqu'à la crique?
 4 ans + **939⁹⁵** 2088060

C Blue-Bot® – Ensemble de 6 robots
 Inclut 6 Blue-Bots et 1 station d'accueil servant à la recharge et au rangement sécuritaire des robots. Peut être fixée au mur avec 6 robots en place. Recharge en moins d'une demi-journée, autonomie d'environ 4 heures en utilisation normale.
 4 ans + **899⁹⁵** 2234771

Blue-Bot® Plaquettes de programmation TacTiles
 Codez avec Blue-Bot! Aalignez des plaquettes sur le lecteur pour réaliser une séquence d'instructions, enfoncez la touche de démarrage et voyez Blue-Bot exécuter le programme entier. Il est possible de relier jusqu'à 3 lecteurs, afin de bâtir un programme ayant jusqu'à 30 étapes. Le lecteur est rechargeable et inclut 25 plaquettes TacTiles.
 4 ans + **D Lecteur et plaquettes**
189⁹⁵ 2088045

E Ensemble de 25 plaquettes supplémentaires
 Offre des fonctionnalités supplémentaires, telles que des virages à 45° et des répétitions (x2, x3, x4, x5, x6, x8). Permet d'explorer des notions de géométrie et de créer des algorithmes efficaces.
71⁹⁵ 2088052

F Dés à pochettes
 Dés dont chacune des faces, de couleur différente, porte une pochette transparente. On y glisse des photos ou des cartes illustrant formes, couleurs, chiffres, lettres, exercices, etc., pour créer une multitude de jeux, avec son abeille Bee-Bot ou Blue-Bot.
 18 mois + **Petit format économique**
 11,5 cm de côté. Pochettes de 10,5 cm de large. **12⁹⁵** 2179315

Déducatif Cartes blanches
 Ensembles de 36 cartes. Non illustré.
 3 ans + **Petit format**
 11,5 x 11,5 cm **14⁹⁵** 2089175

G Cône souple lesté
 Cône en vinyle très souple. Pour créer des obstacles sur le tapis de jeux de l'abeille robot. Base carrée 14 cm, Hauteur 15 cm. Orange.
8⁴⁵ 5021423

A **BB**



B



C



D



E



H **BB**



G **BB**



F **BB**



A Coder avec les abeilles

Les enfants programment des séquences de déplacements, effectuent des opérations mathématiques, livrent des marchandises, jouent aux Trois petits cochons et plus encore, à l'aide des robots Bee-Bot® et Blue-Bot®, d'un tapis de 75 x 75 cm en vinyle illustré de chiffres et de couleurs d'un côté, et de rues bordées de magasins et de l'autre, de 30 cartes (additions et soustractions, magasins et objets, directions, etc.) et d'un guide pédagogique bilingue complet de 24 pages. Favorise le développement de l'orientation spatiale, de la résolution de problèmes, ainsi que la socialisation et le langage lors du travail en équipe. Robots Bee-Bot® et Blue-Bot® non compris.

4 ans + **79⁹⁵** 2498756

B Bee-Bot®/Blue-Bot® – Pousseurs

Les robots poussent des objets d'un endroit à l'autre avec cet ensemble de 6 pousseurs à emboîter, en plastique robuste aux couleurs de l'arc-en-ciel. S'ajustent aux robots Bee-Bot® et Blue-Bot® (non compris).

4 ans + **32⁹⁵** 2049674

C Bee-Bot® – Porte-marqueurs

Une fois la coque emboîtée et un marqueur inséré, le robot programmé se déplace en traçant des lignes. Ensemble de 6 porte-marqueurs en plastique robuste aux couleurs de l'arc-en-ciel. Marqueurs et robot non compris.

4 ans + **32⁹⁵** 2049682

D Bee-Bot® – Route modulaire

L'ensemble de 25 segments de route inclut des ronds-points, des virages à gauche, des virages à droite et des routes droites, pour créer une infinie variété de trajets pour Bee-Bot® et Blue-Bot®. Un ensemble de 4 segments d'extrémités complexifie les défis. Robots non compris.

4 ans + **99⁹⁵** 2049690

E Bee-Bot® – Cartes de séquences grand format

Lors de la programmation de Bee-Bot® ou Blue-Bot®, ces cartes sont idéales pour favoriser la planification et l'enregistrement de séquences. Présentez-les ou posez-les au sol pour réaliser un trajet. Jeu de 49 cartes robustes plastifiées, de 15 x 21 cm, illustrées d'un gros bouton Bee-Bot®, de l'instruction correspondante et de sa position sur le dos de l'abeille. Bilingue.

43⁹⁵ 2208007

Tapis d'activités Brault & Bouthillier

Ensemble de surfaces souples et colorées optimisées pour développer les apprentissages avec Bee-Bot® ou Blue-Bot®. Les coordonnées horizontales et verticales permettent d'exercer la logique et l'orientation spatiale des élèves.

F Tapis Visage

Pour apprendre l'anatomie du visage et le vocabulaire associé. 105 x 75 cm.

48⁹⁵ 2209740

G Serpents et échelles

Surface ludique qui reproduit le jeu populaire de serpents et échelles. Idéal pour travailler les notions de numération, de suites et d'orientation spatiale tout en s'amusant.

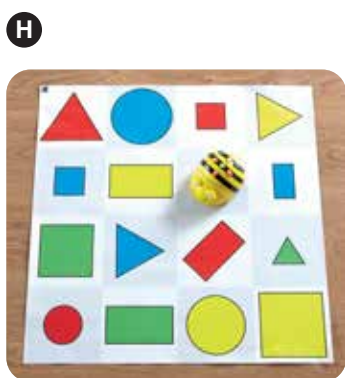
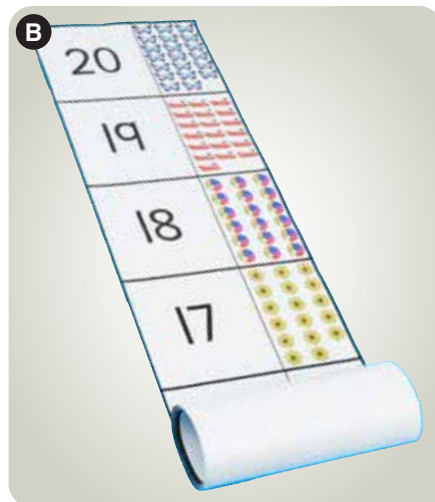
Dé non inclus. 120 x 120 cm. **78⁹⁵** 2209757

H Conscience phonologique

Ensemble de deux surfaces complémentaires pour travailler les habiletés en conscience phonologique. À l'aide du robot Bee-Bot® ou Blue-Bot®, l'enfant fait correspondre une image à un son ou à une voyelle. 120 x 60 cm par surface.

88⁹⁵ 2209765

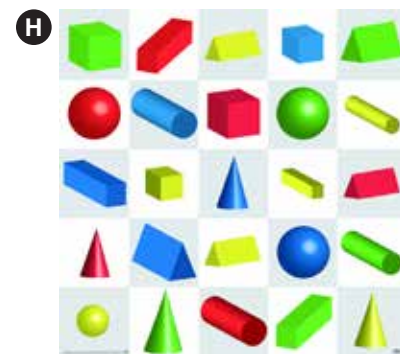
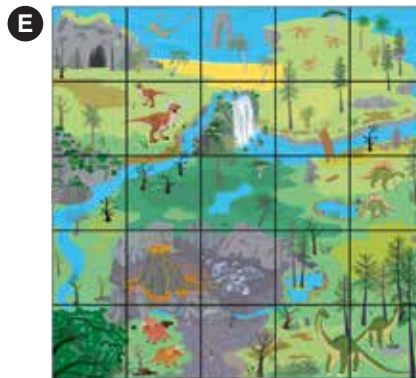
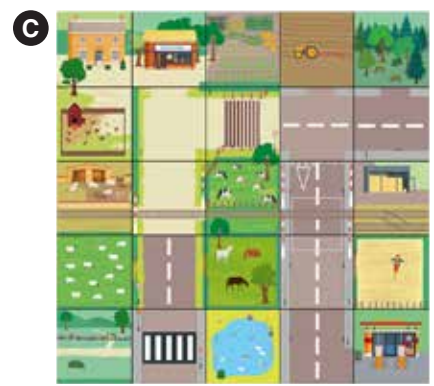
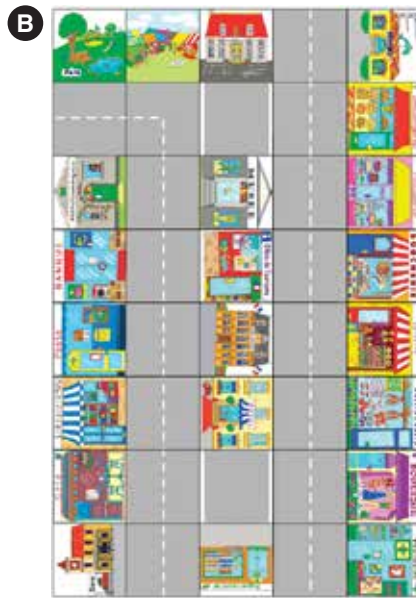
Accessoires pour Bee-Bot® et Blue-Bot®



Tapis d'activités Bee-Bot® et Blue-Bot®

Surfaces souples, quadrillées pour correspondre exactement aux pas de Bee-Bot® ou Blue-Bot®, ce qui facilite la programmation et les déplacements. Offertes en une riche variété de modèles, pour favoriser le développement d'habiletés dans de nombreux domaines. En vinyle durable au nettoyage aisé. Enroulez-les simplement pour le rangement.

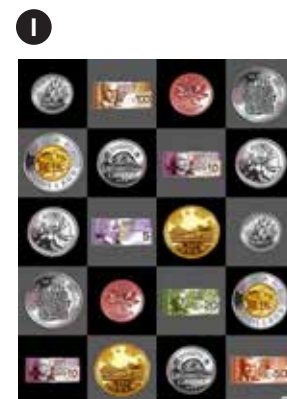
- A Contes de fées**
120 x 45 cm. **55⁹⁵** 2207850
- B Tapis Droite numérique 1 à 20**
30 x 165 cm. **59⁹⁵** 2234896
- C Grille transparente**
75 x 120 cm **49⁹⁵** 2498640
- D Tapis Récits**
90 x 90 cm. **74⁹⁵** 2088128
- E Alphabet**
75 x 90 cm. **55⁹⁵** 2207876
- F Ferme**
75 x 75 cm. **55⁹⁵** 2207843
- G Île au trésor**
75 x 75 cm. **55⁹⁵** 2207868
- H Formes, couleurs et tailles**
60 x 60 cm. **55⁹⁵** 2207884



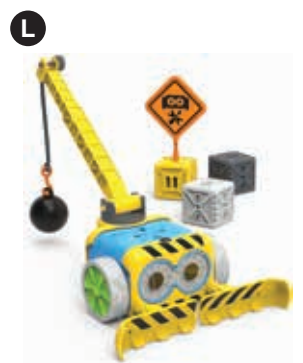
Tapis d'activités Bee-Bot® et Blue-Bot®

Surfaces souples, quadrillées pour correspondre exactement aux pas de Bee-Bot® ou Blue-Bot®, ce qui facilite la programmation et les déplacements. Offertes en une riche variété de modèles, pour favoriser le développement d'habiletés dans de nombreux domaines. En vinyle durable au nettoyage aisé. Enroulez-les simplement pour le rangement.

- A Corps humain**
150 x 60 cm. 66⁹⁵ 2128734
- B Ville en français**
On explore la ville avec des noms en français. 120 x 75 cm.
99⁹⁵ 2128718
- C Campagne**
75 x 75 cm. 42⁹⁵ 2128700
- D Chantier**
75 x 75 cm. 63⁹⁵ 2128726
- E Dinosaures**
75 x 75 cm. 63⁹⁵ 2128692
- F Forêt**
75 x 75 cm. 63⁹⁵ 2128759
- G Parc d'amusement**
75 x 75 cm. 48⁹⁵ 2128775
- H Solides géométriques**
75 x 75 cm. 49⁹⁵ 2128742
- I Devises canadiennes**
60 x 75 cm. 42⁹⁵ 2128783
- J Mon quartier 3D**
À la découverte du quartier, on dirige l'abeille pour une promenade. Inclut un tapis blanc effaçable à sec et 22 pièces en bois représentant du mobilier urbain. 60 x 60 cm.
199⁹⁵ 2128767



Premiers pas en codage



A Matatabal – Trousse de codage

Grâce à leur créativité, les enfants réalisent d'innombrables possibilités avec les blocs, dessinent de nouvelles cartes, construisent des obstacles, etc. Il leur suffit de placer les blocs de codage sur le tableau de programmation qui, de concert avec la tour de contrôle, transmet des informations à un petit robot pour en contrôler les déplacements sur un tapis de jeu par le biais d'algorithmes de codage. La tour de contrôle et le robot sont rechargeables.

4 ans + **239⁹⁵** 2039584

B Matatabal – Ensemble de dessin complémentaire

Avec cet ensemble de briques complémentaires à la trousse de codage, les enfants peuvent programmer la création de superbes images et graphismes.

4 ans + **41⁹⁵** 2039592

C Matatabal – Extension musicien

Jeu amusant pour ajouter une touche musicale au robot Matatabal.

4 ans + **69⁹⁵** 2039923

D Matatabal – Ensemble d'expansion Animation

Ces tuiles de codage supplémentaires, permettent aux enfants de programmer le MatataBot pour qu'il dessine d'une nouvelle manière : lignes courbes, cercles et demi-tours.

4 ans + **55⁹⁵** 2128536

E Matatabal – Ensemble d'expansion Capteurs

Les fonctions des capteurs améliorent l'expérience du codage en permettant aux élèves de programmer le MatataBot pour qu'il détecte et réagisse aux obstacles, aux couleurs et même aux sons! Le contrôleur possède des capteurs de sons, de couleurs, de lumière, infra-rouge (IR), gyroscope, tactile et peut envoyer et recevoir des messages.

4 ans + **97⁹⁵** 2128544

F Kit d'activités Souris robot programmable

Excellent jeu pour développer la logique de programmation dès le plus jeune âge. Construisez votre labyrinthe puis, avec les cartes de codage, réalisez une trajectoire étape par étape pour la souris robot programmable. Programmez la séquence des étapes et voyez la souris se déplacer pour trouver le fromage! Requiert 3 piles AAA (non comprises).

5 ans + **74⁹⁵** 2076545

G Souris robot Code & Go

Petite souris programmable qui se déplace en fonction des commandes qu'on lui donne! Inclut 30 cartes de codage et un guide d'activités.

4 ans + **39⁹⁵** 2095941

H Cubetto

Robot de codage en bois, sans écran, conçu pour développer la logique et la résolution de problèmes. Avec l'interface tactile originale, durable et faite pour jouer

en équipe, les enfants dès 3 ans créent des séquences d'instructions à l'aide de blocs sur un tableau de programmation, chacun étant une action. Cubetto se déplace de 15 cm à la fois et pivote de 90° sur des tapis en tissu de 1 x 1 m, dont les cases correspondent aux pas de Cubetto, ou sur une surface plane. Requiert 6 piles AA (non comprises). Autonomie de 4 à 6 heures en continu. En anglais.

3 ans +

Ensemble de base

Inclut 1 Cubetto, 1 tableau de programmation, 16 blocs de programmation, 1 tapis quadrillé et 1 livre de contes. En anglais. **319⁹⁵** 2498970

Ensemble de groupe

Inclut 3 Ensembles de jeu, 2 séries de 12 blocs logiques et 3 tapis (espace, océan, Égypte). **999⁹⁵** 2498962

Cubetto – Blocs directionnels

Inclut 16 blocs, 4 « à gauche », 4 « à droite », 4 « en avant » et 4 « en arrière » (ce dernier pour diriger, dévier et inverser), pour permettre de nouvelles séries de combinaisons. Robot et tableau Cubetto vendus séparément. Non illustré.

4 ans + **39⁹⁵** 2498939

Cubetto – Blocs logiques

Élèvent le codage à un tout autre niveau avec 2 blocs spéciaux (« aléatoire » et « négation ») et plus de blocs de fonctions. Inclut 4 « aléatoire », 4 « négation » et 4 « fonction ». Robot et tableau Cubetto vendus séparément. Non illustré.

4 ans + **39⁹⁵** 2498954

I Robot Botley 2.0 Ensemble de base

Cet ensemble initie les enfants à la base de la programmation sans écran. Botley 2.0 se déplace dans 6 directions, joue de la musique et crée des effets de lumière. Inclut 1 robot, 2 bras amovibles, 1 télécommande et 40 cartes de codage.

5 ans + **89⁹⁵** 2126860

J Robot Botley 2.0 Ensemble d'activités robot codage complet

Avec l'aide de l'ensemble d'activités de 77 pièces de Botley, dont 1 robot, les enfants résolvent leurs premiers défis de codage et de STEM en quelques minutes!

5 ans + **109⁹⁵** 2126878

K Botley 2.0 – Ensemble de groupe

L'ensemble inclut 4 robots, 2 avec ensemble d'activités robot codage et 2 robots additionnels. L'ensemble d'accessoires Action Challenge et de construction sont également compris.

5 ans + **459⁹⁵** 2128502

L Botley 2.0 – Accessoires de construction et démolition

Le robot se transforme en boule de démolition ou en remorqueuse grâce à la grue ajustable. On ajoute la pelle ajustable et il devient un bulldozer. Ensemble de 10 accessoires. Inclut 6 activités MATIS pour débiter. Compatible avec Botley et Botley 2.0.

5 ans + **23⁹⁵** 2128510



B² vous informe

Dash est conçu pour enseigner la résolution créative de problèmes, la programmation et la robotique. Les enfants envoient des commandes aux robots pour les déplacer, les allumer et leur faire détecter des objets dans leur environnement à l'aide de Blockly et Blockly 4 Kids (gratuites, multilingues) pour téléphones et tablettes avec Android 4.4+ et pour iPad et iPhone avec iOS 8.1+, des 5 applications (gratuites, en anglais) pour les tablettes iPad et Android : Go (préscolaire +), Xylo (1re année +), Path (1re année +), Wonder (3e année +) et Blockly (en français, 3e année +). Blockly et Wonder disponible pour Chromebook. Compatibles avec Swift Playgrounds (gratuite, en anglais) de Apple pour iPad avec iOS10.



