

# Catálogo 2019







## ÍNDICE

| Inteligencia intrapersonal     | 08 |
|--------------------------------|----|
| Inteligencia lingüística       |    |
| Inteligencia cinética-corporal |    |
| Inteligencia espacial          |    |
| Inteligencia lógico-matemática |    |
| Inteligencia naturalista       |    |

## un juego para toda la vida

## una lección para toda la vida

## ¿Por qué HEADU?

La revolución digital, la creciente masa informativa, la explosión del potencial de ciencia y técnicas y la aceleración de la globalización, en la actualidad hacen esencial el hecho de disponer de nuevas formas de pensar y nuevas formas de aprender: desde los más pequeños hasta los mayores, en el colegio, en el trabajo y en la vida.

## **Nuestra** misión

HEADU estimula las múltiples inteligencias de los niños a través del juego. Mediante divertidos recursos pedagógicos organizados dentro de un menú de competencias, aporta una capacidad de aprendizaje permanente de un modo espontáneo y no forzado.



## NUESTRO MÉTODO EN 3 PUNTOS PRINCIPALES



Howard Gardner (véase fotografía) imparte ciencias cognitivas y psicología educativa en la Universidad de Harvard.
Está especializado en la enseñanza de ciencia y neuropsicología, y es el Director del Proyecto Cero, un programa experimental sobre mecanismos de aprendizaje.
Es famoso en todo el mundo por sus estudios sobre la inteligencia y por su teoría de inteligencias múltiples.

# 1 INTELIGENCIAS MULTIPLES

Pensamos que, al adquirir conocimiento, los niños activan varios "materiales intelectuales principales". "No una, sino varias formae mentis, diversas formas de pensar al nacer" (Howard Gardner)

### ¿Qué es la inteligencia?

Mientras que en el mundo occidental se considera que los individuos inteligentes, lógicos, perspicaces o sabios son inteligentes, en otras comunidades se puede considerar que las personas obedientes, temperamentales, o incluso aquellas con poderes mágicos, son tales. Sin embargo, estas diferentes interpretaciones de la mente convergen cuando se considera la inteligencia como la capacidad para formar y acumular aquellas habilidades que garantizan al individuo una gran capacidad de adaptación o de resolución de problemas o dificultades para dar sentido a la propia vida.

### ¿Cómo funciona la inteligencia?

Esta forma de considerar la mente emerge claramente en la teoría de las Inteligencias Múltiples del psicólogo estadounidense Howard Gardner. Gardner sostiene que no existe un solo tipo de inteligencia, sino que al nacer cada persona tiene a su disposición varias formas, varias formae mentis, que son relativamente independientes entre sí. Presentes biológicamente en cada individuo, aunque de diferentes maneras, en realidad estas inteligencias toman forma dentro de un contexto favorable, es decir, dentro de un contexto antropológico que es capaz de hacerlas emerger y ser apreciadas.

#### **Educaciones Múltiples!**

La teoría de las Inteligencias Múltiples nos explica la naturaleza de la mente humana y, al mismo tiempo, nos habla de las necesidades de la persona. Cada niño tiene su propia combinación peculiar de inteligencias biológicas potenciales al nacer: la individualización de sus características a una edad temprana le permite al educador utilizar y explotar la formae mentis más adecuada como el mejor canal de transmisión de habilidades.



# 2 MENÚ DE COMPETENCIAS

Desarrolla las inteligencias del niño a través de la adquisición de un rango de habilidades que son abundantes, pero, al mismo tiempo, esenciales, tanto en una dirección "horizontal" como en una "vertical".



#### **Elecciones esenciales**

Dividido en 39 macrocontenedores, cada uno insertado en un área de inteligencia "prevalente", el programa detalla habilidades que incluyen los sistemas simbólicos básicos y los más útiles y emergentes de tipo humanístico, expresivo y científico, concentrando el enfoque en los núcleos fundamentales de cada conocimiento.

