

Ciao... io sono
Sapientino
e questi sono i miei giochi

© 2010 by Voerner
Datamath Museum



Clementoni
Educationals

Gli Educationals elettronici

TEXAS INSTRUMENTS

DOTTO CONTAPARLA

SONO IL BRIBY MATEMATICO CHE PARLA E GIOCA.



DOTTO CONTAPARLA

Età 4/10 anni

1 o più Giocatori.

Il gioco didattico che parla col bambino e gli propone numerosi quesiti di aritmetica, (numeri, operazioni, tabelline, maggiore o minore di...) a tre livelli di difficoltà.

Il DOTTO CONTAPARLA corregge il bambino ogni volta che commette un errore, e lo aiuta a superare con naturalezza le prime difficoltà dell'aritmetica.

Pitagora

il giocomputer
per imparare l'aritmetica



PITAGORA

Età 4/10 anni

1 o più Giocatori.

Il gioco istruttivo che propone al bambino oltre 50.000 quiz di aritmetica, a diversi livelli di difficoltà. Inoltre con le funzioni di PITAGORA e le immagini del libretto di istruzioni si possono fare numerosi giochi ricchi di fantasia. Con PITAGORA grazie al cronometro incorporato non è sufficiente dare le risposte giuste, ma è necessario darle entro un certo intervallo di tempo.



GRILLO PARLANTE

Età 4/7 anni

1 o più Giocatori.

Il gioco parlante per giocare con le parole e superare le principali difficoltà ortografiche. Sottopone con 5 giochi a difficoltà differenziata, successioni di parole che il bambino deve impostare sulla tastiera. Se questi commette un errore, il GRILLO lo corregge.



SUPER MODULO

Il SUPER MODULO è il completamento fondamentale del Grillo e offre una serie di 169 nuove parole, di uso quotidiano, suddivise in 4 livelli di difficoltà crescente, per arricchire il vocabolario del bambino e perfezionare le sue conoscenze della lingua italiana.



MODULI INGLESE E FRANCESE

Con i moduli in lingua inglese e francese, il Grillo Parlante insegna ai bambini a scrivere e pronunciare correttamente le parole delle due lingue più usate oggi nel mondo.



SUPERLIBRO PARLANTE

Età 2/5 anni
1 o più giocatori.

È un amico che parla al bambino e gli fa scoprire il mondo come per gioco. Loda e incoraggia le risposte esatte. Di facile uso, contiene nell'apposita tasca, le schede, che grazie alle immagini e al loro contenuto, stimolano le capacità di associazione e di logica del bambino. Moduli e schede aggiuntivi, offrono nuove occasioni per imparare tante importanti nozioni.



LIBRO PARLANTE

Età 3/6 anni
1 o più Giocatori.

Il gioco parlante ideale per lo sviluppo intellettuale del bambino. Il LIBRO PARLANTE chiede al bambino di toccare una figura qualsiasi su una scheda dicendogli che cosa ha toccato, oppure gli chiede di toccare una figura specifica, correggendolo se sbaglia e incoraggiandolo con un "BRAVO" se tocca la giusta immagine. 6 schede per 12 argomenti.



FONILLO SUONAPARLA

Età 6/12 anni
1 o più Giocatori.

Il gioco parlante che introduce il bambino nel meraviglioso mondo della musica e glielo fa amare. Il FONILLO con 8 giochi a difficoltà differenziata insegna le diverse note, il loro valore, il ritmo musicale, i tempi ed anche a suonare e a cantare.