A Dash

Dash est un robot sympathique qui réagit à la voix et aide les enfants à explorer leur environnement. Chargé et prêt au jeu au sortir de la boîte, il adore partir à l'aventure, faire de la musique et résoudre des défis. Inclut 1 câble USB et 2 connecteurs pour briques de construction. Tablette non comprise.

5 ans + **199⁹⁵** 2089654

B Dash – Abonnement Class Connect

Dash en virtuel! Conçu pour le robot Dash avec l'application de programmation Blockly, Class Connect offre aux enseignants les outils qu'il leur faut pour suivre l'évolution de leurs élèves à travers une série d'activités de programmation. Consulter les progrès de vos élèves en un seul endroit et consultez les leçons et les ressources pour enseigner tous les concepts. Le « Dash's Neighborhood » est inclus avec Class Connect et permet de programmer un Dash virtuel dans un environnement 3D.

Licence pour 1 enseignant et 35 élèves pour 1 an. **549⁹⁵** 2128551
 Licence pour 2 enseignants et 400 élèves pour 1 an. **2,357⁹⁵** 2134344
 Licence pour 1 établissement et 400 élèves pour 1 an. **4,166⁹⁵** 2128569

C Dash et Dot – Ensemble Wonder

Voici la plus populaire et la plus complète solution d'apprentissage et de jeu pour les ateliers Wonder. Cet ensemble de groupe complet inclut 1 Dash, 1 Dot, 1 catapulte, 1 xylophone, 4 connecteurs pour briques de construction et 1 ensemble d'accessoires (oreilles et queue de lapin, crochet de remorquage et barre bulldozer).

5 ans + **375⁹⁵** 2089712

D Dash – Catapulte

Le robot Dash se transforme en catapulte et permet de découvrir le mécanisme de levier des machines simples. Inclut 3 projectiles et 6 cibles empilables pouvant se fixer à des briques LEGO®, pour construire des cibles élaborées. Dash non compris.

5 ans + **39⁹⁵** 2089704

E Dash – Ensemble d'accessoires

Permet de donner à Dash des fonctions supplémentaires et une allure nouvelle (Dash non inclus). Comprend un poussoir, un crochet de remorquage et un ensemble d'oreilles et de queue de lapin.

5 ans + **55⁹⁵** 2018075

F Dash – Ensemble de xylophone

Permet au robot Dash de devenir un virtuose de la musique et un orchestre ambulant! Par la programmation, il sait déplacer le maillet sur le clavier de l'instrument. Les enfants peuvent donc composer des pièces et les jouer en boucle. Maillet inclus.

5 ans + **55⁹⁵** 2018067

G Trousse de croquis

Avec cet accessoire pour le robot Dash, les enfants expriment leur créativité et exercent leur pensée critique et leurs compétences en raisonnement spatial tandis qu'ils dessinent des formes géométriques, des motifs, des mots et plus encore. La trousse inclut 1 harnais pour marqueurs, 6 marqueurs effaçable à sec sur mesure (rouge, bleu, vert, orange, violet, noir) et 6 fiches de projets quadrillées. Il est recommandé d'utiliser la trousse avec le Tapis blanc pour Trousse de croquis (2039626), mais toute surface effaçable est compatible.

5 ans + **55⁹⁵** 2035749

H Trousse de croquis – Recharge de marqueurs

Marqueurs à pointe fine, offerts en 6 couleurs classiques (rouge, bleu, vert, orange, violet, noir).

5 ans + **22⁹⁵** 2039618

I Trousse de croquis – Tapis blanc

Une fois déroulé, ce tapis devient une toile instantanée durable et lavable. Surface de 100 x 200 cm pour les dessins de grand format. Compatible avec les robots Dash et Cue, ainsi qu'avec la Trousse de croquis

5 ans + **139⁹⁵** 2039626

Solutions de codage



A Codey Rocky

Piloté par le logiciel mBlock (langage de programmation en mode blocs à glisser et déposer; les programmeurs plus expérimentés peuvent passer au langage Python; compatible avec les projets Scratch), Codey Rocky permet aux enfants de créer des animations sur matrice à points, concevoir des jeux pour dispositifs portables et réaliser des applications IA et IoT. Le robot 2-en-1 comprend Brainy Codey, une télécommande indépendante avec plus de 10 modules électroniques programmables, dont un capteur de sons et un capteur de lumière, pour jouer de la musique, suivre de la lumière, imiter des expressions faciales, etc. grâce à la rédaction de codes. Offre des connectivités Bluetooth®, Wi-Fi et USB. Requiert 1 pile lithium-polymère (comprise). Compatible avec les briques LEGO®.

6 ans + **134⁹⁵** 2039576

B Makeblock – Codey

Codey est un petit « cerveau » avec lequel les enfants apprennent à programmer sons, lumières et mouvements. A plusieurs caractéristiques, écran à DEL, gyroscope à 6 axes, haut-parleur, 3 boutons programmables, capteur de lumière et capteur de son, indicateur d'état lumineux, émetteur et récepteur à infrarouge. Codey peut interagir avec les blocs Neurons (non inclus).

6 ans + **82⁹⁵** 2047488

C DidaCubes – Trousse de découverte

Les DidaCubes sont des blocs programmables se transformant en divers projets à l'aide de bricolages 3D en papier et d'applications conviviales.

6 ans + **199⁹⁵** 2039600

D Robot Artie 3000^{MC}

Les enfants rédigent le code, maîtrisant la géométrie et les maths au cours du processus, et Artie 3000^{MC} trace les lignes sur toute feuille de papier pour copieur de 21,5 x 28 cm ou plus. Facile à maîtriser et génial pour créer, Artie 3000^{MC} est aussi prêt à dessiner avec des modèles, formes et jeux préprogrammés. La programmation peut aussi se faire avec Blockly ou Python. Inclut 1 robot Wi-Fi dessinateur, 1 logiciel de programmation visuelle glisser-déplacer, 4 marqueurs de couleur et 1 guide de démarrage rapide. Requiert 4 piles AA (non comprises). 14 x 15,5 cm.

7 ans + **94⁹⁵** 2048650

Robot Edison V2.0

Ce robot programmable ultrarésistant est doté de plus de capteurs intégrés que tout autre robot de sa catégorie. Il réagit à la lumière, au son, se déplace le long de lignes et évite les obstacles, communique avec d'autres robots Edison (ils peuvent même s'assembler) et est compatible avec les briques LEGO®.

Edison se programme à l'aide de différents langages comme EdBlocks à base d'icônes à glisser et déposer, EdWare hybride et EdPy basé sur Python, tous accessibles de la plateforme de votre choix par une connexion Internet. Requiert 4 piles AAA (non comprises).

6 ans +

E EdPack 1

Inclut 1 robot Edison et 1 câble de programmation EdComm.

59⁹⁵ 2473635

4 ans +

F EdPack 10

Inclut 10 robots Edison et 10 câbles de programmation EdComm.

539⁹⁵ 2473643

G Robot Edison – Trousse EdCreate

Ce système de construction propose des projets d'ingénierie, de conception et de programmation interactifs ouverts (EdChallenges). Il est utilisé avec le robot Edison (non compris) pour réaliser 5 projets. Inclut 115 blocs de construction, des chevilles, des engrenages et d'autres pièces imbriquées compatibles avec les robots Edison et avec tout système de construction compatible avec les briques LEGO®. 1 guide de l'enseignant EdCreate et des défis EdChallenges (en anglais).

8 ans + **34⁹⁵** 2476695

H Robot Thymio sans fil

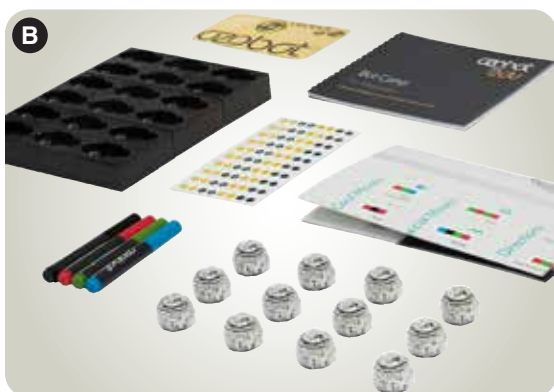
Le robot Thymio sans fil est un outil éducatif permettant de découvrir le monde fascinant des robots et de la technologie. Il comporte de nombreuses fonctionnalités, dont six comportements préprogrammés. Possède un lecteur de carte microSD pour permettre de stocker du son, des données et même un programme.

6 ans + **289⁹⁵** 2498236

Robot Thymio avec fil

Petit robot mobile, à la fois outil pédagogique et jouet. Très convivial, il se programme avec des langages comme Blockly, Scratch et VPL. Ses nombreuses fonctionnalités permettent aux jeunes de découvrir le monde fascinant des robots et de la technologie. Thymio Les programmes se téléchargent grâce à un câble USB (inclus).

6 ans + **199⁹⁵** 2498103



Ozobot Evo

Du haut de ses 2,54 cm, le plus petit robot programmable au monde enseigne les bases de la programmation sans écran à l'aide de marqueurs de couleur ou avec écran à l'aide d'applications gratuites. Ozobot EVO se caractérise par des sons, une lecture audio, des DEL expressives, des capteurs de proximité pour détecter les obstacles ainsi que des capteurs optiques pour reconnaître les couleurs et les lignes. Téléchargez l'appli sur un téléphone intelligent ou une tablette afin de découvrir le jeu contrôlé et programmable. Compatible avec la nouvelle appli de gestion de classe Ozobot Classroom.

8 ans +

A Ensemble d'initiation Evo

Inclut un robot Ozobot EVO, 4 marqueurs de couleur, un câble USB et 1 guide de l'enseignant Educator Bot Camps en anglais.

139⁹⁵ 2498558

B Ensemble de groupe – 12

Inclut 12 Ozobot Evo, 12 marqueurs de couleur, un guide de l'enseignant, une station d'accueil pour le rechargement, 1 bac de rangement de l'ensemble de groupe et 1 licence classe. En anglais.

2,224⁹⁵ 2498228

C Ensemble de groupe -18

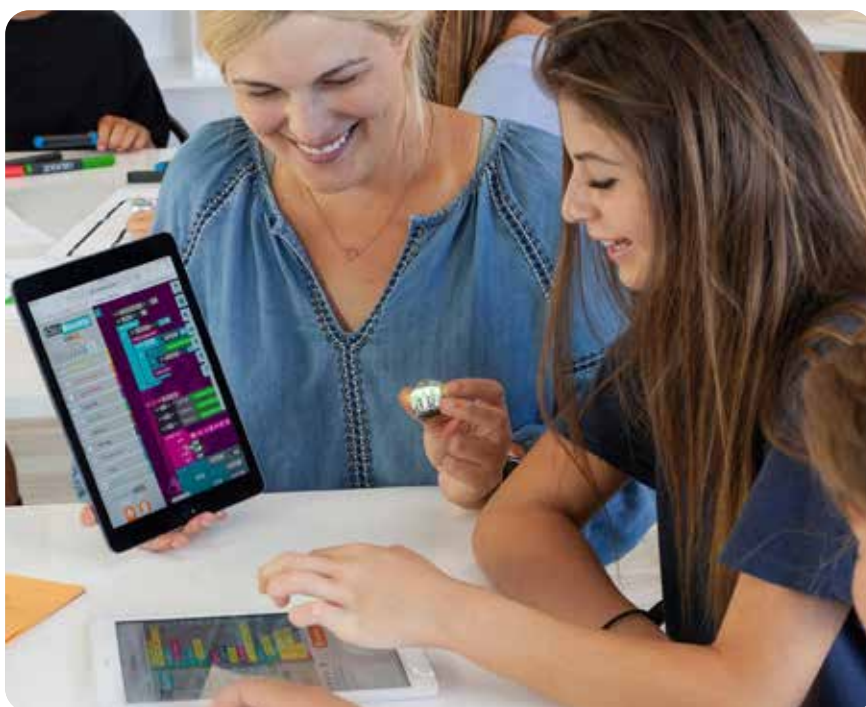
Inclut 18 Ozobot Evo, 18 marqueurs de couleur, un guide de l'enseignant, une station d'accueil pour le rechargement, 1 bac de rangement de l'ensemble de groupe et 1 licence classe. En anglais.

2,999⁹⁵ 2498541

D Ozobot – Ensemble de 4 marqueurs pour Evo

Dessinez des lignes et des codes de couleurs avec cet ensemble de 4 marqueurs lavables (noir, bleu, vert, rouge), optimisés spécifiquement pour le robot Ozobot Evo.

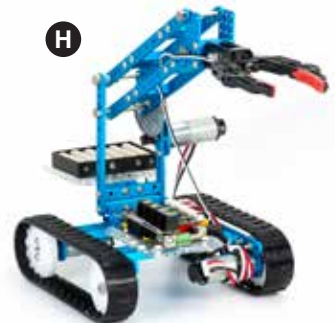
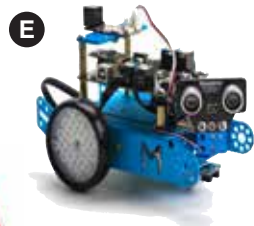
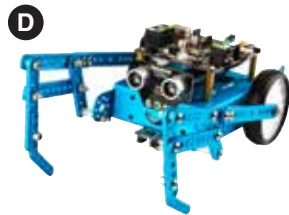
6 ans + **9⁴⁵** 2498202



Une auto robot amicale!

Parfaite pour les débutants, elle prend vie grâce à de simples blocs de programmation glisser-déplacer. (logiciels MBlock, MBlockly et Arduino IDE)

Les pièces s'assemblent en quelques minutes (aucune soudure requise) et les ports RJ25 ont un code couleur pour faciliter le câblage. Carrosserie en aluminium robuste compatible avec la plateforme Makeblock et la plupart des briques LEGO®. Carte mère basée sur l'architecture Arduino à code source ouvert, gage d'évolutivité infinie. Piles non comprises.
8 ans +



mBot

Ces robots pour débutants prennent vie grâce à de simples blocs de programmation glisser-déplacer (logiciels MBlock, MBlockly et Arduino IDE). Les pièces s'assemblent en quelques minutes (aucune soudure requise) et les ports RJ25 ont un code couleur pour faciliter le câblage. Carrosserie en aluminium robuste compatible avec la plateforme Makeblock et la plupart des briques Lego®. Carte mère basée sur l'architecture Arduino à code source ouvert, gage d'évolutivité infinie. Piles non comprises.

A mBot-S – Trousse d'exploration

Cette dernière version de mBot propose 7 modules électroniques tels qu'un écran matriciel à DEL, des capteurs (lumière, ultrasonique et lignes), 1 émetteur IR, 1 récepteur IR, 1 sonnerie et 2 moteurs. Offre 3 modes de contrôle pré-réglés, une programmation MakeBlock à blocs à glisser et déposer et une connectivité Bluetooth® sans fil. L'affichage matriciel permet aux enfants de personnaliser les images en programmant les éclairages rouges, bleus et verts, et de transformer l'affichage à DEL en un tableau indiquant les scores, les prévisions météorologiques ou les émotions. Le robot est alimenté par 1 pile au lithium CC de 3,7 V (non comprise) ou 4 piles AA (non comprises). La trousse inclut 1 mBot et 1 écran matriciel à DEL.

8 ans + **129⁹⁵** 2039568

B mBot – Matrice 8 x 16 à DEL

Avec cette matrice à DEL pour mBot, les enfants ajoutent une plaque dynamique à leur robot. Inclut 1 matrice à DEL de 73 x 32 x 20 mm avec 1 câble RJ25, 8 rivets en plastique et 1 guide d'utilisation.

8 ans + **13⁹⁵** 2039634

C Ensemble interactif de lumières et de sons mBot

Ensemble interactif de lumières et de sons mBot Ensemble 3-en-1 conçu pour construire le « robot Chasseur de lumière », le « robot Scorpion » et la « Lampe de bureau intelligente à commande vocale ». mBot non compris.

34⁹⁵ 2016228

D Ensemble de servomoteurs pour Robot à six pattes mBot

Ensemble 3-en-1 conçu pour construire le « Scarabée », la « Mante religieuse » et la « Grenouille folle », chacune se déplaçant à une vitesse différente. mBot non compris.

34⁹⁵ 2016236

E Ensemble de servomoteurs pour mBot

Ensemble 3-en-1 conçu pour construire le « Chat robot Dansant », le « Chat robot Tête qui bouge » et le « Chat robot Émettant de la lumière ». mBot non compris.

34⁹⁵ 2016244

F mBot – Pile au lithium polymère

La pile rechargeable très mince et extrêmement légère (37 g) est dotée de haute densité énergétique.

19⁹⁵ 2038651

G mBot Ranger – Ensemble de robot transformable éducatif

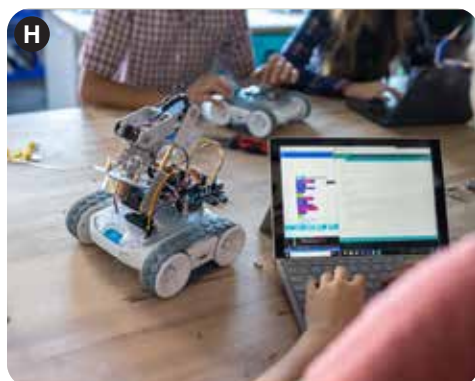
Avec cet ensemble 3-en-1, construisez Land Raider (tank) conçu pour rouler sur divers types de terrains, Nervous Bird (voiture gyropode) et Dashing Raptor (voiture à 3 roues), qui avance et pivote rapidement. Inclut une carte mère à 5 capteurs embarqués et 10 ports d'extension. Entièrement compatible avec MBlock. Programmez et contrôlez mBot Ranger grâce à un iPad, une tablette ou un ordi, pour explorer dès maintenant!

12 ans + **209⁹⁵** 2017416

H mBot Ensemble de robots 10-en-1 Ultimate 2.0

Regroupe plus de 160 pièces robotiques et plus de 80 composants électroniques pour construire 10 robots préconfigurés (tank à bras robotique, robot détecteur, fourmi robotique, robot gyropode, support de caméra sur roues, plateforme pivotante pour la capture en 3D avec votre téléphone cellulaire, etc.) ou en inventer de toutes pièces. Inclut des guides d'assemblage 3.0. En anglais.