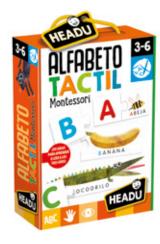
## 3 DISPOSITIVOS DE JUEGO DIRIGIDOS

Utiliza el juego como medio y transmisión de habilidades. El juego es el verdadero centro de propulsión de las actividades del niño y, al mismo tiempo, se presta a orientarse tanto a la adquisición de habilidades como al desarrollo de las inteligencias múltiples.

#### Ludendo docere

Si la utilidad del aprendizaje temprano es un hecho, la efectividad del juego al servicio del aprendizaje también ha sido demostrada. Como solía decirse en latín: ¡Ludendo docere!





El método LPH proporciona "dispositivos de enseñanza" orientados a la adquisición de habilidades específicas mediante procesos de activación y adaptación: a través del juego, el niño activa su inteligencia para resolver una situación más o menos compleja. Sus esfuerzos, que están motivados por el juego, lo llevarán a nuevas habilidades.

#### **Factor central**

Muchos sociólogos, pedagogos, psicólogos y antropólogos consideran el juego como "factor central" de las actividades humanas. Entre estos profesionales, el historiador holandés Johan Huizinga (1872 – 1945) tuvo una enorme influencia. En su libro Homo Ludens, manifiesta que cada acción humana se presenta como un "mero juego".



En este sentido, el psicólogo norteamericano Howard Gardner nos ilustra dos formae mentis.

La **inteligencia intrapersonal** se puede distinguir en personas que tienen conciencia de sí mismos, de sus propios sentimientos y de sus propias emociones. Hay personas que son capaces de tomar decisiones positivas, de lograr objetivos, de conocer sus puntos fuertes y débiles y, más en general, de tener un manejo adecuado de su propia conciencia. Existe cierta propensión a la inteligencia intrapersonal en niños que tienen una buena independencia operativa.

La inteligencia interpersonal se observa en personas que están capacitadas para comprender los sentimientos, emociones, miedos, deseos y necesidades de otras personas. Los niños que son sociables tienen esta aptitud y promueven y organizan actividades grupales.

Ref. 1043732 Nuevo

ES23516

### Así estamos hechos

Mi primer juego sobre el cuerpo humano.

Un juego entretenido para ayudar a los niños a descubrir su identidad física y emocional. ¡Aprende las partes del cuerpo, los cinco sentidos y las expresiones faciales mediante la combinación de encajables y dibujo!

Edad: 3-5 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Reconocer el propio cuerpo • Vivir la propia corporeidad • Representar el cuerpo humano Reconocer expresiones y emociones • Desarrollar autonomía

> 8 ACTIVIDADES DIFERENTES PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA





### Ref. 1041740 IT20836 Montessori My Little House

Todo en su sitio.

Coloca todo en orden y luego vuelve a colocar tu casa imaginaria unida como estaba antes. Con este maxijuego, los niños podrán clasificar los objetos formados, clasificar la forma de los mismos y colocarlos en su posición correcta.

Edad: 2-5 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Adquirir independencia e identidad personal • Desarrollar el sentido del tacto • Reconocer formas • Clasificar objetos







#### Ref. 1043733 Nuevo

IT22847

### **Animal Lotto Montessori**

¡Un divertido juego de bingo para socializar como niños!

Un juego simple y entretenido para enseñar a los niños a socializarse desde una edad muy temprana. Además, los niños pueden aprender a reconocer muchos animales al ubicarlos en sus entornos.

Edad: 2-5 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Socializar con otras personas • Reconocer y clasificar animales y ambientes • Lograr objetivos • Desarrollar motricidad fina

6 PLANTILLAS DE ENTORNOS Y 30 FORMAS











### Ref. 1041741 IT20867 8+I First Puzzle My Farm

¡Piezas grandes de doble cara!

Fichas grandes reversibles superresistentes para jugar y realizar grandes descubrimientos. Por uno de los lados, los niños pueden recomponer 8 adorables mascotas y crías de animales; por el otro lado, una gigantesca granja alegre y colorida.

