

funtronic

AHEAD OF TIME



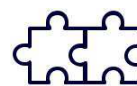
DES CENTAINES
D'INSTITUTIONS
utilisent déjà
les produits
Funtronic



LARGE SPECTRE
D'UTILISATIONS
dans l'éducation et
la rééducation



PLATEFORME
INTERACTIVE
pour télécharger
les jeux et applications
les plus récents



POSSIBILITE
D'AJUSTER LES
APPLICATIONS
aux besoins
de chacun



funtronic **floor**

Apprendre en s'amusant



Apprendre en s'amusant

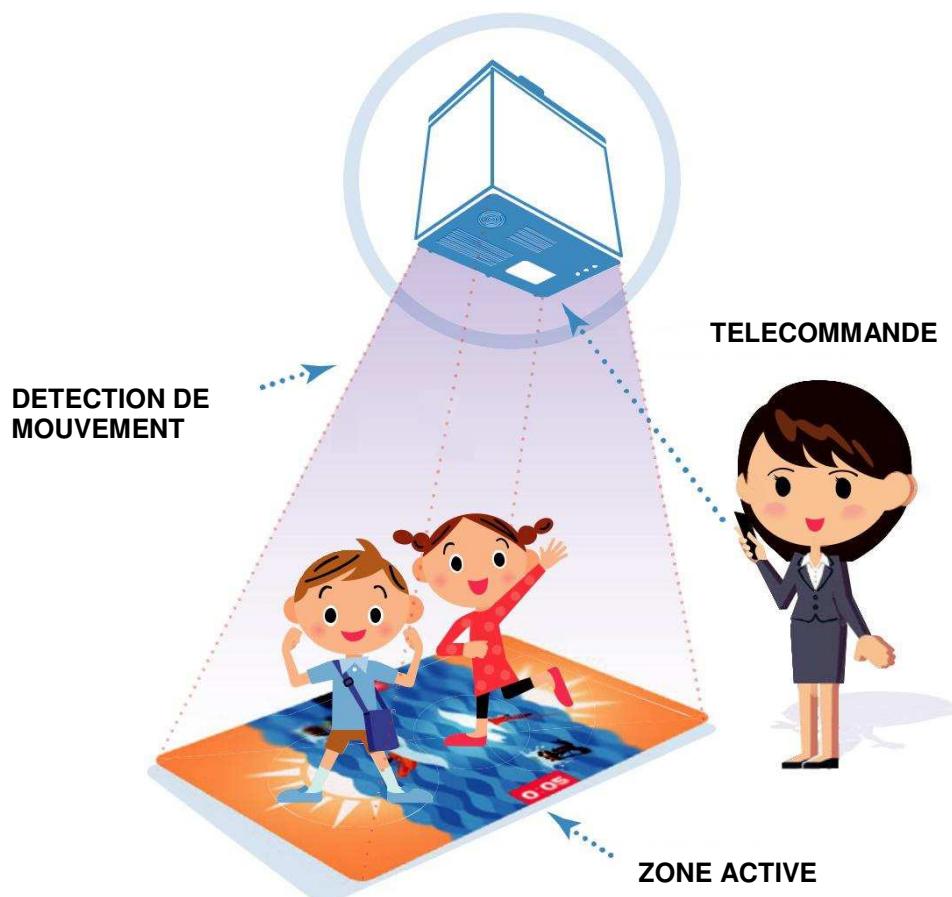
Funtronic Floor est un nouvel outil d'éducation interactif avec un ordinateur, un projecteur et un capteur de mouvement intégré.

Trois sets sont disponibles : **Funtronic Fun**, **Funtronic Edu** et **Funtronic Med**. Ils comprennent des packs de jeux éducatifs, des activités et des scénarios de leçons développés en coopération avec des formateurs expérimentés. Ces ressources sont constamment développées et ajustées pour les besoins de l'éducation.

L'un des avantages de **Funtronic Floor** est sa grande simplicité d'utilisation, juste avec une télécommande.

Des menus illustrés simples permettent à l'utilisateur de choisir une application avec laquelle il veut travailler et de commencer à l'utiliser rapidement. Les programmes disponibles sont séparés en trois catégories : APPRENDRE, JOUER et AMUSEMENT.