15 ans + **489⁹⁵** 2017424



Sphero BOLT

Sphère robotique connectée programmée avec l'application Sphero Edu à partir de presque n'importe quelle tablette ou ordinateur. Avec 1 matrice de 8 x 8 à DEL, animée et programmable, affichant des données et graphiques en temps réel, des capteurs avancés servant à contrôler la vitesse, l'accélération et la direction, et 1 magnétomètre intégré offrant 1 fonctionnalité de visée automatique. Équipé de la technologie Bluetooth SMART et d'une coque solide et étanche, pour se déplacer dans l'eau. Autonomie de 2 heures. En anglais.

8 ans +

A Sphero BOLT

Inclut 1 Robot Sphero BOLT, 1 base de recharge par induction et 1 câble de charge USB vers micro-USB, 1 rapporteur avec course, route cadran, des autocollants et 1 guide de démarrage rapide.

209⁹⁵ 2498814

B Ensemble de 15

Ensemble de 15

2,699⁹⁵ 2498822

Sphero Mini

Robot miniature de la taille d'une balle de ping-pong doté de 1 gyroscope, 1 accéléromètre et de voyants à DEL multicolores.

8 ans +

C Sphero Mini

Inclut 1 Sphero Mini bleu avec 1 coque en plastique amovible et interchangeable, 1 câble de recharge micro-USB, 3 cônes de signalisation et 6 quilles miniatures, pour créer des activités rapides et amusantes.

69⁹⁵ 2498830

D Ensemble de 16

Inclut 16 Sphero Mini transparents, 16 coques protectrices, 16 ensembles de 3 cônes et 6 quilles miniatures, 8 ensembles de construction, 8 fils de recharge USB doubles et 8 ensembles de 15 fiches d'activités (en anglais).

1,399⁹⁵ 2498871

E Sphero Rampes

Avec ses cinq configurations, cette rampe modifiable pour Sphero met les talents de pilote ou de programmeur de l'utilisateur à l'épreuve.

8 ans +

27⁹⁵ 2499226

F Chariot Sphero Bleu

Le robot Sphero passe dans le siège du conducteur avec le chariot Sphero. Il transporte une charge, se transforme en espion en y ajoutant un téléphone, des briques de construction pour créer un design à soi ou il entame un combat amical avec un ami. Compatible avec BOLT, mais ne fonctionne pas avec Sphero Mini.

8 ans +

27⁹⁵ 2499168

G Bagues Specdrums – Ensemble de 2

Il suffit de frapper légèrement les bagues sur une surface pour transformer la couleur en musique. Pour les musiciens débutants ou plus expérimentés qui veulent être plus créatifs. Fonctionnent sur le Play Pad inclus, les vêtements, les dessins ou tout autre objet coloré de l'environnement. Possibilités multipliées à l'aide des applications iOS ou Android sur téléphone intelligent ou de MIDI Bluetooth sur ordinateur. Autonomie de 2 heures. Inclut 2 bagues Specdrums, 1 Play Pad, 1 câble de recharge USB et 1 sac de transport.

6 ans +

139⁹⁵ 2498806

RVR™

Robot tout-terrain robuste à bandes de roulement et moteur puissant, entièrement programmable et conçu pour être personnalisé. Doté de capteurs (couleur, lumière, infrarouge, magnétomètre, accéléromètre et gyroscope). Avec 1 plaque d'expansion conçue pour fonctionner avec la plupart du matériel tiers comme Raspberry Pi, Arduino, micro:bit et les LittleBits de Sphero. Batterie amovible et rechargeable haute capacité offrant assez de puissance pour alimenter le RVR et d'autre matériel.

8 ans +

H RVR ROW

Inclut 1 Robot RVR de Sphero, 1 plaque de protection, 1 cage de retournement, 1 plaque de montage pour développement tiers, 1 câble USB-A vers USB-C, 1 batterie haute capacité amovible et rechargeable et 1 clé de batterie, des cartes couleurs et 1 guide de démarrage rapide.

339⁹⁵ 2498780

I Ensemble de 5 robots

1,629⁹⁵ 2498798

Robot Root^{MD}



Root^{MD}

Robot programmable à l'aide d'un iPad (iOS) pour dessiner sur un tableau effaçable à sec, à l'horizontale comme à la verticale. Lève et abaisse tout crayon, efface les tableaux magnétiques à essuyage à sec, s'éloigne des objets à l'aide de capteurs avant, est sensible au toucher, perçoit les couleurs pour suivre les lignes tracées, s'allume et clignote en couleurs et joue de la musique composée par l'enfant. Application offrant des activités de résolution de problèmes (en anglais) et permettant de coder en 3 langages graphiques dont Swift, un langage texte. En anglais. 4 à 16 ans.

7 ans +

A Robot de codage Root^{MD}

Inclut 1 robot Root^{MD}, 1 tapis d'activités de 122 x 122 cm, 1 câble de chargement USB, des autocollants en vinyle et 2 marqueurs effaçables à sec. Tableau non compris.

269⁹⁵ 2498749

B Ensemble de 12 robots

Inclut 12 robots Root^{MD} complets ainsi qu'un accès d'un an à la Root Academy School sur un maximum de 100 appareils iOS. Activités en anglais.

2,789⁹⁵ 2498764

C Root^{MD} – Plaque pour briques

Cet accessoire magnétique s'installe sur la partie supérieure du robot Root pour le rendre compatible avec les briques les plus populaires.

24⁹⁵ 2499283

D Root^{MD} – Tapis blanc de 64 x 64 cm

Parfait pour créer des défis de codage ou dessiner sur une surface lisse comme une table ou le sol. S'utilise avec tout marqueur effaçable et s'efface à l'aide d'un chiffon ou d'un essuie-tout humide. Grille de 64 x 64 cm à 16 cases de 16 x 16 cm, une fois dépliée. Se replie pour le rangement. Robot de codage Root^{MD}, marqueurs et chiffon non compris.

4 ans +

24⁹⁵ 2498772

E Robot Cue – Onyx

Un robot qui envoie des textos! Supporté par une IA émotionnelle dernier cri, Cue est un robot plein d'esprit qui a de l'attitude! Avec l'appli Cue, on atteint de nouveaux sommets en robotique. Offre un choix de 4 avatars de personnalité uniques avec qui on peut parler et plaisanter. Cue possède plus de 30 000 réponses différentes préprogrammées. On peut contrôler ses déplacements, le faire réagir grâce à ses capteurs ou écrire des lignes de code spéciales en Block et en JavaScript, pour le faire jouer ou relever des défis, peu importe le niveau d'expérience ou de connaissances initiales. Caractéristiques : 3 capteurs de proximité spéciaux intégrés, Bluetooth en temps réel, interaction à infrarouge, 3 processeurs avec fusion de capteurs, double moteur avec potentiomètres, 3 microphones et 1 haut-parleur, DEL et touches programmables et 2 roues motrices avec encodeurs. Inclut 1 robot Cue, 1 chargeur, des autocollants et des blocs de connexion. Appli Cue requise (gratuite pour jouer).

11 ans +

275⁹⁵ 2016194



Cubelets®

Les Cubelets sont des cubes d'environ 4 cm de côté, sans fils, qui se connectent les uns aux autres par magnétisme et communiquent spontanément entre eux. Directement utilisables, les Cubelets ne nécessitent aucune programmation, configuration ou modification. Chaque Cubelet a une fonction différente.

- Les transparents sont des Cubelets « Action » qui réalisent une action en fonction du signal reçu. Incluent le Cubelet rotation, le Cubelet moteur, le Cubelet haut-parleur et le Cubelet émetteur de lumière.
- Les noirs sont des Cubelets « Capteurs ». Incluent le Cubelet capteur de température, le Cubelet capteur de distance et le Cubelet capteur de lumière. Les Cubelets capteurs créent un signal d'autant plus fort que la valeur qu'ils mesurent est élevée.
- Ceux de couleur sont des Cubelets « Réflexion » qui transforment le signal émis par les Cubelets capteurs en modifiant les valeurs circulant entre les blocs. Grâce à des adaptateurs pour briques LEGO®, vous pouvez aussi intégrer les Cubelets à vos ensembles de construction avec briques favoris et donner vie à vos créations.

5 ans +



Cubelets – Ensembles pour enseignants

5 ans +

A Constructeurs créatifs

Conçu pour aider les enfants à comprendre les fondements de la programmation robotique, s'appuyer sur les mathématiques, la logique et la coopération pour créer le meilleur robot, et imaginer des fonctionnalités inédites. Inclut 52 Cubelets Action, Capteurs et Réflexion: 4 Batterie, 4 Passif, 4 Contraire, 4 Seuil, 8 Distance, 4 Luminosité, 4 Bouton, 8 Bouge, 4 Lumière, 4 Rotation, 4 Graphique. 8 adaptateurs pour briques LEGO®, 4 chapeaux Bluetooth, 1 chargeur à 5 ports et 5 câbles de chargement. Dans un bac de rangement.

1,929⁹⁵ 2088607

B Jeunes découvreurs

Les enfants découvrent ce qu'est un robot, son fonctionnement et la façon d'aborder un projet robotique complexe. Inclut 52 Cubelets Action, Capteurs et Réflexion: 6 Batterie, 6 Passif, 6 Contraire, 6 Distance, 6 Luminosité, 4 Bouton, 6 Bouge, 6 Lumière et 6 Rotation et 24 adaptateurs pour briques LEGO®, 2 chapeaux Bluetooth, 1 chargeur à 5 ports et 5 câbles de chargement. Dans 2 bacs de rangement.

1,899⁹⁵ 2088615

C Inventeurs inspirés

Voici l'ensemble le plus complet, qui offre toutes les catégories de Cubelets et leurs accessoires. Inclut 156 Cubelets Action, Capteurs et Réflexion, 6 chapeaux Bluetooth, 48 adaptateurs pour briques LEGO®, 2 chargeurs à 5 ports et 10 câbles de chargement. Dans 2 bacs de rangement.

5,349⁹⁵ 2088599

D Cubelet Batterie 2.0

Cubelet batterie pour alimenter le robot. 1 pile rechargeable dont la capacité est maintenant accrue de 30 %. Se recharge aisément grâce au câble Micro USB.

5 ans + **49⁹⁵** 2088623

E Cubelets – Ensemble Découvertes

L'initiation parfaite au monde des Cubelets qui constituent la façon idéale d'explorer la robotique, le codage, la conception, l'ingénierie et plus encore. Une nouvelle appli permet de reprogrammer et radiocommander les robots. Inclut 5 Cubelets (batterie, luminosité, distance, déplacement et lampe de poche) plus 1 chapeau Bluetooth, 2 adaptateurs pour briques LEGO® et 1 câble de chargement.

5 ans + **175⁹⁵** 2039931

F Cubelets – Ensemble Curiosités

Cet ensemble élargit les possibilités de construction de robots avec 10 Cubelets Capteurs, Réflexion et Action, en plus d'un chapeau Bluetooth. De concert avec l'appli compagnon gratuite disponible sur iOS, Android et FireOS, le chapeau radiocommande les robots ou reprogramme les Cubelets à l'aide de la nouvelle fonction Personality Swap. Inclut 10 cubelets (1 batterie, 1 luminosité, 1 lampe de poche, 1 inverse, 1 passif, 1 rotation, 2 distance et 2 déplacement) plus 1 chapeau Bluetooth, 2 adaptateurs pour briques LEGO® et 1 câble de chargement.

5 ans + **314⁹⁵** 2039949

G Cubelets – Ensemble Brillants constructeurs

Conçu pour les inventeurs enthousiastes, cet ensemble regroupe 19 Cubelets Capteurs, Réflexion et Action afin d'offrir de nombreuses possibilités de construction, en plus d'un chapeau Bluetooth. De concert avec l'appli compagnon gratuite disponible sur iOS, Android et FireOS, le chapeau radiocommande les robots ou reprogramme les Cubelets à l'aide de la nouvelle fonction Personality Swap. Inclut 19 cubelets (1 batterie, 1 graphique à barres, 1 de blocage, 1 luminosité, 1 lampe de poche, 1 inverse, 1 bouton, 1 maximum, 1 minimum, 1 passif, 1 haut-parleur, 1 température et 1 seuil, 2 distance, 2 déplacement et 2 rotation) plus 1 chapeau Bluetooth, 4 adaptateurs pour briques LEGO® et 1 câble de chargement. Dans 1 bac de rangement.

5 ans + **675⁹⁵** 2039956



A WeDo 2.0 – Ensemble de construction

L'ensemble convient pour une équipe de 2 élèves et inclut: une brique intelligente WeDo 2.0, un moteur moyen, un capteur de mouvement, un capteur d'inclinaison, 280 pièces LEGO, un bac de rangement avec plateau de tri étiqueté.

298⁹⁵ 2497154

Prix promo jusqu'au 31 déc. 2021 **249⁹⁵**



B² vous informe

Lego Education recommande le modèle «Bled112 bluetooth Smart Dongle» pour les ordinateurs qui ne sont pas munis de la technologie bluetooth 4.0 low energy (voir 2032753).

WeDo 2.0

Suscitez la curiosité de vos élèves dans les domaines des sciences, de l'ingénierie et du codage tout en développant leur pensée computationnelle en les amenant à résoudre des problèmes inspirants basés sur le monde réel.

WeDo 2.0 vous soutient dans votre enseignement en vous fournissant une ressource pédagogique complète qui encourage les élèves à poser des questions, définir des problèmes et concevoir leurs propres solutions.

WeDo 2.0 propose une programmation « glisser-déposer » simple et colorée, des instructions faciles à suivre ainsi qu'un outil de documentation numérique qui favorise la collecte d'informations. Compatible avec les ordinateurs et les tablettes.

Les logiciels gratuits vous donnent accès au guide pédagogique téléchargeable qui vous accompagne dans 4 projets découvertes, 16 projets de sciences (8 guidés et 8 ouvert) ainsi que 8 projets du domaine de la pensée computationnelle (4 guidés et 4 ouverts). Les projets pédagogiques suivent un déroulement continu, lequel met les élèves au défi d'explorer un sujet, créer ou modéliser une solution et de partager leurs découvertes avec les autres.

B² vous informe

En plus des ensembles recommandés, vous pouvez aussi acheter les composants WeDo 2.0 séparément pour créer votre propre solution.





A WeDo 2.0 – Brique intelligente
 La brique intelligente à deux ports donne vie aux capteurs et moteurs WeDo 2.0. Grâce au logiciel WeDo 2.0 et à la technologie BLE (Bluetooth Low Energy), la brique intelligente peut transmettre des données à l'ensemble de construction WeDo 2.0 depuis une tablette ou un ordinateur. Requier deux piles AA ou une pile rechargeable (2497170).
99⁹⁵ 2497162

B WeDo 2.0 – Moteur moyen
 Ce moteur de taille et de puissance moyennes, qui s'insère entre trois modules tant en largeur qu'en hauteur, pour simplifier et optimiser l'intégration avec les constructions WeDo 2.0 et TECHNIC. Aucune configuration requise : connectez le moteur, et il sera automatiquement identifié par le logiciel WeDo 2.0.
19⁹⁵ 2497188

C WeDo 2.0 – Affiche du vocabulaire technologique
 Affiche en couleurs, illustrée des pièces de l'ensemble LEGO® Education WeDo 2.0 et de leur nom, en français et en anglais. Inclut dans les ensembles promotionnels de B&B.
10⁹⁵ 2497238

D WeDo 2.0 – Pièces de remplacement
 Cet ensemble de remplacement contient des éléments de l'ensemble de base LEGO® Education WeDo 2.0.
17⁹⁵ 2497220

E WeDo 2.0 – Capteur d'inclinaison
 Connectez un capteur d'inclinaison sur la brique intelligente WeDo 2.0, pour détecter 7 types d'inclinaison différents : inclinaison d'un côté, inclinaison de l'autre côté, inclinaison vers le haut, inclinaison vers le bas, aucune inclinaison, toute inclinaison, secousse. Aucune configuration requise : connectez le capteur, et il sera automatiquement identifié par le logiciel WeDo 2.0.
39⁹⁵ 2497204

F WeDo 2.0 – Capteur de mouvement
 Capteur de mouvement à connecter sur la brique intelligente WeDo 2.0, afin de détecter des objets dans un rayon de 15 cm. Aucune configuration requise : connectez le capteur, et il sera automatiquement identifié par le logiciel WeDo 2.0.
39⁹⁵ 2497196

G Dongle Bluetooth
 Dongle Bluetooth 802.15.1 compatible avec la brique intelligente WeDo 2.0. Utilisation recommandée avec les ordinateurs Windows 7 et Windows 10.
34⁹⁵ 2032753

H WeDo 2.0 – Pile et chargeur
 Pour animer des robots WeDo 2.0, cet ensemble comprend une pile lithium-ion rechargeable (2497170) et chargeur (2496438).
147⁹⁵ 2497725

I WeDo 2.0 – Pile rechargeable
 Pile lithium-ion rechargeable pour brique intelligente WeDo 2.0. Une diode intégrée indique l'état de charge. Chargeur vendu séparément (2496438).
99⁹⁵ 2497170

J LEGO – Chargeur pour Pile rechargeable au lithium
 Pour la brique intelligente LEGO EV3 et WeDo 2.0.
47⁹⁵ 2496438

K Piles alcalines
 AA, paquet de 4 **5⁵⁰ 2332534**

L WeDo 2.0 – Tapis Défi Zone01 G
 Surface de défis pour WeDo 2.0. Utilisé pour les défis recrus de Zone01. Tout vinyle. 122 x 244 cm (4' x 8').
209⁹⁵ 2497790

M Guide pédagogique WeDo 2.0
 Ce document fait les liens avec les programmes de formation en science et technologie du Québec et de l'Ontario. Bilingue.
44⁹⁵ 2498012

LEGO® Education SPIKE™ Prime



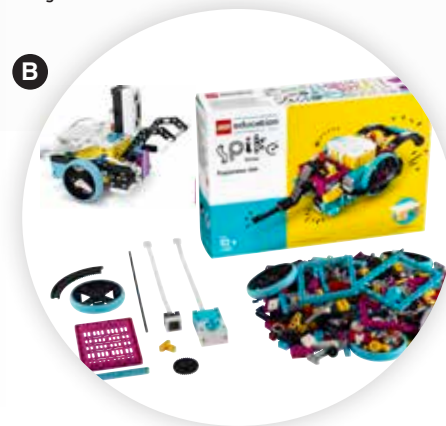
Pour innover et résoudre des problèmes avec confiance

LEGO® Education SPIKE™ Prime – La robotique ludique

Cet outil de référence s'adresse aux élèves de la 5^e année du primaire jusqu'à la 2^e année du secondaire.

