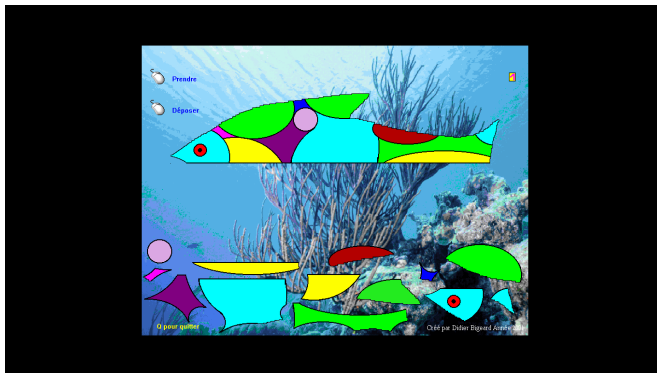


## Multimice® New

### utilisé avec des logiciels éducatifs gratuits

#### Poisson

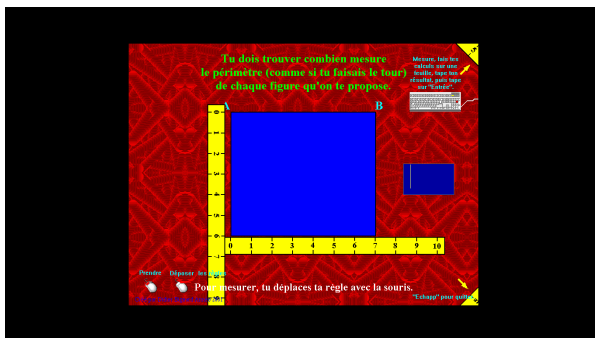


Poisson est un logiciel éducatif.

L'objectif pour l'élève est de reproduire en symétrie l'image affichée.

Ce jeu permet de montrer l'importance de l'outil géométrique qu'est la symétrie.

#### Mesures



Mesure est un logiciel gratuit pour apprendre à mesurer le périmètre de différents objets.

Pour cela l'élève peut utiliser les règles mises à sa disposition.

#### Musée



Musée est un logiciel gratuit d'éveil.

L'objectif de ce jeu est de classer des objets en trois catégories.

Une catégorie d'objet doit être contenue dans une colonne.



## Avec Multimice® New :

Avec ces logiciels, Multimice® New permet à l'enseignant de rendre son cours plus interactif et ainsi de développer l'intérêt des élèves pour l'activité. En les faisant participer à ces jeux éducatifs, l'enseignant les maintient en activité et donc conserve leur attention. Ceci est possible grâce à la fonction permettant de donner la main tour à tour, à chaque élève avec Multimice® New.

La complémentarité des logiciels pédagogiques et de Multimice® New facilite donc la compréhension et l'apprentissage.

**Le système Multimice® New permet le déploiement d'une classe mobile ou d'une salle multimédia pour une fraction du coût des équipements classiques :**

**599 € H.T.**

**Garanti 3 ans**