Edad: 2-5 • Caja: 18,8 x 18,8 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Descubrir el mundo que nos rodea • Conocer los animales de granja • Desarrollar la motricidad fina

8 PUZZLES PARA CONOCER A LOS ANIMALES DE LA GRANJA







#### Ref. 1043734 Nuevo

IT22243

### **Puzzle 8+I Dinosaurs**

¡Piezas grandes de doble cara!

Grandes fichas de doble cara y superresistentes para jugar y crear muchas cosas nuevas. Los niños pueden crear 8 dinosaurios encantadores en un entorno prehistórico muy atractivo.

Edad: 2-5 • Caja: 18,8 x 18,8 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Descubrir el mundo a nuestro alrededor • Conocer a los dinosaurios • Desarrollar la motricidad fina





Ref. 1041742

IT20874

## Montessori touch 2 pieces Puzzle - The Farm

Puzzles de 2 piezas para tus hijos.

Construye numerosos puzzles sobre la granja y crea objetos y entornos diferentes y llamativos. Cada uno tiene 2 piezas grandes. Tienen uniones autocorrectivas y muchos detalles táctiles.

Edad: 2-5 • Caja: 18,8 x 25,5 x 6,9 cm Embalaje: 4 unidades



Reconocer un entorno con sus particularidades Desarrollar la motricidad fina • Primer acercamiento al conocimiento naturalista • Reconocer formas y desarrollar la creatividad

> MATERIALES TÁCTILES ESPECIALES







### Ref. 1043735 Nuevo

IT20898

### **World Tour**

Puzzle gigante de 216 piezas, juego de 25 figuras de animales en 3D.

¿Estás listo para una aventura fantástica? Primero construye el puzzle gigante y luego coloca a los animales 3D en los lugares donde viven.

Edad: 5-10 • Caja: 25,5 x 32,5 x 7,3 cm Embalaje: 3 unidades



Primer conocimiento geográfico • Reconocer los continentes y los países • Descubrir los lugares de interés • Reconocer la flora y la fauna Comparar poblaciones y culturas

PUZZLE GIGANTE CON UNIONES AUTOCORRECTIVAS



### Ref. 1041743 IT20911 The Doll's House

Construye tu primer mundo imaginario.

Libera tu imaginación y crea tus historias. Para ello, dispones de una plantilla gigante, un montón de puzzles para construir y multitud de personajes que se animan añadiendo ojos adhesivos.

Edad: 3-6 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Descubrir personajes imaginarios • Imitar y animar • Inventar historias • Desarrollar la motricidad fina • Desarrollar la creatividad y la imaginación

NUMEROSOS PERSONAJES PARA ANIMAR AÑADIENDO OJOS ADHESIVOS











La **inteligencia lingüística** es típica de las personas que utilizan un vocabulario rico y diverso de manera creativa y se expresan de manera clara y pertinente, tanto oralmente como por escrito. Estas personas capaces de dominar nuevas palabras, tienen una excelente propensión a escuchar, saben cómo distinguir entre diferentes registros lingüísticos y están acostumbrados para reflexionar sobre su propio discurso.

Algunos niños muestran esta capacidad pocos meses después de su nacimiento y, como el lenguaje verbal (habla) es un medio de comunicación muy importante, pronto se encuentran cómodos hablando con adultos.

#### Ref. 1043736 Nuevo

ES23523

### Montessori Baby Flash Cards

Escuchar y pronunciar tus primeras palabras.

Con formas encajables especiales, estas flash cards activan varios canales sensoriales y, gracias al método Montessori de los tres tiempos, favorecen la escucha y la comprensión de las primeras palabras y de otros conceptos, de forma natural y espontánea.

Edad: 1-3 • Caja: 13,5 x 18,8 x 4,7 cm Embalaje: 5 unidades



Escuchar y comprender • Memorizar y pronunciar las primeras palabras • Primer diccionario • Desarrollar la motricidad fina • Clasificar y reconocer formas





TRACTOR

VACA















**I5 CARTAS** 

**GIGANTES CON ACTIVIDADES PROGRESIVAS** 



PERA



GATO











#### Ref. 1041744

ES22625

### Alfabeto Táctil Montessori

Un juego para aprender a leer a los tres años.