Combinant des éléments de construction LEGO® colorés, du matériel facile à utiliser et un environnement de codage intuitif basé sur Scratch, SPIKE™ Prime suscite l'intérêt par le biais d'activités d'apprentissage ludiques. Conçues pour développer des aptitudes de pensée critique et de résolution de problèmes complexes et inspirants basés sur le monde réel, les quatre unités d'apprentissage se concentrent sur l'ingénierie, l'informatique, la technologie et les compétences.

SPIKE™ Prime propose des leçons optimisées pour des séances de 45 minutes qui s'intègrent aisément au programme scolaire, allant de la construction des modèles au codage et à l'animation des créations, et offre des plans de cours en ligne et des modes d'emploi intégrés. 11 ans +



A SPIKE™ Prime – Ensemble de base

LEGO® Education SPIKE™ Prime – Enseigner avec confiance avec cet outil de référence par excellence d'apprentissage MATIS. Inclut 3 moteurs (1 gros et 2 moyens), 3 capteurs (distance, force, couleur), 1 unité de contrôle programmable comprenant 1 matrice lumineuse 5 x 5, 6 ports d'entrée/sortie, 1 gyroscope à 6 axes, 1 haut-parleur, une connectivité Bluetooth, une mémoire de 32 Mo pour stocker jusqu'à 20 programmes et 1 pile rechargeable, 2 minifigurines et 528 éléments de construction LEGO® Technic™ et System dans une gamme de couleurs attrayante. Dans une boîte de rangement robuste avec plateaux de tri. Pour 2 élèves.

11 ans +

Prix promo jusqu'au 31 décembre 2021

LEGO education

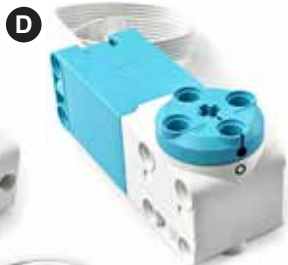
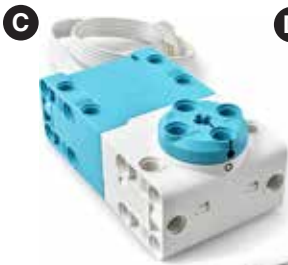
469⁹⁵ 2498376
399⁹⁵

B SPIKE™ Prime – Ensemble d'extension

L'ensemble de 603 pièces inclut 1 gros moteur, 1 capteur de couleurs, 2 grandes roues, des engrenages-banane et des éléments de construction LEGO® Technic™ et System. L'unité d'apprentissage orientée sur les compétitions offre plus de 10 heures d'apprentissage MATIS en lien avec les programmes scolaires, pour construire des modèles plus complexes. Nécessite l'Ensemble de base SPIKE™ Prime.

11 ans +

149⁹⁵ 2499382



A SPIKE™ Prime – Grande unité de contrôle programmable LEGO®

Ce dispositif en forme de brique, à la fois perfectionné et simple d'utilisation, comporte 6 ports d'entrée/sortie pour connecter divers capteurs et moteurs, une matrice lumineuse 5 x 5 personnalisable, une connectivité Bluetooth, un haut-parleur, un gyroscope à 6 axes, une pile rechargeable au lithium-ion et un port micro USB pour la connectivité à des ordinateurs et des tablettes compatibles. Une DEL de couleur indique l'état de la charge. La grande unité de contrôle programmable peut aussi s'intégrer à des éléments LEGO® Technic™ et System pour créer d'amusants robots, des appareils dynamiques et d'autres modèles interactifs.

356⁹⁵ 2498392

B SPIKE™ Prime – Pile rechargeable pour la Grande unité de contrôle programmable LEGO®

La pile rechargeable spécialement conçue peut être rechargée à l'intérieur de l'Unité de contrôle programmable (non comprise) grâce à un câble de connexion micro USB, et peut en être retirée sans l'aide d'outils. Le temps de recharge dépend de la capacité du chargeur employé. A une capacité de 2100 mAh et 7,3 V.

87⁹⁵ 2498400

C SPIKE™ Prime – Gros moteur angulaire LEGO®

Avec un capteur de rotation intégré et un positionnement absolu pour un contrôle total en ligne droite, le Gros moteur angulaire LEGO® Technic™ est la solution idéale pour les applications haute puissance et de couple élevé. Il se caractérise par un contrôle de la vitesse pour une précision de 1 degré, des marquages du point zéro pour un étalonnage simple et une forme simple pour une construction et une reconstruction rapides.

54⁹⁵ 2498418

D SPIKE™ Prime – Moteur angulaire moyen LEGO®

Avec sa conception épurée pour les plus petits modèles où l'espace est limité, son capteur de rotation intégré avec positionnement absolu pour un contrôle total en ligne droite et une précision de 1 degré, le Moteur angulaire moyen LEGO® Technic™ permet de construire des robots hyper réactifs. Il est idéal pour les applications à faible charge et à haute réactivité.

47⁹⁵ 2498426

E SPIKE™ Prime – Capteur de couleur LEGO®

Le Capteur de couleur LEGO® Technic™ distingue 8 couleurs et mesure la lumière ambiante et réfléctée, de l'obscurité au plein soleil. Il offre une fréquence d'échantillonnage haute précision de 1 Khz pour des données précises et cohérentes, permettant des résultats reproductibles. De plus, sa forme simple favorise une construction et une reconstruction rapides.

33⁹⁵ 2498434

F SPIKE™ Prime – Capteur de force LEGO®

Le Capteur de force LEGO® Technic™ mesure des pressions jusqu'à 10 newtons (environ 1 kg), pour des résultats précis et reproductibles. Il peut également servir de capteur tactile de pression, de relâchement ou de tapotement. De plus, sa forme simple favorise une construction et une reconstruction rapides.

33⁹⁵ 2498442

G SPIKE™ Prime – Capteur de distance LEGO®

Avec une plage de 1 à 200 cm, une précision de +/- 1 cm, des « yeux » à DEL programmables qui donnent vie aux constructions et un adaptateur 6 broches intégré pour les capteurs, les cartes et les accessoires tiers, le Capteur de distance LEGO® Technic™ permet une très haute précision. De plus, sa forme simple favorise une construction et une reconstruction rapides.

54⁹⁵ 2498459

H SPIKE™ Prime – Câble de connexion micro USB LEGO®

Le Câble de connexion micro USB LEGO® Technic™ permet de connecter des ordinateurs et des tablettes compatibles à la Grande unité de contrôle programmable Technic™ (non comprise) pour effectuer des tâches telles que le transfert de données et les mises à jour de micrologiciels. Il sert également de câble de chargement pour l'Unité de contrôle programmable.

13⁹⁵ 2498467

I SPIKE™ Prime – Ensemble de rechange LEGO®

L'ensemble de 108 éléments propose la brique d'intégration innovante, qui permet de construire à la fois avec la plateforme LEGO® Technic™ et avec celle du système LEGO®, favorisant de ce fait la créativité systématique et multipliant les possibilités de construction. Offerte dans une gamme de couleurs attrayante qui accroît le plaisir visuel.

6⁹⁵ 2498475

J Affiche vocabulaire SPIKE Prime bilingue

Pour connaître le nom des pièces LEGO, leur couleur et leur quantité dans un ensemble de SPIKE Prime, cette affiche aidera les élèves à mieux communiquer à l'aide du vocabulaire technologique. Affiche bilingue français-anglais recto-verso de 45 cm x 61 cm.

19⁹⁵ 2499366

Les ensembles **Mindstorms Éducation EV3**, un choix logique pour la réussite scolaire !

2 grands servomoteurs

- Capteur de rotation intégré
- Précision au degré près
- Autodétection

Communication
Wi-Fi 

Un servomoteur EV3 moyen

- Capteur de rotation intégré
- Précision au degré près
- Autodétection

1 capteur d'ultrasons

- Mesure des distances
- Détection d'objets
- Autodétection

1 Brique EV3

- Autodétection des moteurs et capteurs
- Interface de programmation sur la brique
- Bluetooth intégré

1 capteur de couleurs

- Détection des couleurs
- Mesure de l'intensité de la lumière, de la lumière ambiante et de la lumière réfléchie
- Autodétection

1 capteur gyroscopique

- Mesure des angles de rotation du robot
- Autodétection

2 capteurs tactiles

- Analogique
- 3 modes: appuyé, relâché, heurté
- Autodétection

Dernière chance Bientôt retiré



A LEGO MINDSTORMS® EV3 Ensemble de base et logiciel

Conçu pour une utilisation en classe, EV3 permet aux élèves de construire, de programmer et de mettre à l'épreuve leurs solutions reposant sur des technologies robotiques de la vie réelle. Il comporte la brique intelligente EV3, un petit ordinateur puissant permettant de contrôler des moteurs et d'interagir avec l'environnement grâce à des capteurs. Il soutient aussi la communication Bluetooth et Wi-Fi, ainsi que l'exécution de programmes et l'enregistrement de données. 541 pièces.

L'ensemble inclut :

- Trois servomoteurs interactifs avec capteurs de rotation intégrés
- Un capteur de couleur, un capteur gyroscopique, un capteur d'ultrasons et deux capteurs tactiles
- Une pile rechargeable et un chargeur
- Une roue à bille
- Des câbles de connexion
- Les directives de construction (dans l'application)
- Des briques de construction LEGO® Technic pour réaliser une grande variété de modèles
- L'application EV3 Classroom

Interface de l'application :

- Une programmation basée sur Scratch
- Un apprentissage et une maîtrise faciles et rapides
- Une programmation glisser-déplacer intuitive
- Des programmes variés allant des plus simples aux plus complexes
- Un guide pédagogique complet

569⁹⁵ 2496974

Prix promo jusqu'au 31 déc. 2021 499⁹⁵

B LEGO MINDSTORMS® EV3 – Ensemble d'extension

Cet ensemble comporte une foule d'éléments spéciaux tels que divers engrenages, une grande plaque tournante, des pièces de personnalisation de robots et des éléments structuraux originaux. S'y ajoutent de nombreux éléments standard supplémentaires comme des poutres, des essieux et des connecteurs. Cet ensemble aide les élèves à construire des modèles plus gros et plus complexes, tout en offrant des pièces supplémentaires ou de rechange. Comprend 853 pièces. Nécessite l'ensemble de base EV3.

169⁹⁵ 2495570

C LEGO Mindstorms® EV3 – Ensemble de pièces de remplacement n° 3

Cet ensemble comprend 2 billes et 2 articulations à bille pour l'ensemble de base EV3.

24⁹⁵ 2497030

D LEGO MINDSTORMS® EV3 – Affiche sur le vocabulaire technologique

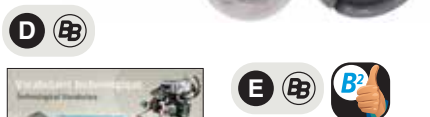
Présente le nom des pièces de l'ensemble de robotique EV3, bilingue. 43 x 61,6 cm (17 po x 24 po).

10⁹⁵ 2495836

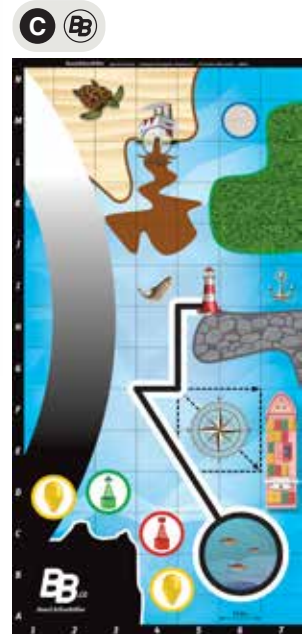
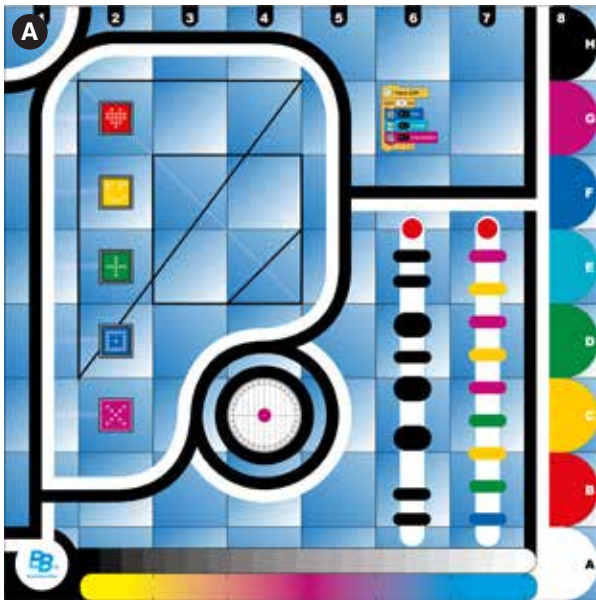
E Guide pédagogique Introduction à la robotique pédagogique

Document à l'intention des enseignants et intervenants du primaire et du secondaire, pour l'initiation à la robotique pédagogique avec l'ensemble LEGO Education EV3. Contient une aide à la gestion de classe et de matériel, dix ateliers clés en main avec un cahier de l'élève et des plans de montage, ainsi qu'un guide pas à pas pour mener à bien la réalisation de projets personnels en robotique avec les élèves. Édition bilingue, 196 pages.

24⁹⁵ 2496958



LEGO education



A Tapis ZAP SPIKE Prime

La Zone d'Activités en Programmation, ou ZAP, est spécialement conçu pour exploiter l'ensemble SPIKE Prime de LEGO Education. Suivre la ligne, se repérer dans l'espace, reconnaître les couleurs et travailler les angles ne sont qu'une partie des défis qu'il est possible d'exploiter avec ce tapis. Un document téléchargeable offre des idées de défis. 120 cm X 120 cm
10 ans + **69⁹⁵** 2499358

B Tapis Défis robotiques – Robot-cité

Cette surface de travail permettra de tirer profit de toutes les fonctionnalités de la brique EV3 et SPIKE Prime.

Tout vinyle, très durable, ce nouveau tapis défi est le complément parfait à votre enseignement. Optimisé pour EV3. 122 x 244 cm (4 pi x 8 pi). Inclut un livret pédagogique.

159⁹⁵ 2495844

C Tapis Océan

Propose des défis clés en main pour différents niveaux (débutant, intermédiaire et avancé). Favorise les apprentissages en robotique pédagogique en sensibilisant vos élèves à la pollution des mers et océans et à la pêche responsable. Inclut 1 tapis en vinyle en couleurs de 122 x 244 cm (4 pi x 8 pi) et 1 cahier d'activités bilingue.

10 ans + **159⁹⁵** 2496925

D Tapis Défis robotiques Sumo

Aire de jeu de 122 x 122 cm, toute en vinyle, pour vos combats de sumo entre robots. Défis associés disponibles en ligne.

109⁹⁵ 2495323

E Chargeur USB multiple

Multiprise USB, permettant de charger jusqu'à 6 robots deux fois plus rapidement. Chaque prise a une capacité maximale de 2.4 A Max.

56⁹⁵ 2498368

Chariots à glissières

Ces chariots peu encombrants sont parfaits pour ranger les bacs LEGO®. Sur 4 roues (dont 2 à blocage), pour faciliter les déplacements. Les bacs reposent sur des glissières mobiles à butoirs, pour empêcher la chute des bacs au sol.

F Simple

43,5 x 50 x 95 cm de haut. Accueille 4 grands bacs de 42,5 x 31 x 15 cm de haut, ou tout autre agencement de petits et grands bacs, non compris.

109⁹⁵ 2017143

G Double

78 x 50 x 95 cm de haut. Accueille 4 grands bacs de 42,5 x 31 x 15 cm de haut et 8 petits bacs de 42,5 x 31 x 7,5 cm de haut, ou tout autre agencement de petits et grands bacs, non compris.

179⁹⁵ 2017135



LEGO® Education BricQ Motion Prime

Avec LEGO Éducation BricQ Motion, les élèves s'engagent dès la première année jusqu'en 4e dans l'apprentissage des sciences et technologies (MATIS) en leur permettant d'expérimenter avec la force, le mouvement et des interactions dans des thèmes sportifs. LEGO Éducation BricQ Motion aide à développer une compréhension des sciences physiques en offrant des activités manuelles sans avoir recours à une tablette ou un ordinateur. Les élèves auront des révélations lorsqu'ils actionneront le mouvement des briques.

A Ensemble pour le primaire

2 blocs de leçons : S'entraîner pour gagner and Gagner avec les sciences (7 activités pour 6 à 8 heures de matière). Guide de l'enseignant inclus. 523 pièces dans un coffret de rangement avec cabaret de tri. Instructions de montage. 2 élèves par ensemble. 6 à 10 ans **139⁹⁵** 2499176

Trousse personnelle d'apprentissage pour le primaire

2 blocs de leçons pour l'enseignement à distance, une pour les plus jeunes et une pour les plus vieux. 3 activités de 3 à 4 heures, des plans de leçon et une ressource pédagogique hybride. 62 pièces et instructions. Un ensemble par élève. 6 à 10 ans **13⁹⁵** 2499184

B Ensemble 5e année et secondaire

Inclut 7 activités (Sciences sportives) pour 6 à 8 heures d'enseignement. Guide de l'enseignant inclus. 562 pièces dans un coffret de rangement avec cabaret de tri. Instructions de montage. Pour 2 élèves. 10 ans + **139⁹⁵** 2499192

C Trousse personnelle d'apprentissage 5e année et secondaire

1 bloc de leçons pour l'enseignement à distance. 3 activités pour 3 à 4 heures d'activités. 78 pièces et instructions. Pour 1 élève. 10 ans + **13⁹⁵** 2499218

LEGO education



B² vous informe

Les sciences et le sport

LEGO Education présente un nouveau concept d'apprentissage qui combine l'utilisation d'un coffret d'expérimentation en classe et une trousse individuelle pour l'élève en enseignement à distance. BricQ Motion Prime plonge les apprenants dans l'univers des forces et du mouvement dans une série d'activités ayant pour thème les sports. Une solution existe pour les élèves de 1ère à 4e année et une autre pour les élèves de 5e année et plus jusqu'au secondaire.