Chaque appareil est connecté à Internet. Grâce à cela, l'utilisateur a accès en permanence à des applications complémentaires sans besoin de connecter un appareil supplémentaire.*



funtronic fun

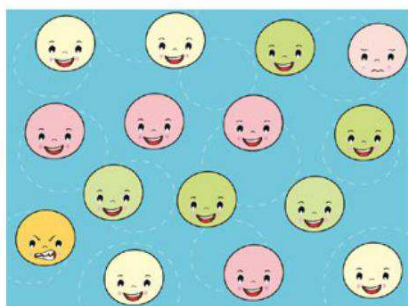
Le Pack Funtronic Fun est dédié aux crèches, jardins d'enfants et classes de maternelles, salles de jeux et autre espaces où les jeunes enfants jouent et passent du temps.

Visage souriant

Les enfants trouvent les visages tristes et rompent le sort afin de leur rendre le sourire. Pour cela, le joueur utilise ses mains et ses jambes. Il faut être rapide. Il y a 3 versions de ce jeu, chacune permettant de pratiquer différentes aptitudes sociales.

SET I

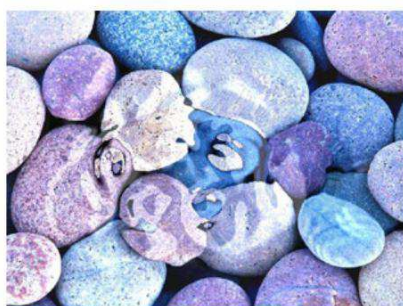
x3



Eau

Ce jeu simule le mouvement de l'eau. Vous ressentez comme si vous marchiez sur l'eau! Ceci motive les enfants à réaliser des exercices moteurs de différents types. On peut y utiliser de vrais objets. Posez le bateau en papier sur l'eau, soufflez et observez son sillage.

SET II



Piano coloré

Piano permet aux enfants de jouer n'importe quelle mélodie en appuyant avec leurs jambes sur les touches ou avec les mains. Il peut être utilisé pour différents cours comme apprendre les couleurs.

SET II



Feuilles

Sur la surface apparaissent et s'envolent des feuilles d'automne. L'application est simple mais a de multiples utilisations de jeu et de travail. Elle permet des exercices de relaxation tout comme des travaux de rééducation.

SET II



Explosion de Ballons

Eclatez les ballons en vol en leur sautant dessus ou en courant sur eux. Le jeu permet aux enfants de se dépenser et de s'amuser. Il est créé pour que les enfants jouent entre eux en petits groupes.

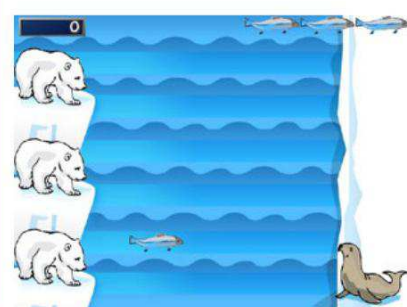
SET II



Phoques et poissons

Ce jeu demande d'attraper les poissons en utilisant bras et jambes. Afin d'aider le phoque à attraper les poissons, il faut se tenir sur le côté de l'écran et taper avec le pied directement en face du poisson. Le phoque se déplacera et attrapera son repas. Il faut aller vite car les poissons vont de plus en plus vite.

SET III



funtronic fun

Le Pays des bananes

Ce jeu consiste à attraper un maximum de bananes avant qu'elles ne touchent le sol. Le joueur se tient au bas de l'écran et tape avec son pied sur la ligne appropriée. Le singe saute dessus et attrape les bananes. Il faut se dépêcher car les fruits tombent de plus en plus vite. Ce jeu fait travailler les réflexes et la précision.

SET III



Le Dino gentil

Ce jeu consiste à attraper un maximum d'œufs avant qu'ils ne se cassent sur le sol. Pour aider le Dino à attraper les œufs, il faut lui montrer où ils vont tomber. Comment ? Tenez-vous au bas de l'écran et posez le pied sous les œufs qui tombent. Le dinosaure courra l'attraper. Il faut se dépêcher car les œufs tombent de plus en plus vite.

SET III



Elf

Il faut guider l'Elf afin qu'il collecte un maximum de cadeaux en 4 minutes. Le joueur se tient au bas de l'écran et utilise ses mains ou ses pieds pour attraper les paquets. Une récompense supplémentaire peut être obtenue en appuyant sur le bouton secret.