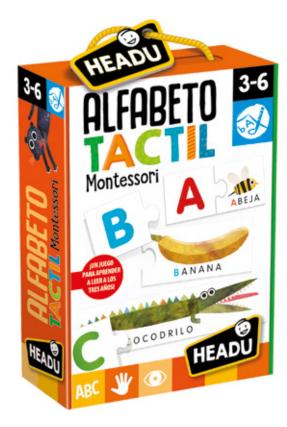
Los niños tocan las letras esmeriladas, asociadas a grafemas con la palabra y, gracias a las fichas especiales autocorrectivas, aprenden el alfabeto y pueden distinguir palabras más largas y más cortas.

Edad: 3-6 • Caja: 18,6 x 25,5 x 6,9 cm Embalaje: 4 unidades



Reconocer el alfabeto • Leer las primeras palabras • Mejorar la sensibilidad táctil • Desarrollar la motricidad fina

RECONSTRUYE EL ALFABETO DE DIFERENTES FORMAS







#### Ref. 1043740 Nuevo

ES23530

### Mis primeras palabras

Forma los animales y aprende a leer.

Monta los puzzles autocorrectivos de los animales y aprende cómo se leen y se escriben tus primeras palabras. Además, puedes dar vida a las figuras de animales añadiendo ojos adhesivos.

Edad: 3-6 • Caja: 18,6 x 25,5 x 6,9 cm Embalaje: 4 unidades





Primera lectura y escritura • Desarrollar la motricidad fina • Pensamiento lógico • Reconocer animales



### Ref. 1041746 ES22632

### Leo y Escribo

Mayúsculas y minúsculas.

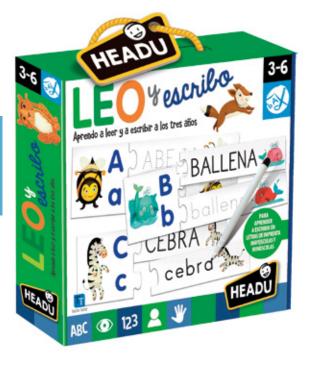
Los niños asocian letras, palabras e imágenes rellenando un alfabeto rico y colorido. Además, al usar el método de trazado, aprenden a escribir palabras en mayúsculas y minúsculas. Gracias al rotulador mágico, pueden borrar y perfeccionar la acción de la escritura.

Edad: 3-6 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Primera lectura y escritura • Reconocimiento de mayúsculas y minúsculas • Desarrollar la motricidad fina y la coordinación ocular-manual







Ref. 1043737 Nuevo

IT21000

### Easy English 100 words The City

Mis primeras palabras en inglés sobre la ciudad.

Un gran puzzle con piezas especiales para aprender inglés desde una edad muy temprana. Realizado con materiales resistentes, este kit también contiene más de 100 adhesivos que se pueden pegar y quitar. La pronunciación se puede corregir utilizando la APP descargable.

Edad: 4-8 • Caja: 28,6 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Aumentar el vocabulario en inglés • Mejorar la pronunciación • Desarrollar la motricidad fina

> MÁS DE 100 PEGATINAS CON PALABRAS







La inteligencia cinética-corporal pertenece tanto a gimnastas y bailarines/as como a futbolistas, actores y actrices, pero también a los/las orfebres y artesanos/as: es decir, a quien sea capaz de controlar y coordinar sus propios movimientos, de tener un gran talento como la mímica y un rico lenguaje corporal, y de hábil manipulación de objetos.

En general, es la inteligencia de aquellos que tienen un dominio extenso de sus propios cuerpos: se puede observar en niños y niñas que tienen un buen sentido del equilibrio y de la coordinación corporal y que muestran talento para actividades manuales, para el uso del lenguaje no verbal, y para la práctica de deportes.

### Ref. 1041747

IT20133

### Montessori My first Puzzle - The Forest

Coordinación sensorial.

Los niños componen el robusto puzzle y se divierten insertando los animales de madera en los huecos correspondientes. El juego está formado por materiales de calidad adecuados para niños muy pequeños.