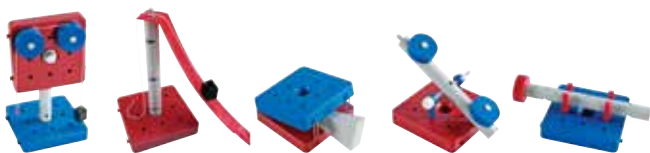
B

UN ENSEMBLE
POUR L'ÉCOLE



C

UN ENSEMBLE
POUR L'ÉLÈVE EN
APPRENTISSAGE
À DISTANCE



A Ensemble sur les Machines simples

Pour aborder les notions d'effort, de force, de charge, de mouvement et de distance. Jeu de 63 pièces pour construire simultanément 5 machines simples, un levier, une poulie, un plan incliné, une roue avec essieu et un coin, puis de les modifier avec 4 poids (2 de 5 g et 2 de 10 g) et 8 bandes élastiques, tous compris. Pièces étiquetées qui s'assemblent aisément et se défont pour le rangement. Avec un guide d'activités illustré.

79⁹⁵ 2331932

B Engrenages, roues et cames

Ensemble d'engrenages à 40, 30 et 20 dents, avec alésage de 5 mm, soit le diamètre des goujons le plus couramment employés, et un engrenage à 12 dents avec un ajustage correct sur un arbre moteur de 2 mm. Inclut 3 inserts, réduisant l'alésage à 3 mm. Engrenages biseautés, permettant un engrènement à 90°. Celui à 40 dents comporte un orifice additionnel produisant un mouvement excentrique.

73⁹⁵ 2330363

C Ensemble de poulies

Jeu de poulies de 20, 30 et 40 mm de diamètre, avec alésage (diamètre intérieur) de 3,2 mm, et une poulie de 10 mm avec un ajustage correct sur un arbre moteur de 2 mm, ce qui fait 4 poulies en tout. Paquet de 100 (25 paquet de 4 poulies).

23⁹⁵ 2335305

D Poulie double

Poulies de 50 mm, en plastique rigide, sur montants d'aluminium avec crochets aux deux extrémités.

4⁹⁵ 2330439

E Octa-Clips

Les connecteurs à 8 voies parfaits pour tous vos projets de construction STIAM en carton ou en Coroplast^{MD}. Avec connecteurs octogonaux permettant de joindre les pinces à angles fixes tous les 45°. Plastique robuste. 5,4 x 5 cm de haut. Paquet de 50.

5 ans + 18⁹⁵ 2088037

F Goujons de bois

Goujons permettant de fabriquer des mobiles et des marionnettes et de faire divers montages. 60 cm de longueur.

3, 5, 6, 8, 9 et 11 mm
Ensemble de 12. 15⁹⁵ 1201607

3 mm
Ensemble de 6. 4⁶⁰ 1202761

5 mm
Ensemble de 6. 7⁶⁰ 1202779

G Corde blanche

20 brins, 1,13 kg.

39⁹⁵ 1150200

Ressources hydrauliques

L'hydraulique, c'est facile!

À l'aide des seringues et des tubes, on construit facilement un système hydraulique. Ensuite on ajoute simplement de l'eau dans une seringue de 10 ml et le tube, puis attache une seringue vide à l'autre extrémité. Pour transmettre un mouvement (pousser/tirer) et donner vie à des créations mécaniques. Éléments parfait pour tout laboratoire créatif : réutilisable, facile et sécuritaire.

8 ans +

H Tube

Tube de plastique transparent de 25 mètres ayant un diamètre intérieur de 3,2 mm et extérieur de 6,4 mm. S'attache fermement aux seringues de 10 ml.

22⁹⁵ 2038818

I Seringues

Paquet de 10 seringues de 10 ml. Aucune aiguille, parfaitement sécuritaire.

4⁵⁰ 2038834



Outillage et matériaux



The Cool Tool

La menuiserie à la portée des enfants



A PLAYmake – Atelier 4-en-1

Idéal pour les laboratoires créatifs. Atelier d'artisanat du bois pleinement fonctionnel, conçu pour les plus jeunes bricoleurs, maintenant plus gros, stable et simple d'utilisation. Les composants bien conçus s'assemblent aisément, pour construire jusqu'à 4 vraies machines : une perceuse, un tour à bois (pour le bois tendre de \varnothing 30 mm max.), une scie sauteuse (la seule au monde destinée aux enfants, car la lame à mouvements courts permet des coupes précises sans blesser la peau) pour le contreplaqué de 6 mm d'épais. max. et une ponceuse (pouvant aussi affûter les outils). Montage rapide sur de grandes plaques de construction populaires (non comprises). Inclut 1 adaptateur sûr de 12 V, des instructions, plans et suggestions détaillés (en anglais) et du bois à tourner et scier, pour commencer sans tarder.

8 ans + **169⁹⁵** 2498996

B The Cool Tool Unimat 1 – Ens. pour le primaire

Cet ensemble, sécuritaire et stimulant, contient le nécessaire pour construire un tour à bois, une scie sauteuse (la seule scie sauteuse au monde destinée aux enfants; pour le contreplaqué de 6 mm d'épais. max. et les feuilles de plastique ou de métal mou), une ponceuse stationnaire (peut aussi affûter les outils) et une perceuse (pour mèches de 1 à 6 mm) ou une ponceuse à main. Inclut 1 adaptateur sûr de 12 V/100-240 V, 1 ciseau, des outils, 1 disque à poncer suppl., des lunettes de sécurité, 10 lames de scie, des plans de leçons et des projets documentés (en anglais) et plus encore.

8 ans + **539⁹⁵** 2099398

C The Cool Tool Unimat – Ens. Design et technologie métal

Cet ensemble, sécuritaire et stimulant, contient le nécessaire pour construire ces machines, entièrement en métal, destinées à une utilisation intensive : un tour à bois, une scie sauteuse (la seule scie sauteuse au monde destinée aux enfants; pour le contreplaqué de 6 mm d'épais. max. et les feuilles de plastique ou de métal mou), une ponceuse stationnaire (peut aussi affûter les outils) et une perceuse (pour mèches de 1 à 6 mm) ou une ponceuse à main. Inclut 1 adaptateur sûr de 12 V/100-240 V, 1 mandrin à 3 mors, 1 plateau de montage avec disque à poncer, des lunettes de sécurité professionnelles, 10 lames de scie, des plans de leçons et des projets documentés (en anglais) et plus encore.

8 ans + **899⁹⁵** 2099414



D Planche en merisier russe

Planche en merisier russe sans gesso. Idéale pour la réalisation de projets avec le Play Make et le Cool Tool. 3 mm d'épaisseur.

21 x 31 cm	1⁷⁰	1380047
31 x 41 cm	2⁶⁵	1380054
46 x 61 cm	5⁸⁰	1380062
61 x 91 cm	10⁹⁵	1380070

E Goujons de bois

Goujons permettant de fabriquer des mobiles et des marionnettes et de faire divers montages. 60 cm de longueur.

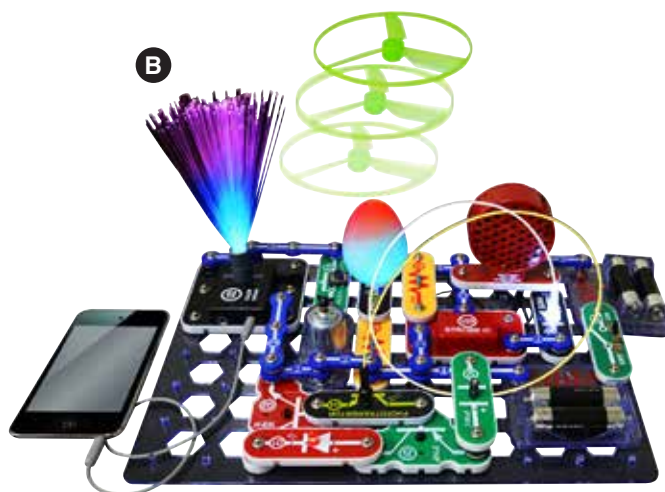
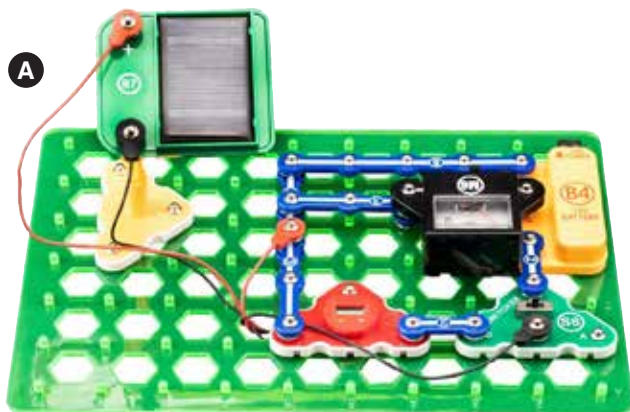
3, 5, 6, 8, 9 et 11 mm		
Ensemble de 12.	15⁹⁵	1201607

Thermoplastique Worbla

Matériau de modelage thermoplastique pouvant être façonné à la main sans équipement de sécurité. Il peut être modelé en courbes complexes sans nécessiter de formage sous vide et est autoadhésif lorsqu'il est chauffé: aucune colle n'est nécessaire pour assembler les pièces. On peut donner au plastique la forme souhaitée simplement avec de l'air chaud, de l'eau ou de la vapeur. Il n'y a aucun gaspillage : les restes peuvent être conditionnés, totalement refondus et moulés pour devenir comme du mastic. De nombreux artistes utilisent Worbla au lieu de l'argile pour créer des œuvres presque indestructibles. Non toxique et sans danger pour la peau. Une feuille de 100 cm x 150 cm.

F Finest Art	115⁹⁵	1212877
G Black Art	119⁹⁵	1212885





Snap Circuits®

Découvrez l'électricité de façon concrète et amusante grâce à ces blocs électroniques colorés et numérotés, qui s'emboîtent sur une simple grille de base en plastique, sans soudure ni fils électriques. Permet de créer ses propres modèles ou de reproduire ceux du guide illustré étape par étape.

A Énergie verte

Les jeunes apprennent les bases de l'électronique et de l'énergie renouvelable en explorant des concepts comme la voiture électrique, l'éolienne et l'énergie cinétique. Inclut un livret illustré en couleurs et un guide pédagogique sur différents modèles d'énergie propre comme la géothermie, les piles à hydrogène, l'énergie éolienne, solaire hydraulique et autres. Parfait pour les jeunes environnementalistes et les futurs ingénieurs! 125 projets et 45 pièces.

112⁹⁵ 2136042

B Lumière

Se branche à un iPodMD ou tout lecteur MP3, et permet d'écouter votre musique préférée tandis que les lumières varient selon le rythme. Regroupe plus de 55 pièces pour réaliser plus de 175 projets. Requiert 4 piles AA (non comprises).

119⁹⁵ 2076479

C Arcade

Pour le plaisir de réaliser des projets à l'aide d'un ventilateur programmable, d'un module MC DEL à double affichage et d'un microcontrôleur préprogrammé. Regroupe plus de 35 pièces pour réaliser plus de 200 projets, dont 20 jeux « construire et jouer » (partie de baseball, jeu de mémoire progressif, etc.). Requiert 3 piles AA (non comprises).

89⁹⁵ 2076487

D Snapino

Une introduction au codage et à l'électronique. 20 projets.

74⁹⁵ 2096675

E 300 projets

Plus de 300 projets excitants, dont une radio AM, une alarme de sécurité, une sonnette de porte et plus encore! Requiert 4 piles AA (non comprises).

99⁹⁵ 2078525

F Snap Circuits® – Ma maison

34 projets enrichissants pour comprendre le fonctionnement de l'électricité à la maison. Avec les blocs codifiés de couleur qui se connectent facilement, on crée et comprend le fonctionnement des circuits électriques associés à la domotique : systèmes de sécurité, éclairage, infrarouge. Assemblage facile, aucune colle et aucun outil requis.

Inclut une plaque de base, des interrupteurs, des connecteurs, un boîtier à piles, des résistances, un condensateur, des ampoules à DEL, un module de son, des transistors, un compteur, un moteur, avec des instructions détaillées. Nécessite 3 piles AA, non incluses.

89⁹⁵ 2126837

Électricité et conductivité



A Trousses d'initiation à l'électricité

Ensemble complet de composants électriques élémentaires, conçu pour la classe. Est économique, sans compromis face à la qualité. Comporte 15 supports d'ampoule, 15 porte-piles, 15 interrupteurs, 15 piles D, 15 ampoules miniatures, 2 moteurs, 3 paquets de 10 serre-fils, 2 sonnettes et 1 guide pédagogique. Dans un bac pratique, à couvercle translucide.

189⁹⁵ 2339000

B Tuiles pour diagrammes de circuits électriques

À l'aide de ces 78 tuiles magnétiques à essuyage à sec, enseignez tous les symboles normalisés d'un circuit électrique.

12 ans + **24⁹⁵** 2016186

C Fil électrique

Conducteur, isolé. 30 m de longueur. Pincettes vendues séparément (voir 2332864).

11⁹⁵ 2330090

D Pincettes à dénuder

Coupe-fil et dénudeur. Poignée isolée, 20 cm de long.

2⁴⁵ 2332864

E Fils de raccordement avec pincettes

Fils avec pincettes à mâchoires dentelées aux deux extrémités. Paquet de 10.

6⁷⁰ 2332799

F Moteurs électriques

Ensembles de 20 minimoteurs à essieux simples, double engrenage ou vis sans fin intégrés.

Rectangulaire

1,5 V **29⁹⁵** 2336774

Rond

1,5 V **29⁹⁵** 2336782

4,5 V **29⁹⁵** 2336790

G Douilles pour ampoules avec vis

Paquet de 12. **11⁹⁵** 2331262

H Commutateurs

Commutateurs simples, en plastique. Paquet de 6. **26⁹⁵** 2331296

I Ampoules électriques

Pour expériences à faible voltage. Boîtes de 10.

1,5 V **5⁶⁰** 2339190

2,5 V **5⁶⁰** 2332773

J Porte-ampoule

Plastique et métal. Paquet de 12.

17⁹⁵ 2336329

K Interrupteurs

Plastique et métal. Paquet de 12.

18⁹⁵ 2336337

L Piles alcalines

AAA, paquet de 4 **6⁶⁰** 2337533

AA, paquet de 4 **5⁶⁰** 2332534

C, à l'unité **2⁴⁵** 2337525

D, à l'unité **2³⁵** 2332823

9V, à l'unité **4⁶⁰** 2332831

M Sonneries

Voltage 1.5-3 volts. Boîtiers en plastique.

Paquet de 6. **29⁹⁵** 2336345

N Boîtiers à piles

Boîtiers à piles offerts pour différents formats.

10 boîtiers pour 2 piles AA **8⁶⁰** 2337004

10 boîtiers pour 2 piles C **9⁹⁵** 2337012

8 boîtiers pour 1 pile D **10⁹⁵** 2337038

O Electrokit 198

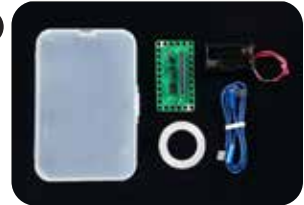
Pas d'outils ou de petites pièces! Seuls ou en petit groupe, les élèves assemblent par pression, aisément et en toute sécurité, de robustes pièces colorées aux mécanismes préinstallés, pour construire des moteurs, haut-parleurs, interrupteurs, culots d'ampoule, et autres objets fonctionnant à piles. Ce coffret électronique inclut un guide d'assemblage amusant et détaillé proposant plus de 80 expériences. Piles non comprises. 8 ans + **64⁹⁵** 2331999

P Makeblock Neuron – Ensemble de l'inventeur

Il suffit d'assembler ces blocs électroniques dotés de diverses fonctions (moteur, son, lumière, capteur) grâce à des broches Pogo magnétiques pour concevoir des gadgets qui fonctionnent vraiment, et ce, sans avoir à rédiger de code. 26 pièces. 8 ans + **165⁹⁵** 2016202

Q Ensemble Makeblock Neurons pour laboratoire créatif

Ensemble pour laboratoire créatif de plus de 30 blocs électroniques Neurons permettant aux enfants de créer leurs propres projets. Les blocs de base comme les piles, les lumières, les boutons et le capteur de lumière permettent une initiation à l'électronique. Les blocs évolués (caméra, micro, haut-parleur et Wi-Fi) interagissent avec l'application Neurons et mBlock pour des applications AI et IoT. 8 ans + **969⁹⁵** 2047496



A Crazy Circuits – Ensemble créatif Makerspace

Un ensemble impressionnant de plus de 160 pièces. Les élèves se servent des cartes Touch Board et robotiques pour suivre un des guides de programmation Arduino, créent leur propre code de toutes pièces ou inventent même des technologies à porter à l'aide de fil conducteur. Inclut des circuits intégrés Crazy Circuits. Voir bb.ca pour les composantes de l'ensemble.

7 ans + **1,399⁹⁵** 2048031

B Crazy Circuits – Ensemble de robotique

Les élèves découvrent les principes de base de la programmation Arduino et créent des robots ou des montages interactifs à l'aide des servomoteurs compris. La carte robotique comprise facilite l'ajout de tous types de capteurs, sans maquette ni soudure. Voir bb.ca pour les composantes de l'ensemble.

7 ans + **214⁹⁵** 2048098

C Crazy Circuits – Ensemble de luxe

Les élèves créent leurs propres projets interactifs et programmables à l'aide de la carte Touch Board Arduino pour transformer tout matériau conducteur en une surface interactive ou en ajoutant des pièces et des éléments de programmation à leur prochain projet LEGO® pour lui donner de fascinants effets. Voir bb.ca pour les composantes de l'ensemble.

7 ans + **285⁹⁵** 2048106

D Crazy Circuits – Circuits 101

Une solution de groupe complète d'enseignement de l'électronique. Voir bb.ca pour les composantes de l'ensemble. Chaque boîte de l'élève constitue un ensemble complet de fournitures destinées à un groupe d'élèves (nous recommandons de former des groupes de 3 élèves au maximum). Il suffit d'y ajouter des ciseaux.