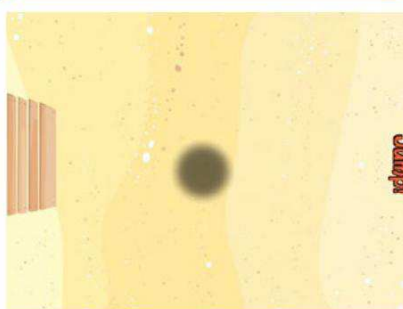
SET III



Football

Comme au vrai football, le but du jeu est de prendre la balle et de percer la défense. C'est un jeu à deux joueurs ou il faut marquer un maximum de buts. Les enfants font avancer la balle en sautant dessus ou en tapant avec le pied. Le gagnant est le plus efficace et concentré sur comment obtenir le meilleur score.

SET IV



Saut en longueur

Le but est de réaliser le plus long saut. Restez sur la surface de démarrage, attendez le signal sonore et sautez le plus loin possible. Après une série de 5 essais, le résultat apparaît, chacun d'une couleur différente. La longueur de chaque saut peut être mesurée en pas ou avec un mètre.

SET IV



Super Tennis

Les participants à ce jeu peuvent jouer une partie de tennis virtuelle. Le joueur dirige sa raquette avec les pieds ou les mains. Il renvoie la balle vers son adversaire en tapant celle-ci. Le but est de gagner le match. Jeu pour deux joueurs.

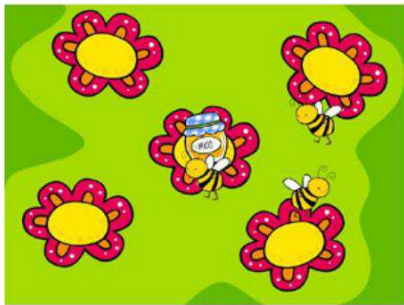
SET IV

funtronic fun

Ours et miel

Les participants doivent trouver des pots de miel. Ils doivent aussi éviter les abeilles qui cherchent aussi du miel! Pour attraper le pot de miel, l'enfant doit sauter dessus, bouger sa jambe, secouer la main ou sa tête au-dessus.

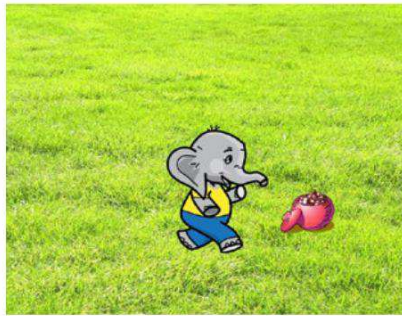
SET **V**



Eléphant et sucre

Ce jeu consiste à collecter tous les morceaux de sucre sur le sol. Quand il voit un sucre, le joueur doit l'attraper en passant son pied ou sa main au-dessus. Il faut faire attention à l'éléphant qui veut aussi manger les sucres. Quand il mange un sucre, il fait une courte sieste, donnant ainsi au joueur une chance de ramasser plus de sucres. Ce jeu développe les réflexes et la concentration.

SET **V**



Application Vikings

Le but du jeu est de suivre le voyage du bateau Viking et de ramasser les trésors qui apparaissent sur son chemin. Si le joueur est trop lent, les trésors disparaissent et le jeu redémarre.

SET **V**



Fleurs

Le but est de numéroté les fleurs de 1 à 9 dans le bon ordre. Pour se faire, sauter simplement sur une fleur ou tapez là. Il est également possible de bouger les bras ou la tête au-dessus d'elle. Ce jeu développe les réflexes et la concentration.

SET **VI**



Traqueur de piste

Il faut ici traquer les animaux en suivant les traces qu'ils laissent dans la neige. Si la mission est remplie trop lentement, les traces disparaissent et le jeu recommence. A l'arrivée, le joueur voit quel animal il traquait.

SET **VI**



Lettres

Le but est de placer les lettres de A à Z sur les fleurs. Pour se faire, sauter simplement sur une fleur ou tapez là. Il est également possible de bouger les bras ou la tête au-dessus d'elle. Ce jeu développe les réflexes et la concentration.

SET **VI**

funtronic fun

Galets

Le but du jeu est de sauter de pierre en pierre dans le bon ordre de 9 à 1. Pour sélectionner un galet, le joueur peut sauter dessus ou remuer ses mains au-dessus. Le jeu développe l'observation et la concentration. Il apprend également à compter.