Edad: 2-4 • Caja: 18,6 x 25,5 x 6,9 cm Embalaje: 4 unidades





Sensibilidad táctil • Desarrollar la motricidad fina • Desarrollo sensorial • Reconocer figuras







La **inteligencia espacial** es típica de las personas que perciben y memorizan fácilmente formas simples y complejas, recuerdan la apariencia exterior de los objetos y poseen un buen sentido de orientación en el espacio. Además, se puede observar una cierta capacidad visual-espacial en su capacidad de visualizar mentalmente cosas y situaciones incluso en ausencia de estimulantes visuales.

Esta inteligencia puede reconocerse en niños y niñas que tienen buena memoria para los detalles, que crean composiciones figurativas y que se orientan bien en nuevos entornos.

### Ref. 1041751 IT21123 **Silhouette Memogame**

**Reconoce las formas.** 

Empareja cada objeto con la forma correcta y juega con animales, frutas, instrumentos musicales, medios de transporte y juguetes. También puedes efectuar juegos de clasificación y agrupaciones.

Edad: 3-6 • Caja: 18,8 x 18,8 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Percibir con los ojos • Desarrollar la memoria visual • Reconocer formas • Clasificar según las semejanzas, analogías y diferencias • Desarrollar la capacidad de síntesis espacial



#### Ref. 1041739

IT20812

### **Visual Puzzle**

Memoria visual y coordinación espacial.

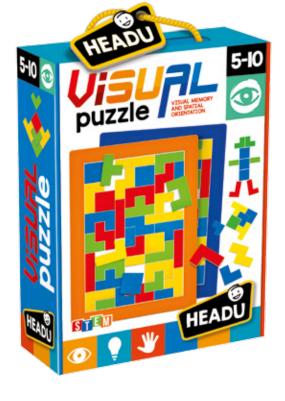
Piezas geométricas grandes para enseñar a los niños a crear numerosas figuras diferentes, buscando y experimentando mediante una colocación práctica y original.

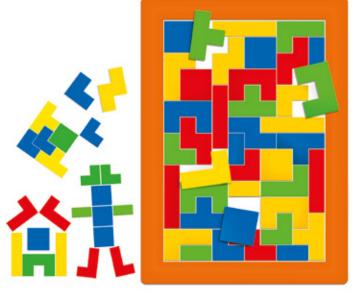
Edad: 5-10 • Caja: 18,6 x 25,5 x 6,9 cm Embalaje: 4 unidades

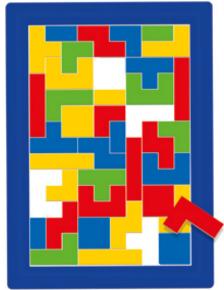


Pensamiento creativo • Resolución creativa de problemas • Resolución de problemas • Motricidad fina • Percepción visual de colores y figuras • Capacidad espacial y visual • Capacidades analíticas • Fantasía e imaginación • Independencia

> INCLUYE 4 RECTÁNGULOS DE COLORES Y 2 BASES ESPECIALES









### Ref. 1041752 IT21154

### **Brain-Trainer Puzzle**

Multitud de divertidos ejercicios para ejercitar la mente.

Un gran puzzle para montar y un rotulador mágico para trabajar con los niños, con entretenidos ejercicios, la memoria, observación, clasificación y orientación.

Edad: 4-8 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Desarrollar la atención • Practicar la concentración • Desarrollar la motricidad fina • Desarrollar la lógica • Practicar la capacidad de orientación

CON UN ROTULADOR PARA DIBUJAR Y BORRAR





Ref. 1041748

IT21062

### **Step by Step Drawing School**

Forma secuencias y dibuja animales.

Un juego original para que los niños aprendan a dibujar animales paso a paso. El juego incluye la pizarra y el rotulador para dibujar y borrar, para que desarrollen capacidades creativas.

Edad: 3-6 • Caja: 18,5 x 25,5 x 6,9 cm Embalaje: 4 unidades







Aprender a dibujar • Desarrollar la motricidad fina y la coordinación ocular-manual • Estimular la creatividad artística • Reconocer animales







La **inteligencia lógico-matemática** es típica de los sujetos que hacen cálculos rápidos y resuelven problemas a través del razonamiento inductivo o deductivo.