7 ans +
8 boîtes **1,394⁹⁵** 2048130
12 boîtes **1,963⁹⁵** 2048148

E Crazy Circuits – Programmation 101

Les plans de leçons disponible en ligne se concentrent sur l'enseignement des notions de base de la programmation pour inspirer et intéresser les élèves, tout en leur demandant aussi de modifier des codes plus complexes pour découvrir la façon dont interagissent différentes pièces. Voir bb.ca pour les composantes de l'ensemble. Chaque boîte de l'élève constitue un ensemble complet de fournitures destinées à un groupe d'élèves (nous recommandons de former des groupes de 3 élèves au maximum, tout particulièrement lors du travail avec un ordinateur). Il suffit d'y ajouter des ciseaux et un ordinateur pour manipuler des codes. En anglais.

7 ans +
8 boîtes **2,384⁹⁵** 2048155
12 boîtes **3,226⁹⁵** 2048163

Crazy Circuits – Carte Bit

Bienvenue dans le monde de la programmation et de l'automatisation avec Micro:Bit! Cette plateforme propose un environnement de programmation convivial si on la compare à Arduino. L'ensemble Bit de Crazy Circuits est compatible avec Micro:Bit et permet d'intégrer toutes les composantes de la gamme Crazy Circuits. Note : l'interface Micro:Bit est vendue séparément.

10 ans +

F Ensemble Bit

- Inclut :
- 2 boutons poussoirs
 - 4 voyants DEL 10 mm (rouge, vert, bleu, blanc)
 - 4 pièces LEGO 1x6
 - 1 Neopixel
 - 1 potentiomètre
 - 1 haut-parleur Piezo
 - 1 carte Bit Crazy Circuits compatibles avec Micro:Bit
 - 1 rouleau de 5m de Maker Tape 3mm
 - 1 câble USB
 - 1 ensemble de pinces alligator
 - 1 pièce LEGO connecteur Servo+
 - 1 plaque de base LEGO
 - Instructions et curriculum en ligne

139⁹⁵ 2134609

G Carte Bit seule compatible avec Micro:Bit

35⁹⁵ 2132421

Crazy Circuits – Couture

Les enfants découvrent l'univers de la couture électronique et de la technologie à porter en ajoutant des lumières à des vêtements ou en créant leurs propres projets à l'aide de tutoriels en ligne. La carte de clignotement et de variations d'intensité préprogrammée fournit des effets et des motifs lumineux.

H Crazy Circuits – Ensemble de couture de base

Voir bb.ca pour les composantes de l'ensemble.

69⁹⁵ 2048114

I Crazy Circuits – Ensemble de couture de luxe

Propulse les textiles électroniques vers de nouveaux sommets. Voir bb.ca pour les composantes de l'ensemble.

135⁹⁵ 2048122

J Circuits en papier

Le ruban adhésif Maker Tape robuste et propre remplace les fils électriques dans des projets créés de toutes pièces ou à l'aide des nombreux gabarits de réalisations en papier. Le ruban peut être appliqué sur les murs, les fenêtres, le carton, le tissu et même sur des briques LEGO® dans des projets Crazy Circuits.

7 ans +

Ensemble standard

Voir www.bb.ca pour les composantes de l'ensemble. **35⁹⁵** 2048049

Ensemble de groupe

Voir www.bb.ca pour les composantes de l'ensemble. **139⁹⁵** 2048056

K Ruban adhésif conducteur en nylon

Le ruban adhésif propre peut être appliqué sur les murs, les fenêtres, le carton, le tissu et même sur des briques LEGO® dans des projets Crazy Circuits. Superposer des morceaux crée une connexion électrique solide et appliquer un morceau sur un élément, une connexion simple. Résistance de 1 ohm par 30 cm. Aucun outil spécial requis.

7 ans +

3,17 mm x 5 m

Offre un meilleur rendement avec les pièces Crazy Circuits. **8⁹⁵** 2048064

6,35 mm x 5 m

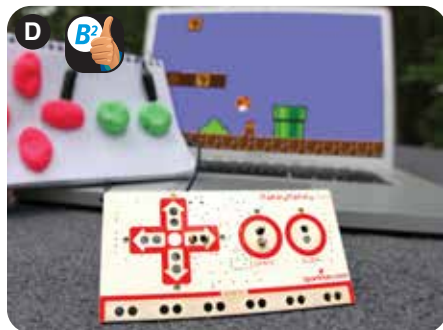
Offre un meilleur rendement dans des projets en papier faisant appel à des DEL toutes simples. **14⁹⁵** 2048072

L Bobine de fil conducteur

Fil d'acier et de nylon mince, ultrarobuste et lavable à la machine, idéal pour les circuits souples et les projets à porter tels que bracelets, t-shirts, cravates et marionnettes chaussettes qui s'allument. Résistance de 28 ohm par 30 cm. 5 m.

7 ans + **4⁹⁵** 2048080

Laboratoire créatif



A Micro:Bit Version 2

Ordinateur petit format que l'on peut programmer, contrôler et personnaliser afin de donner vie à vos idées technologiques. Excellente introduction à la programmation avec Makecode. Nouveau dans la version 2 : Capteur sonore avec microphone intégré. Haut-parleur qui joue des sons. Capteur tactile en programmant le logo sur la carte. Plus de performance. Économie des piles lorsque non en fonction.

10 ans +

Micro:Bit Go Pack

Inclut :

- 1 Micro:Bit
- 1 câble USB
- 1 boîtier à piles
- 2 piles AAA
- 1 guide de démarrage

28⁹⁵ 2499291

Micro:Bit Club Pack

Inclut :

- 10 Micro:Bit
- 10 câbles USB
- 1 boîtier à piles
- 2 piles AAA
- 1 guide de démarrage

279⁹⁵ 2499309

B Robot K8

Robot convivial qui permet d'apprendre à programmer. Alimenté par Micro:Bit. K8 est facile à assembler. Contrôlé par 2 moteurs indépendants. Peut voir une ligne et la suivre grâce à son capteur ultrasonique et 3 capteurs infrarouges. Téléguidage par Bluetooth.

10 ans +

Robot K8 seul

Micro:Bit non inclus **79⁹⁵** 2499317

Robot K8 et Ens. Micro:Bit Go Pack

L'ensemble parfait pour démarrer : incluant un ensemble de robot K8 et un Micro:Bit Go Pack. **106⁹⁵** 2499325

C Ensemble

« Climate action – Land »

Alimenté par Micro:Bit, le Climate Action kit est un ensemble d'inventions robotisées qui introduit les notions de changements climatiques et sensibilise aux objectifs de développement durable émis par l'ONU.

Inclut : une carte maîtresse, des fils à pincettes alligator, une pompe électrique, un moteur, un capteur d'humidité, un servo-moteur 360, un capteur tactile et du tubage.

10 ans +

Climate Action kit – Land seul

Micro:Bit non inclus **44⁹⁵** 2499333

Climate Action kit – Land et Micro:Bit Go Pack

La combinaison parfaite pour démarrer vos projets. **73⁹⁵** 2499341

Makey Makey

Il suffit de brancher l'astucieux circuit imprimé Makey Makey à un ordinateur pour transformer une pomme ou une pièce de monnaie en un instrument de musique ou en toute autre application utilisant un clavier, ou de charger un jeu, dessiner un « manche à balai », relier Makey Makey au dessin avec de la pâte à modeler (non comprise) et jouer, ou créer des jeux avec Scratch. Fonctionne au sortir de la boîte, avec Mac, Windows et Linux. En anglais.

8 ans +

D Makey Makey classique

Inclut 1 carte HID Makey Makey, 1 câble USB de 1,5 m prêt-à-brancher, 7 pincettes crocodiles, 6 fils de connexion, les instructions, etc.

79⁹⁵ 2338622

E Coffret MATIS Ensemble de groupe Littératie des inventions

Inclut 12 Makey Makey classiques (chacun avec sa propre boîte, 1 câble USB, 7 pincettes crocodiles et livret d'instructions), 12 pincettes crocodiles avec fil de 1,8 m, 12 fils de connexion de 1,8 m, 63 pincettes crocodiles supplémentaires, 144 nouveaux fils de connexion améliorés et 12 crayons conducteurs 6B, optimisés pour Makey Makey, dans une mallette compartimentée. **999⁹⁵** 2048981

HaloCode

Création illimitée de projets électroniques! Ordinateur monocrarte sans fils de ø 4,5 cm avec microprocesseur à double interface LX6 Xtensa de 32 octets et 4 Mo de mémoire, pour exécuter plusieurs programmes simultanément et synchroniser des fonctions complexes et variées. Programmation par blocs Scratch 3.0 et textuelle MicroPython. Alimenté par microcâble USB ou 3 piles AAA. En anglais.

10 ans +

F HaloCode

Inclut 1 ordinateur HaloCode, 1 guide de démarrage rapide et 2 guides de projets (en anglais), et 1 coffret de rangement.

41⁹⁵ 2107308

G Ensemble d'expérimentation

Inclut 1 ordinateur HaloCode, 3 piles AAA et 1 porte-piles, 1 microcâble USB, 1 sangle autoagrippante, 8 attaches, du ruban de cuivre conducteur, 4 pincettes crocodiles, 1 guide de démarrage rapide et 2 guides de projets (en anglais).

55⁹⁵ 2107290



LittleBits

Donnez vie à votre créativité !

Il suffit d'ajouter diverses fournitures artistiques, des articles d'usage courant ou des ensembles de construction.

Aucune expérience en électronique nécessaire! Aucune soudure ni programmation ou câblage requis! Apprenez les bases de l'électronique, explorez les principes MATIS, mettez en place les fondements de la pensée critique. Les modules à code couleur, tels qu'une source d'alimentation avec batterie et câble, une DEL brillante, un gradateur, un microphone ou un ventilateur s'assemblent à l'aide d'aimants: il est donc impossible de faire des erreurs.



C LittleBits – Bibliothèque de pièces Pro Library avec rangement mural

Cette collection géante a été conçue pour construire les inventions LittleBits les plus élaborées et inclut des modules complexes qui intègrent de la programmation, Internet, de la musique et de la logique. Elle est idéale pour l'apprentissage collaboratif axé sur des projets au sein d'un groupe. Inclut 304 modules et 228 accessoires tels que 4 Arduino, 4 cloudBitsMC, pour créer des appareils dotés d'un accès Internet, 4 moteurs CC, 4 émetteurs IR, 4 Makey Makey, 4 microphones, 4 adaptateurs secteur USB avec câble, 3 coffrets compartimentés de rangement et de transport et un guide Getting Started with LittleBits. De plus, découvrez des milliers d'inventions en ligne et sur l'appli gratuite. Le rangement mural consiste en 5 panneaux de 45,7 x 48,2 cm avec vis de fixation, 64 bacs pour les pièces et 64 étiquettes imprimées pour les bacs. Pour jusqu'à 32 créateurs. 3e année du secondaire +.



A LittleBits – Ensemble STIAM de l'élève

Permet de concevoir au moins 8 machines captivantes (comme un assistant artistique automatique, un véhicule automoteur, un bras de lancement, un dispositif de sécurité, une installation de réaction en chaîne) avec 19 modules et 45 accessoires tels qu'un moteur CC, un servomoteur, un ventilateur, un convertisseur, un capteur lumineux, un afficheur numérique, un gradateur coulissant et un capteur thermique. Inclut aussi 1 guide d'inventions de l'élève de 72 pages et 6 ressources pédagogiques détaillées (1 guide de l'enseignant de 124 pages offert en ligne, 1 journal des inventions, etc.). De la 3e année du primaire à la 2e année du secondaire. Pour 1 à 3 élèves.

8 ans +

449⁹⁵

2341162

B LittleBits – Ensemble de codage

Allie codage et construction de 4 jeux (tir au but, patate chaude, guitare rock et souque à la corde) avec 16 modules et 30 accessoires tels qu'un adaptateur USB avec câble, un gradateur coulissant, un capteur de pression, un déclencheur sonore, une matrice à DEL, un haut-parleur, une pile rechargeable et plus encore. Découvrez aussi 12 tutoriels de codage, des leçons et des inventions grâce à l'appli gratuite. Plus de 100 activités. De la 3e année du primaire à la 2e année du secondaire. Pour 1 à 3 enfants.

8 ans +

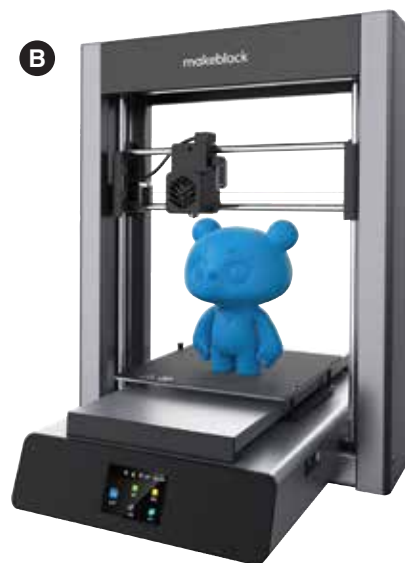
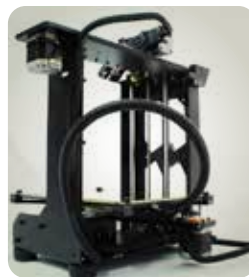
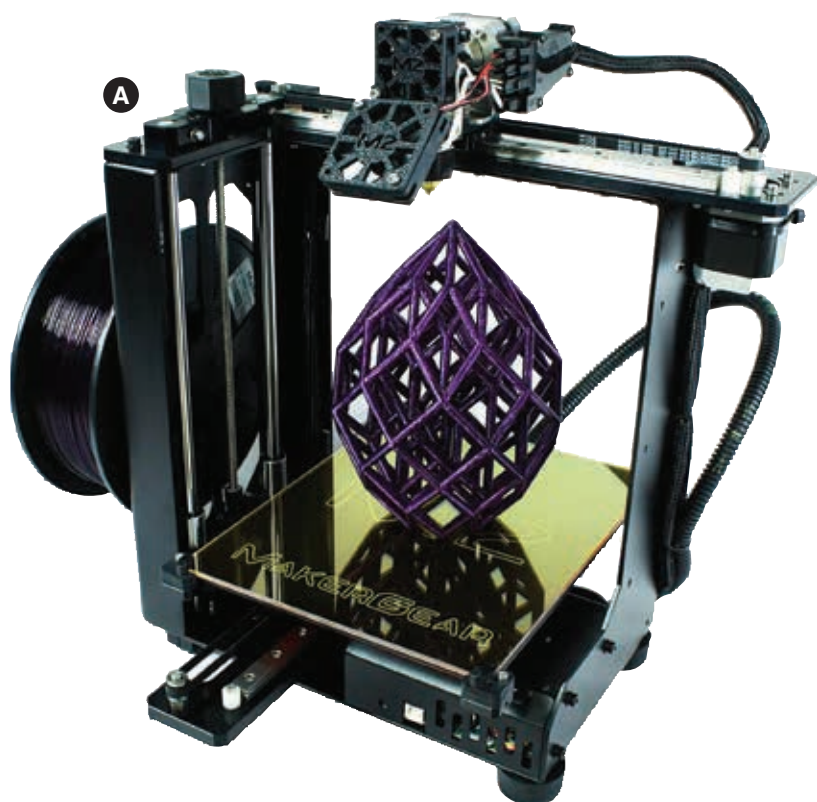
449⁹⁵

2341204

8 ans +

7,199⁹⁵

2341378



Précision de niveau industriel et facile d'utilisation.

Les imprimantes 3D de MakerGear se caractérisent par :

- Une fabrication robuste avec châssis en acier et aluminium moulé, pour offrir une précision de niveau industriel avec un faible encombrement.
- Une nouvelle plateforme d'impression en quatre points facile à mettre de niveau, qui demeure à niveau et supprime le besoin d'une compensation z (mise à niveau automatique).
- L'utilisation du filament de votre choix.
- Compatible avec de nombreux outils code ouvert de modélisation, de découpage et de contrôle de l'imprimante disponibles dans le commerce et offerts pour Windows, Mac et Linux. Le logiciel Simplify3D est recommandé.
- Testées en usine et prêtes à être utilisées au sortir de la boîte à l'aide du logiciel Quick Start facile d'utilisation, du tutoriel vidéo et d'une version mise à jour du guide d'utilisation.

C



A Imprimante 3D M2

Les imprimantes 3D de MakerGear se caractérisent par :

- Une fabrication robuste avec châssis en acier et aluminium moulé, pour offrir une précision de niveau industriel avec un faible encombrement.
- Volume d'impression 20 x 25 x 20 cm.
- Plaque de construction de 110 °C et plus. Plateforme d'impression en verre borosilicaté avec surface d'impression remplaçable.
- Alimentation du filament directe (pas de Bowden).

Voir bb.ca pour les spécifications techniques.

12 ans +

3,699⁹⁵ 2095602

B Imprimante 3D et graveur laser mCreate

Imprimante 3D polyvalente qui propose l'innovatrice technologie Genius Smart pour une impression précise d'objets en trois dimensions. Avec sa buse brevetée, sa plaque d'impression flexible et la possibilité de poursuivre une impression même après une coupure de courant, sa performance est spectaculaire. En passant en mode de gravure au laser, cet appareil donne de multiples applications MATIS supplémentaires. Avec mCreate, les idées créatives deviennent réalité.

Fonctionnalités :

- Volume d'impression : 22 x 22 x 29,5 cm
- Fiabilité et précision
- Imprimante 3D et graveur laser 2 en 1.
- Clé en main, prête à fonctionner.
- Multiples applications MATIS

10 ans +

1,249⁹⁵ 2134336

C Adhésif en aérosol 3DLAC

L'adhésif en aérosol original pour les imprimantes 3D. Utiliser avec le PLA, l'ABS, le filament flexible et plus encore. L'adhésif prévient la déformation et le décollement; il convient tout particulièrement aux grosses pièces. Un contenant de 400 ml offre jusqu'à 400 pulvérisations. À utiliser sous la supervision d'un adulte.

10 ans +

12⁹⁵ 2097541

L'imprimante 3D ULIO: un projet pédagogique novateur!

B² vous informe

Projet technologique à haute valeur pédagogique suscitant un très grand intérêt des jeunes de tous horizons. En réalisant ULIO, vous concevez votre imprimante 3D, qui enrichit tout labo créatif. ULIO développe :

- La connaissance et l'expérimentation du dessin et de la conception à 3D
- L'apprentissage de l'impression avec une imprimante 3D
- La recherche, le développement et la mise en oeuvre de solutions créatives
- Des habiletés quant au montage de pièces électroniques et de programmation
- L'apprentissage par la manipulation

Visitez www.bb.ca pour toutes les spécifications techniques.

A Imprimante 3D ULIO

ULIO est une imprimante 3D imprimable. Cette trousse conviviale donne un accès aux vidéos en ligne permettant d'apprendre à dessiner, imprimer et assembler ULIO, ainsi que la possibilité de télécharger tous les fichiers d'impression en format STL. Notes importantes : Pour imprimer ULIO, il faut avoir accès à une imprimante 3D existante pouvant imprimer un objet de 8 x 8 x 8 po (ULIO peut être adapté à 8 x 6,2 x 8 po). Requiert l'aide et la supervision d'un adulte. ULIO contient le matériel suivant :

- Un microcontrôleur de qualité professionnelle
- Une buse chaude de qualité professionnelle (pour du filament de 1,75 mm)
- 4 moteurs pas à pas (NEMA 17)
- 3 ventilateurs de refroidissement
- 3 interrupteurs de fin de course mécanique
- Une roue dentée (MK7)
- 1 tube bowden (1,75 mm)
- 1 plateforme d'impression en polycarbonate avec feuille Buildtak
- Un bloc d'alimentation Desktop certifié cULusa
- La quincaillerie et les composants électroniques

10 ans + **699⁹⁵** 2089233

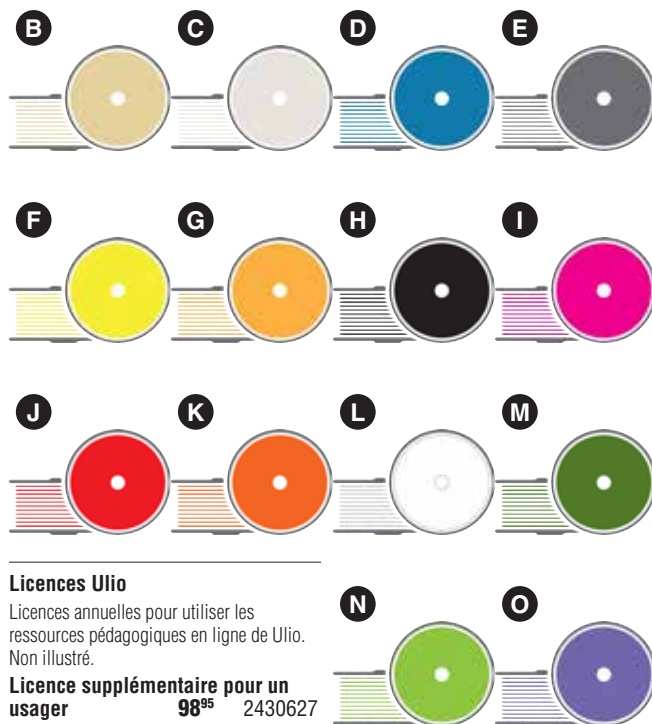
Materio3D

Le filament PLA (Série Éco) est un plastique d'origine organique spécifiquement créé pour l'impression 3D.

Caractéristiques et spécifications :

- Biosourcé, il est fait à base d'amidon de plantes
- Polyvalent, il peut être utilisé avec une variété d'imprimantes 3D
- Facile et sûr d'utilisation
- Ne dégage pas de fumées nocives ni d'odeurs désagréables lors de l'impression
- Offre une excellente adhésion
- Peu sujet au gondolage et à l'ondulation
- Ne nécessite pas d'enceinte ou de lit chauffant
- Tolérance du diamètre de 0,03 mm
- Vendu en bobines de 1 kg. Bobines transparentes permettant de voir la quantité de filament restante
- Emballé sous vide avec un sachet déshydratant, assurant une meilleure conservation

B Beige sable	44⁹⁵	2090165
C Blanc architectural	44⁹⁵	2090058
D Bleu électronique	44⁹⁵	2090082
E Gris lunaire	44⁹⁵	2090041
F Jaune citron	44⁹⁵	2090090
G Jaune orange	44⁹⁵	2090108
H Noir ivoire	44⁹⁵	2090033
I Rose fuchsia	44⁹⁵	2090140
J Rouge dragon	44⁹⁵	2090173
K Tangerine	44⁹⁵	2090116
L Translucide	44⁹⁵	2090025
M Vert G.I.	44⁹⁵	2090132
N Vert martien	44⁹⁵	2090124
O Violet lavande	44⁹⁵	2090157



Licences Ulio

Licences annuelles pour utiliser les ressources pédagogiques en ligne de Ulio. Non illustré.

Licence supplémentaire pour un usager **98⁹⁵** 2430627

Licence de classe 30 étudiants max. **1,198⁹⁵** 2430635

Magnétisme

A



F



J



A Super ensemble d'aimants

Le magnétisme n'aura plus de secrets pour les jeunes scientifiques avec ces outils de laboratoire. On peut réaliser de multiples expériences et devenir un expert du sujet. Un guide illustré permet de réaliser une variété d'ateliers. Inclut 8 disques magnétiques, 2 plaques de limaille de fer, 2 baguettes magnétiques, 8 pions magnétiques, 2 véhicules, 1 tige avec embout, 1 règle, 1 ficelle et 1 guide.

5 ans + **39⁹⁵** 2132454

B Jeu d'empilage magnétique

Consiste à empiler les disques magnétiques sur un support en suivant l'ordre illustré sur des photographies. Inclut 2 supports magnétiques, 8 disques magnétiques (2 de chacune des 4 couleurs), 70 photographies-modèles de 3 niveaux de difficulté, réparties sur 35 fiches recto verso de 13,5 x 7 cm, 2 bases en bois pour les fiches et 1 feuillet pédagogique, dans une mallette de rangement. 1 ou 2 enfants.

4 ans + **39⁹⁵** 2181097

B



G



K



C Laboratoire magnétique

Cet ensemble de groupe de 119 pièces magnétiques inclut 100 jetons, 5 billes, 7 baguettes, 2 anneaux métalliques, 2 petits fers à cheval métalliques, 1 fer à cheval en plastique de 12,7 cm, 2 barres métalliques et 1 guide d'activités. Dans une robuste boîte de rangement.

6 ans + **59⁹⁵** 2339786

D Limaille de fer – Ensemble de 5 plaques

Limaille de fer dans un caisson de plastique pour la démonstration du champ magnétique. Ensemble de 5.

29⁹⁵ 2132017

E Super aimants au néodyme

Permet aux enfants d'expérimenter la puissance magnétique du néodyme (l'aimant le plus puissant sur terre) de façon sécuritaire. Robuste. Polarisé (pôle positif – bleu négatif). Ensemble de 2.

69⁹⁵ 2132025

C



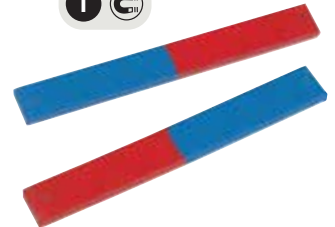
D



H



I



L



F Aimants fer à cheval

Utilisez ces aimants en plastique résistant pour présenter les notions de champ magnétique, de force d'attraction, de pôle et plus encore. Dotés de vrais pôles nord et sud. Ensemble de 6, en 6 couleurs différentes. 12,5 cm de haut.

3 ans + **29⁹⁵** 2087971

G Super aimant en fer à cheval

Les petites mains n'auront aucune difficulté à saisir cet aimant surdimensionné en plastique robuste. Conçu pour découvrir les propriétés du magnétisme et effectuer une foule d'expériences structurées ou libres. 17,7 x 22,8 cm de haut.

4 ans + **12⁹⁵** 2207629

H Baguette magnétique

Manche en plastique. Couleurs variées. 19 cm de longueur.

2⁹⁵ 2330504

I Barres magnétiques

Avec pôles portant les inscriptions «N» et «S». Bicolore. 15 x 2 cm. Modèle économique, en boîte de 2.

9⁷⁰ 2332716

J Jetons aimantés

Jetons translucides colorés, avec fine bordure métallique. Parfaits pour les exercices de dénombrement et de tri, et la découverte du magnétisme. Sac de 100.

6⁷⁰ 2333516

K Billes magnétiques

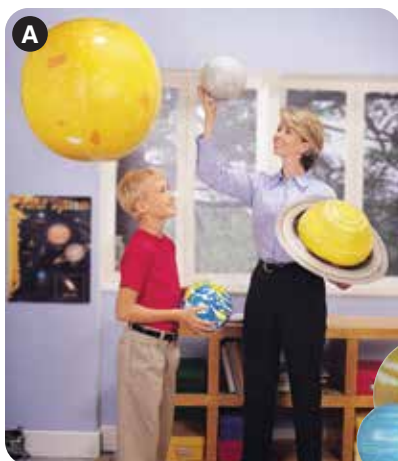
Attrayant jeu de 20 billes aux couleurs vives. Permettent de concevoir diverses activités pour démontrer les principes du magnétisme.

5⁹⁵ 2333540

L Aimants amusants

Ensemble de 15 aimants de formes et de couleurs variées. Idéal pour effectuer une grande variété d'exercices, dont le jeu de pêche tant apprécié des enfants (il n'y a qu'à attacher une corde aux anneaux aimantés).

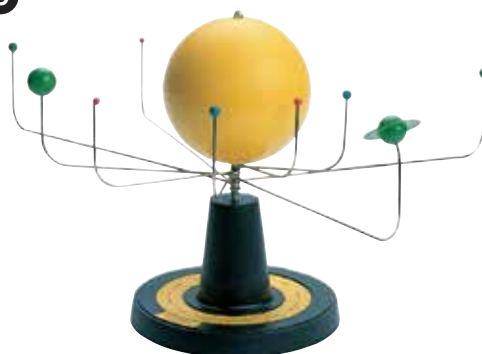
4 ans + **13⁹⁵** 2336550



B



C



D



E



F



G



A Système solaire gonflable géant

Démontrez les notions de rotation, d'évolution et d'orbite en 3D avec cet ensemble de système solaire robuste et lavable, facile à gonfler. Comprend : 8 planètes avec boucles et crochets de suspension et Pluton, le Soleil, la Lune de la terre, 1 pompe à pied et 1 trousse de réparation pratiques, et 1 guide pédagogique.

5 ans +

66⁹⁵ 2220473

B Système solaire magnétique géant

Aimants géants à essuyage à sec, aux détails réalistes et aux riches couleurs, à employer sur un tableau magnétique. Inclut 8 planètes, Pluton (planète naine), le Soleil, la Lune de la Terre et 1 ceinture d'astéroïdes, plus 1 guide pédagogique. Soleil : ø 25,4 cm. Marqueurs à essuyage à sec et tableau blanc non compris.

29⁹⁵ 2331874

C Système planétaire

Modèle mécanique portable conçu pour démontrer le mouvement planétaire et la rotation de la Terre et de la Lune à des groupes de 20 à 30 élèves.

199⁹⁵ 2338671

D Ensemble thermomètre, baromètre et hygromètre

Le support en plastique robuste loge un baromètre, un hygromètre et un thermomètres en degrés Celsius et Fahrenheit, ainsi que trois supports permettant d'employer les instruments séparément. Inclut aussi un guide d'activités détaillé (en anglais). Chaque instrument mesure approx. ø 7,5 cm. Le support fait 33 x 19,5 x 5,5 cm.

59⁹⁵ 2336881

E Affiche thermomètre de démonstration

Thermomètre géant de 15 x 90 cm. Lecture de -50°C à 50°C. 8 ans +

12⁹⁵ 2262301

F Coffret roches et minéraux

Ensemble de 24 spécimens de 2 à 3 cm de minéraux variés et de roches ignées, métamorphiques et sédimentaires, avec identification et repérage.

43⁹⁵ 2334431

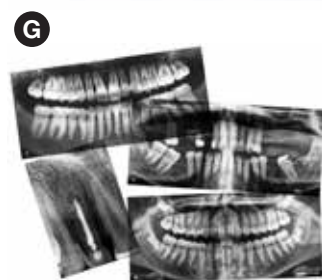
G Boussoles d'initiation

Jeu de 15 boussoles d'initiation avec 1 guide d'activités, en français, incluant des pages reproductibles. Modèle par excellence comportant une capsule rotative remplie d'un liquide d'amortissement et un cordonnet pour la porter au cou lors des excursions. ø 50 mm.

Boussoles d'initiation – à l'unité 9⁵⁰ 5003918

Boussoles d'initiation – Jeu de 15 135⁹⁵ 2335818

Univers vivant – Corps humain



A Aimants géants – Corps humain double face

Aimants géants à essuyage à sec, aux détails réalistes et aux riches couleurs, conçus pour présenter diverses notions. Chaque ensemble inclut un guide pédagogique.

34⁹⁵ 2331916

B Mini tronc humain

Tronc humain en plastique à 5 organes amovibles pour voir la structure anatomique. Poumons, cœur, foie, estomac et intestins se retirent aisément, pour permettre une étude approfondie. Le côté droit de la tête montre le squelette du visage, la musculature du côté de la tête et le cerveau. Tronc de 25 cm de haut, fixé sur un socle. Guide d'utilisation en couleurs en anglais seulement.

84⁹⁵ 2340339

C Corps humain magnétique

L'enfant choisit une des deux cartes recto verso avec descriptif détaillé, puis pose des pièces aimantées sur une planche magnétique, pour reconstituer le corps, le squelette et la musculature et disposer les organes internes d'un enfant. Inclut 1 planche de 26 x 41,5 cm avec corde de suspension et 76 aimants, en carton très épais, et 18 cartes en couleurs (2 en chacune des 9 langues).

7 ans + 47⁹⁵ 2339794

D Tapis d'apprentissage – Le cœur

Les élèves se familiarisent la circulation sanguine dans le cœur en marchant sur ce grand tapis d'apprentissage. En PVC de couleurs vives. Inclut 1 guide pédagogique avec de l'information supplémentaire, des activités et des feuilles d'évaluation (en anglais). Remarque : se déchausser avant l'utilisation, pour prolonger la durée de vie du produit. Dans un sac.

7 ans + 59⁹⁵ 2038677

E Illustrations d'organes du corps humain

Fiches animées illustrant les mouvements et les processus complexes des systèmes suivants : le cerveau, l'œil, le nez, la bouche et la gorge, le cœur, les poumons, le foie et le pancréas, et l'estomac et les intestins. Faites-les pivoter d'un côté et de l'autre, pour voir le sang circuler dans les artères, par ex. Inclut 4 fiches de 21,5 x 14 cm et 6 fiches de 21,5 x 28 cm. Plastique flexible robuste.

4 ans + 19⁹⁵ 2088011

F Squelette humain

Squelette en plastique blanc, fourni avec support métallique. 85 cm de hauteur.

97⁹⁵ 2337137

G Radiographies dentaires

Ensemble de 15 radiographies réelles montrant des dents de lait et des dents définitives, des dents malades, des blessures buccales et plus encore. Inclut un tableau de développement et un guide. 25,5 x 12 cm et 16,5 x 12 cm. Parfaites sur une table lumineuse (non comprise).

5 ans + 22⁹⁵ 2038081

H Radiographies humaines à agencer

Examinez ces radiographies devant une source lumineuse ou sur une Table lumineuse (2331437) pour découvrir les moindres détails d'un véritable squelette humain. Ensuite, agencez les 18 pièces pour reproduire le corps entier d'un jeune adulte de 1,5 m. Inclut un guide pédagogique détaillé avec pages reproductibles.

4 ans + 29⁹⁵ 2330314

I Bouche mobile avec brosse à dents

Immense bouche en caoutchouc semi-rigide, d'allure très réaliste, conçue pour enseigner l'hygiène buccodentaire aux enfants et la bonne technique de brossage des dents. L'adulte enfle la main derrière la bouche, comme s'il s'agissait d'une marionnette, et fait bouger les mâchoires. Inclut une brosse à dents. 19 x 16 x 16 cm de hauteur.

42⁹⁵ 2193795

J Stéthoscope

Véritable stéthoscope permettant aux enfants d'écouter les battements de leur cœur. Plastique et métal.

3 ans + 8⁵⁰ 2120509



A Jeux de questions-réponses

Les enfants parcourent un circuit, en répondant à 200 questions à choix multiples, de 3 niveaux de difficulté. Sur certaines cases, tous proposent une réponse et celui qui est le plus proche de la bonne réponse avance son pion. Avec 1 planche de jeu, 50 grandes cartes illustrées de photos couleur et 4 pions en bois, dans un petit boîtier robuste. 2 à 4 joueurs. 7 ans +

Animaux

Techniques de chasse, Migrer et hiberner, Animaux des extrêmes, etc. **22⁹⁵** 2037976

B Jeu de mémoire À la découverte des petites bêtes

Ce jeu évolutif permet aux petits et aux grands de découvrir le monde des invertébrés par le biais de 4 imaginaires artistiques différents, tout en se familiarisant avec les notions de couleurs, de lignes et de formes. Sous le couvercle de la boîte, un lexique bilingue est illustré de 24 images en couleurs (20 insectes, 3 arachnides et 1 gastropode). Regroupe 24 paires de cartes et les règles avec 4 modes de jeu (débutant, expérimenté, compétitif et rapide). **29⁹⁵** 2039493

C Composition d'insectes

Jeu où l'enfant et découvre comment les insectes sont faits. De combien de parties est fait le corps des insectes ? Combien de pattes ont-ils? Les silhouettes contenues dans ce kit sont modulables et permettent d'assembler quatre types d'insectes différents et d'en inventer autant que l'on veut ! Inclut un manuel illustré de 32 pages. 48 pièces. **15⁹⁵** 2132058

D L'intérieur des animaux

Examinez les photos, puis placez-les sur une table lumineuse ou dans une fenêtre, afin de révéler le squelette des animaux et celui de 2 humains, inclus pour réaliser diverses comparaisons. Jeu de 16 fiches plastifiées de 22 x 28 cm à revêtement anti-égratignures et 1 guide pédagogique. **26⁹⁵** 2331106

E Cycle de vie du poussin – Ensemble d'exploration

Observez le cycle de vie de 21 jours du poussin avec ces 21 oeufs coupés transversalement et illustrés avec réalisme. Oeufs et cavités du plateau numérotés, pour favoriser l'autocorrection et l'exactitude de la disposition. Guide d'activités avec définitions, divers faits et schéma reproductible à compléter. Oeufs en plastique robuste : 7 cm; plateau en plastique : 38 x 21,5 cm. **44⁹⁵** 2331825

Aimants géants

Aimants géants à essuyage à sec, aux détails réalistes et aux riches couleurs, conçus pour présenter diverses notions au tableau blanc. Chaque ensemble inclut un guide pédagogique.