Es habitual de las personas que trabajan con estrategias de "resolución de problemas", que esquematizan la realidad, que tienen talento para conceptos abstractos y que saben cómo generalizar conceptos.

Podemos observar la inteligencia lógico-matemática en niños y niñas que son muy buenos en el cálculo mental, que son capaces de clasificar objetos y comprender las relaciones entre las cosas, y que pueden expresarse con éxito de manera sintética.

### Ref. 1041735

IT20751

### Logic

Un juego para los más pequeños.

Diviértete relacionando montones de animales preciosos y felices con sus bebés correspondientes y con los alimentos que prefieren. La colocación autocorrectiva te ayudará a desarrollar el pensamiento lógico.

Edad: 2-5 • Caja: 18,8 x 18,8 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



El pensamiento lógico capaz de establecer uniones y relaciones • Primer conocimiento naturalista • Buenas habilidades manuales

> UNE A LOS ANIMALES ADULTOS CON SUS BEBÉS Y SUS ALIMENTOS











### Ref. 1041736 IT20768 Similar!

Une puzzles de 3 piezas

Un juego de asociación realmente original. Observa bien los objetos y une los que se parezcan. Puedes reagruparlos según la categoría a la que pertenezcan: 3 insectos, 3 tartas y 3 helados, 3 frutas, y así sucesivamente.

Edad: 2-5 • Caja: 18,8 x 18,8 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Se trata de un desarrollo de pensamiento lógico a través de la comparación y la creación de relaciones entre dos o más objetos





### Ref. 1041738 IT20805 Game of opposites

Puzzles de lógica para niños.

Los niños observan y comparan diversos elementos, e identifican sus similitudes y sus diferencias. De hecho, asocian cada objeto con su propio opuesto, familiarizándose así con distintos conceptos de lo que son los "opuestos".

Edad: 3-6 • Caja: 18,8 x 18,8 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



El pensamiento lógico capaz de establecer uniones y relaciones • Primer conocimiento naturalista • Buenas habilidades manuales





### Ref. 1041737

IT20775

### Play Farm Progressive Puzzle

7 puzzles grandes para construir hacia arriba.

Siete puzzles progresivos con fichas grandes y superresistentes, también adecuados para los más pequeños. Además, los animales pueden amontonarse empezando desde los más grandes hasta los más pequeños.

Edad: 2-5 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Formación mediante el pensamiento lógico • Aprender a formar series • Desarrollar la técnica manual

DESDE EL MÁS GRANDE HASTA EL MÁS PEQUEÑO







### Ref. 1041749 IT21093 **I23 Puzzle**

Números, cantidades y secuencias.

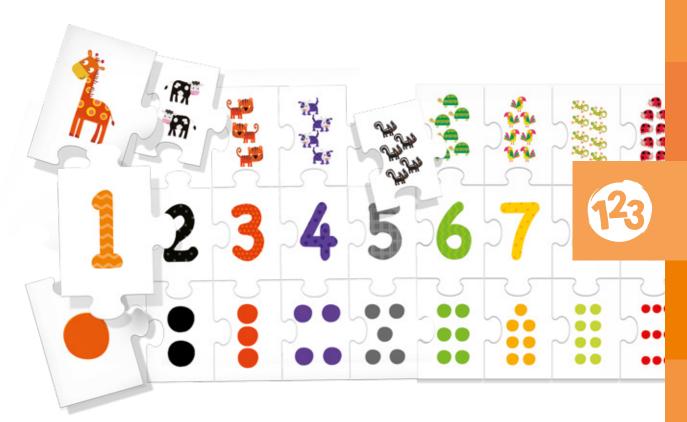
Un gran ábaco de aprendizaje para jugar de diferentes maneras: de forma vertical, los niños pueden asociar los símbolos del 1 al 9 con las respectivas cantidades; de forma horizontal, pueden ordenar números y cantidades en secuencias.