F Cycle de vie de la grenouille

Inclut 9 aimants (des oeufs aux têtards, puis à la grenouille adulte). 24,5 x 17 cm. **29⁹⁵** 2331890

G Cycle de vie du papillon

Inclut 9 aimants : oeufs, larve, chenille et chrysalide. 22,5 x 16,5 cm. **29⁹⁵** 2339745

H Cycle de vie – Pièces 3D

Par le biais d'une manipulation d'éléments en 3D, ces ensembles favorisent l'apprentissage du cycle de vie de divers insectes ou animaux. Chacun inclut une pièce par étape du cycle de vie, en plastique rigide ou souple robuste, aux couleurs et détails réalistes.

Monarque

Étapes : oeufs, chenille, chrysalide, monarque (8,5 cm de larg.). **13⁹⁵** 2339695

Univers vivant – Plantes



A Serre pour la classe

Serre adaptée à l'intérieur comme à l'extérieur pour les projets du programme de science et technologie. Faite d'une armature en tubes de métal verts et d'une housse de plastique transparent elle s'assemble facilement. Une fermeture éclair permet d'accéder facilement aux plantes. Dimensions : 91,4 cm x 48,2 cm x 96,5 cm, Inclut 2 tablettes pouvant contenir de 6 à 8 plantes.

5 ans + **78⁹⁵** 2178655

B Trousse de plantation

Inclut 12 boîtes à jardin en carton couleur kraft, 1 grand pot EcoForm avec soucoupe, du terreau biologique emballé séparément, 6 variétés de semences (haricot mauve, tournesol nain, capucine, Mimosa Pudica, trèfle et herbe pour chats [blé]), 5 feuilles autocollantes et les instructions. Boîtes de 12 x 11,5 x 10 cm de haut; grand pot de ø 18 cm x 13 cm de haut.

57⁹⁵ 2089829

C Trousse de plantation réutilisable

Inclut 12 petits pots et soucoupes EcoForm en coquille de riz, 1 grand pot et 1 soucoupe, du terreau biologique emballé séparément, 6 variétés de semences (haricot mauve, tournesol nain, capucine, Mimosa Pudica, trèfle et herbe pour chats [blé]), 13 marqueurs en bois, des autocollantes à colorier et les instructions. Petit pot de ø 10 cm x 7,5 cm de haut, grand pot de ø 18 cm x 13 cm de haut.

76⁹⁵ 2089837

Recharge 12 pots

Non illustré **29⁹⁵** 2135283

D Germe transparent

Idéal pour l'observation de la croissance des plantes, tant au-dessus du sol que dans le sol même. Sac de terre et haricots non inclus. 20 x 17 x 7,5 cm.

27⁹⁵ 2330637

E Semis

Plateau en plastique dans lequel on insère une série de 15 petits pots. Chaque élève peut y planter des fines herbes, des fleurs ou différentes graines. Idéal pour observer le cycle de la vie végétale. Offert en noir seulement. Plateau : 50 x 30 cm; pots : ø 10 cm.

9⁹⁵ 2335966

F Aimants géants

Aimants géants à essuyage à sec, aux détails réalistes et aux riches couleurs, conçus pour présenter diverses notions au tableau blanc. Chaque ensemble inclut un guide pédagogique.

5 ans +

Cycle de la vie des plantes

Présente 2 cycles de la vie. Inclut 6 aimants « haricot » (graine avec racine, pousse émergente, pousse, semis, plante adulte de 12 x 21 cm de haut, et gousse de haricot) et 6 aimants « pommier » (pépin de pomme, pousse de 13,5 x 20 cm de haut, arbre, bourgeon, fleur et pomme)

29⁹⁵ 2339752

G Contenant à compostage transparent

Contenant à compostage hermétique et transparent, à 3 sections. L'ensemble contient 3 thermomètres fonctionnels et un guide de l'enseignant avec idées d'activités et leurs échéanciers. Sur chaque paroi, une loupe est incorporée afin de mieux voir le processus de décomposition. 30,4 x 10,1 x 20,3 cm. Constitue une belle sensibilisation aux concepts scientifiques et technologiques associés au compostage.

4 ans + **59⁹⁵** 2178663

H Récupération et compostage

Dans un boîtier à 5 compartiments percés d'une fente supérieure et identifiés par une image, un ou des mots (en 3 langues) et un logo de recyclage, l'élève insère les 30 plaquettes illustrées correspondantes, puis les récupère en soulevant les panneaux avant. Tout bois. Boîtier de 31 x 9,5 x 13 cm de haut, plaquettes de 4,2 x 4,8 cm.

45⁹⁵ 2310639

I Vivarium/terrarium

Modèle comportant une base à deux niveaux pour les espaces secs et humides. Couvercle avec fermeture de sécurité à enclenchement, s'ouvrant aisément pour favoriser un accès facile, et amovible pour faciliter l'entretien. Trou incorporé dans le couvercle pour conduite d'air (tube pour air non inclus). Ventilation complète. Capacité de 8,75 L.

25⁹⁵ 2332559



A Lunettes à mélanges de couleurs

L'ensemble compte une astucieuse paire de lunettes pour enfants et 8 lentilles qui s'interchangent aisément: 2 rouges, 2 jaunes, 2 bleues et 2 lentilles incolores à effet de distorsion imitant la façon dont voient les insectes. Favorise l'apprentissage des couleurs primaires et la création des couleurs secondaires en superposant 2 lentilles dans la monture. Les lentilles sont aussi amusantes seules. Tout plastique. Inclut un tableau de mélange des couleurs.

4 ans + **12⁹⁵** 2115947

B Ensemble de 6 palettes de couleur

Ensemble de 6 palettes de couleur en plastique résistant. Longueur : 14,6 cm. Largeur : 7 cm. Permet aux enfants d'expérimenter les mélanges de couleurs et de réaliser diverses activités d'observation.

3 ans + **3⁵⁰** 2128148

C Boîte d'observation avec loupe

Boîte d'observation rétractable avec loupe à grossissement 3x et 5x. Hauteur : 8,5 cm. Diamètre : 7 cm. Parfait pour l'observation d'insectes et de petits spécimens.

3 ans + **2⁵⁰** 2128155

D Miroir concave/convexe – Ensemble de 6

Ensemble de 6 miroirs (1 côté concave, 1 côté convexe). Longueur : 22 cm. Largeur : 12 cm. Dans boîte de rangement. Une trousse optique amusante pour observer la distorsion des objets ou du corps humain.

3 ans + **29⁹⁵** 2128163

E Miroir plat – Ensemble de 6

Ensemble de 6 miroirs plats à 2 côtés. Longueur : 22 cm. Largeur : 12 cm. Dans boîte de rangement. Utile dans une foule d'activités : jeux de rôle, sciences, émotions.

3 ans + **29⁹⁵** 2128171

F Grande loupe de couleur – Ensemble de 6

Ensemble de 6 grosses loupes. Longueur : 22 cm. Largeur : 12 cm. Dans boîte de rangement. Grossissement jusqu'à 3x. Plastique résistant.

3 ans + **27⁹⁵** 2128205

G Lentille de couleur – Ensemble de 6

Ensemble de 6 lentilles de couleur. Longueur : 22 cm. Largeur : 12 cm. Dans boîte de rangement. Amusant à utiliser pour observer les mélanges de couleurs.

3 ans + **27⁹⁵** 2128189

H Lunettes Mighty Magnifier

Les jeunes explorateurs adorent découvrir le monde qui les entoure avec ces lunettes grossissantes. Grossissement de 2 et 8X. Éclairage DEL intégré. Double lentille pour faciliter l'observation. 2 piles AAA nécessaires (non incluses).

4 ans + **19⁹⁵** 2132066

I Grande loupe flexible

Faite de plastique léger, doux et flexible, bordé de PVC. D'un maniement aisé, même pour les très jeunes enfants. Offre un grossissement de 2 à 3X. 22 x 14 cm.

3 ans + **8⁹⁵** 2331395

J Loupe ronde

ø 60 mm. Grossissement de 2,5X et 5X.

1⁹⁵ 2330280

K Loupe

Lentille en acrylique de première qualité. ø 3 cm. Grossissement 3X et 6X.

4 ans + **1³⁵** 2331510

L Boîte d'observation ronde

ø 65 mm. Couvercle avec loupe (grossissement 3X).

4 ans + **2⁹⁵** 2332567

Instruments d'observation



A Microscope numérique à main Easy-Scope

Microscope ergonomique à section supérieure pour la mise au point et bouton de commande unique; grossissement de 35 X à 53 X; fonctionne avec la majorité des ordinateurs – l'appareil est automatiquement reconnu en tant que périphérique USB; téléchargement du logiciel à partir du site du fabricant. Résolution : 640 x 480 pixels. Compatible avec Windows de Microsoft®, et Mac.

Sans fil **228⁹⁵** 2351682
Avec fil **89⁹⁵** 2351690

B Microscope à deux voies

Le miroir placé en angle permet d'observer le spécimen sous deux points de vue : le dessus et le dessous. Grossissement 4X. Plastique. 20 x 13 x 13 cm de hauteur.

3 ans + **16⁹⁵** 2180222

C Lames préparées

12 lames préparées, portant chacune 4 spécimens.

34⁹⁵ 2330140

D Caméra de projection interactive Luna 2.0

Cette caméra de projection numérique facile à utiliser est aussi une caméra Web et une caméra vidéo. Formidable pour les projets multimédias des élèves et les démonstrations en classe de petits objets en action, de pages de manuels, de modèles scientifiques et plus encore. Se raccorde à votre ordinateur ou votre TBI par un port USB. Avec images numériques 3MP, col de cygne réglable, mise au point automatique, 8 lumières à DEL et microphone interne. Aucune pile requise. Compatible avec PC et Mac. 50,8 cm de haut. Fichiers d'installation (PC et MAC).

6 ans + **174⁹⁵** 2087997

E Microscope de poche

Avec objectif 30X. Les enfants seront fascinés par l'effet visuel du grossissement. Requiert 2 piles alcalines AA, non comprises.

5 ans + **13⁹⁵** 2333045



A Compte-gouttes géant

Les enfants s'amuseront à découvrir les relations de cause à effet, tout en développant la prise pince. Compte-gouttes de 11 cm, parfaits pour les petites mains, avec pipettes en plastique et gros capuchons souples, faciles à presser, en 6 couleurs vives. Se rangent à la verticale dans le support pratique en plastique robuste, de 11,5 x 11,3 x 5,5 cm. Idéals pour votre coin des sciences ou table sensorielle, avec de l'eau et du colorant alimentaire, par ex.
3 ans + **21⁹⁵** 2340669

B Compte-gouttes

En plastique. 76 mm. Paquet de 12.
7³⁰ 2334035

C Béchers

Jeu de 5 béchers gradués, en polypropylène translucide, de 50, 100, 250, 500 et 1000 mL respectivement.
6 ans + **19⁹⁵** 2257681

D Cylindres de mesure gradués

Ensembles de 7 cylindres gradués, avec étalonnage en relief facilitant la lecture de mesures. Bases larges et stables. Résistent aux agents chimiques, aux acides et aux micro-ondes. Faits en plastique polypropylène transparent robuste. Includ : 10 mL, 25 mL, 50 mL, 100 mL, 250 mL, 500 mL et 1000 mL.
8 ans + **29⁹⁵** 2336733

E Pincés grand format

Lors de la numération et du tri, les petites mains manipulent aisément ces grosses pincés de 12 cm, tout en développant l'indispensable prise pince. Avec rainures externes indiquant où placer les doigts et pointes striées pour bien saisir les objets. Plastique robuste de 6 couleurs vives. Jeu de 12 dans un pot résistant.
3 ans + **12⁹⁵** 2263515

F Balance électronique 2000g

Cette balance numérique d'une capacité de 2 kg inclut un bol pour la pesée de petits objets. Facile à utiliser. Grand affichage. Charge maximale de 2 kg avec précision à 1g. 4 piles AA incluses.
39⁹⁵ 2132033

G Éprouvettes géantes avec support

Ces grosses éprouvettes robustes permettent de réaliser de vraies expériences, car chacune peut supporter des températures de -12,2 à 93,2 °C et est graduée aux 25 mL. Jeu de 6 éprouvettes de ø 3,8 cm x 15,2 cm de haut. aux capuchons de couleurs différentes, pour faire le suivi des expériences, 1 support robuste et 1 guide d'activités. Lavables à la main.
3 ans + **21⁹⁵** 2339760

H Lunettes de sécurité

De qualité industrielle, pour une protection optimum. Correspond à la norme EN 166.
2⁸⁰ 1340124

Formations

Une expertise qui fait la différence

Brault & Bouthillier est un organisme formateur agréé par la Commission des partenaires du marché du travail aux fins de l'application de la Loi favorisant le développement et la reconnaissance des compétences de la main-d'œuvre.

Appuyé par une équipe de formateurs expérimentés et reconnus du milieu scolaire, Brault & Bouthillier accompagne les professionnels de l'éducation pour assurer une utilisation optimale des outils à leur disposition. Former et accompagner les professionnels de l'éducation est notre métier. Brault & Bouthillier offre un vaste choix de formation aux professionnels de l'éducation depuis plus de 40 ans.

Différentes formules sont offertes : formations virtuelles, formations en milieu scolaire ou perfectionnements dans nos salles didactiques. Notre objectif est toujours le même, mettre notre expertise au service des pédagogues.

Arts plastiques

Pour découvrir de nouvelles techniques à intégrer en classe avec un groupe d'élèves. Les formations offrent à leurs participants un espace de liberté permettant l'exploration, la découverte et l'échange. Chaque formation permet l'expérimentation de quelques techniques différentes. Le contenu et les techniques sont adaptés aux besoins spécifiques de la clientèle.

→ Plusieurs thématiques et niveaux offerts

Loisirs créatifs

Des activités et des projets thématiques abordant les fêtes importantes de l'année. Axés sur la manipulation pratique et concrète, ils permettent aux participantes de réaliser un projet suite aux explications du formateur. Cette approche favorise une bonne compréhension et la maîtrise des techniques et produits présentés. Les notions ainsi acquises par la pratique pourront alors être aisément réinvesties avec un groupe d'enfants.

→ Plusieurs thématiques et niveaux offerts

Robotique pédagogique

Pour découvrir des applications pédagogiques en sciences et technologies qui sont à la fois innovantes et accessibles dans votre classe. Nous proposons des approches favorisant les apprentissages dans les domaines des sciences, de la technologie, de l'ingénierie et des mathématiques en plus de développer la résolution de problèmes dans un environnement motivant. L'expertise inégalée de Brault & Bouthillier permettra aux enseignants de maîtriser les outils, le codage et la programmation.

→ Plusieurs formules et niveaux offerts

Pour plus d'informations sur les formations, consultez votre représentant ou visitez notre section **Boîte à outils**
Repérez cette icône sur bb.ca



Conditions générales

Remarque préliminaire

Afin de nous permettre de mieux vous servir, veuillez inscrire sur votre bon de commande le nom (et la marque de commerce s'il y a lieu) ainsi que le numéro de référence de chaque produit.

Prix

Nos prix sont sujets aux fluctuations du marché et peuvent être modifiés sans préavis.

Taxes applicables

Les prix du catalogue n'incluent pas les taxes de vente. Ces dernières seront ajoutées séparément sur votre facture.

Disponibilité des stocks

À moins d'avis contraire, tout article non disponible sera remplacé par un article de qualité et de coût équivalents. Toute commande ne pouvant être complétée suite à une rupture de stock sera quand même expédiée; le solde de la commande suivra dès que les articles seront à nouveau offerts. Tout solde de commande inférieur à 20 \$ pourrait être annulé, dans quel cas, les articles devront être commandés de nouveau.

Retour de marchandise

Tout retour de marchandise doit être autorisé dans les 90 jours. Communiquer avec notre service à la clientèle pour obtenir un numéro d'autorisation. Des frais de remise en stock de 15% à 50% de la marchandise remboursée pourraient être appliqués en fonction de l'état des produits.



Pour être autorisé, tout retour de marchandise doit être accompagné d'un numéro d'autorisation.

Réclamations

La réception d'une commande incomplète ou endommagée doit être immédiatement signalée au livreur qui doit en faire mention sur votre bon de connaissance. Toute réclamation doit être accompagnée du bon de connaissance, du numéro d'autorisation et être adressée à notre service à la clientèle.

Conditions générales de transport

Veuillez consulter le tableau suivant afin de connaître nos conditions de transport et de manutention selon la destination. La commande minimale exigée est de 35 \$.

Destination	Transport		Surcharge (produit surdimensionné)
	Commande	Frais applicables	
Québec* Ontario* Nouveau-Brunswick* Nouvelle-Écosse* Île du Prince-Édouard* Manitoba*	35 \$ à 79,99 \$ 80 \$ à 249,99 \$ 250 \$ et plus	→ 13,50 \$ par commande → 9 % (minimum 8 \$) → Payé	Une surcharge de 11 % sera appliquée au coût du produit jusqu'à concurrence de 195 \$ par commande pour les articles identifiés du pictogramme « camion » (ne s'ajoute à aucuns autres frais). 
Colombie-Britannique* Alberta* Saskatchewan* Terre-Neuve* Labrador*	35 \$ à 79,99 \$ 80 \$ à 599,99 \$ 600 \$ et plus	→ 13,50 \$ par commande → 9 % (minimum 8 \$) → Payé	Une surcharge de 11 % sera appliquée au coût du produit jusqu'à concurrence de 450 \$ par commande pour les articles identifiés du pictogramme « camion » (ne s'ajoute à aucuns autres frais). 
Autres régions *Certaines zones éloignées		FAB Montréal FAB Montréal	

* Certaines conditions s'appliquent. Communiquez avec le service à la clientèle pour de plus amples informations. Les prix, les termes et les conditions sont sujets à changement sans préavis.



Créez votre profil Institution et professionnels sur www.bb.ca et abonnez-vous à l'infolettre pour recevoir nos communications directement dans votre boîte courriel.

514 273-9186 / 1 800 361-0378

700, avenue Beaumont
Montréal (Québec) H3N 1V5
📍 Métro Acadie

4509691