Edad: 3-6 • Caja: 18,8 x 18,8 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Reconocer el signo numérico • Comparar cantidades • Asocia número y cantidad • Formar las primeras construcciones de series numéricas





Ref. 1041750

IT21109

### 123 Montessori Touch Bingo

Un pequeño mercado en el que se aprenden números y cantidades.

Gracias a las piezas esmeriladas y a las fichas graduales del 1 al 9, los niños pueden completar sus propias cartas con números y cantidades, y así aprender a realizar sus primeros cálculos.

Edad: 3-6 • Caja: 18,6 x 25,5 x 6,9 cm Embalaje: 4 unidades



Reconocer números • Comparar cantidades

- Asociar números con cantidades Aprender a contar
  - Reconocer secuencias numéricas
  - Desarrollar la sensibilidad táctil







### Ref. 1041753 IT21185

### Coding

Un divertido juego para niños.

Este juego original y entretenido al que se juega de una forma realmente sencilla, hace que los niños se interesen por el mundo de la programación informática estimulándoles para que utilicen las herramientas a las que pueden acceder para resolver un problema y programar una serie de eficaces instrucciones de uso.

Edad: 4-8 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Acercarse al pensamiento informático • Descubrir qué significa la codificación • Desarrollar conceptos topológicos • Orientarse en el espacio • Desarrollar capacidad para resolver problemas • Entrenar el pensamiento creativo y lógico • Aprender a tratar con otras personas • Respetar las normas

> ADIESTRAMIENTO DEL PENSAMIENTO INFORMÁTICO





Ref. 1043738 Nuevo

IT21420

### **Explore The Safari**

Método científico para niños.

Después de haber montado el puzzle, observa detenidamente la ilustración y descubre todos los animales de la sabana. Luego, anota cada uno de los descubrimientos en los cuadernos, como haría un verdadero científico. Gracias a la antorcha mágica, también puedes contemplar las cosas invisibles a simple vista.

Edad: 5-10 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Método científico • Método visual • Descubrir un entorno • Clasificación • Motricidad fina

LINTERNA MÁGICA INCLUIDA





### Ref. 1041734 IT22311

### **Explore The Sea Life**

Método científico para niños.

Después de haber montado el puzzle, observa detenidamente la ilustración y descubre todos los objetos del mar. Luego, anota cada uno de los descubrimientos en los cuadernos, como haría un verdadero científico. Gracias a la antorcha mágica, también puedes contemplar las cosas invisibles a simple vista.

Edad: 5-10 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Método científico • Método visual • Descubrir un entorno • Clasificación • Motricidad fina







La **inteligencia naturalista** se manifiesta en una sensibilidad particular hacia la naturaleza, el medio ambiente y los seres humanos. Esta sensibilidad lleva a reconocer y clasificar en detalle la diversidad del mundo que nos rodea.

Los científicos, obviamente, están dotados de esto, pero también lo son varios miembros de tribus primitivas que tienen la capacidad de distinguir numerosos aspectos e indicaciones que ofrece la naturaleza que los rodea. Los niños y niñas dotados de esta inteligencia muestran un interés particular en los fenómenos naturales, los animales y las plantas.

#### Ref. 1043739 Nuevo

IT22359

### Made on Farm

### ¡Descubre los productos de la naturaleza!

¿Cómo se produce la miel y por qué animal? ¿De dónde viene la lana? ¿Y de qué están hechas las palomitas de maíz? Arma este puzzle de la granja y mueve las pestañas: descubrirás muchas rarezas con respecto al origen de varios productos naturales de una manera original y entretenida.

Edad: 2-5 • Caja: 28,5 x 25,5 x 6,1 cm Embalaje: 4 unidades



Observar un entorno • Descubrir el origen de varios producto: naturales • Familiarizarse con los animales de granja

**8 PESTAÑAS** 







# Un juego para toda la vida

# Una lección para toda la vida

DISTRIBUCIÓN EXCLUSIVA



Naipes Heraclio Fournier, S.A. Pol. Ind. Gojain, Av. San Blas 19 01171 Legutiano (Alava) Spain www.nhfournier.es