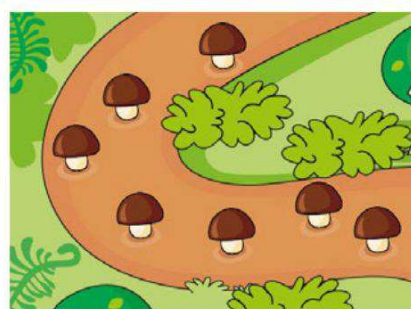
SET VI



Planètes

Dans ce jeu, il faut deviner le nom des planètes. Comment? En sautant ou en marquant la surface du Funtronic Floor. Le son indique si la réponse est juste ou non.

SET VII



Champignons

X2

Ramassez autant de champignons que possible en essayant de ne pas rester dans le chemin de la forêt. Sinon, vous allez réveiller le hibou! Attention aux hérissons qui traversent la route sans prévenir. Ce jeu développe les réflexes, la concentration et les relations.

SET VII



Archéologie

Cette application présente aux enfants le monde merveilleux et mystérieux de l'archéologie. En utilisant ses jambes, mains ou des outils réels (pinceaux, brosses, bâtons...) les enfants découvrent des trésors et apprennent leur âge. Ce jeu demande de la patience et de la concentration.

SET VII

funtronic floor

La sécurité
et la qualité
de la finition



utilisation de matériaux
de qualité



construction fiable de
l'ensemble de l'assemblage



tolérance d'erreurs



pas de composants
dangereux accessibles à
l'utilisateur.

Impact positif
sur le développement
des enfants.



stimulation du développement
psychomoteur



amélioration de la concentration
et de la créativité



renforcement du besoin de
coopération dans le groupe

funtronic fun

Application Exprimez vous

La règle la plus importante de ce jeu est ... qu'il n'y a pas de règles – la seule limite est votre imagination. Donc laissez aller votre imagination et dessinez ce que vous voulez avec vos bras et vos pieds. Vous pouvez choisir parmi trois couleurs. Mélangées, vous pouvez créer une palette illimitée de couleurs.

SET VIII



Application Course de voiture

Une course de voiture dans les rues encombrées de la ville est une aventure où il faut être attentif et rapide. En esquivant, le joueur évite les accidents avec les camions et autre objets inattendus. Le but est clair – arriver au bout de la route dans les temps et en s'amusant.

SET VIII



SET I

Visage Souriant
Planche amusante
Puzzle amusant

SET II

Piano coloré
Eau
Eclatement de ballons
Feuilles

SET III

Phoque et poissons
Le pays des bananes
Le Dino gentil
Elf

SET IV

Football
Saut en longueur
Super Tennis

SET V

Ours et miel
Eléphant et sucre
Application Vikings

SET VI

Fleurs
Traqueur de piste
Lettres
Galets

SET VII

Planètes
Champignons
Le chemin de la forêt
Archéologie

SET VIII

Application exprimez-vous
Application Course de voiture
Application Fusée
Application Bowling



Application Fusée

Le but est d'attraper autant de fusée que possible. Les fusées menacent de s'écraser sur la planète. Vous devez sauter dessus ou taper avec les mains pour détourner leur vol et sauver la planète. Le jeu est disponible en 3 niveaux – Facile, medium et difficile.

SET VIII



Application Bowling

Le Bowling est un jeu excitant demandant concentration et compétition. Comme dans le jeu réel, le joueur lance une boule dans les quilles pour gagner des points. Dans la version interactive du jeu, vous pouvez utiliser n'importe quel objet de la forme d'une balle. Si vous utilisez une balle plus petite, le niveau sera plus difficile.

SET VIII

funtronic fun

SET IX

Instruments
Un visiteur inattendu
Super Ball
Fruit

Instruments

Sautez sur une zone avec l'ombre d'un objet pour découvrir quel instrument est caché et quel son il a. Ecoutez attentivement. Au niveau suivant, le jeu testera si vous avez retenu les objets, leur forme et leur son.

SET IX



Un visiteur inattendu

Une taupe veut s'échapper vers la surface en creusant un tunnel et en faisant un terrier sur le sol. Déjouez ses tentatives et débarrassez-vous du visiteur non désiré. Vous avez une minute pour tester vos reflexes. Essayez de pousser les taupes à s'installer sur les terrains voisins.

SET IX



Super Ball

Guidez une plateforme pour casser les cibles visibles. Marquer le maximum de points dans un des modes du jeu : tétris, combo, temps.

SET IX



Fruit

En bougeant vos mains et vos pieds, déplacez le panier pour le remplir avec les fruits qui tombent. Attention, les petits fruits rapportent plus de points. Contrôlez vos connaissances et reflex sur deux niveaux de difficulté.

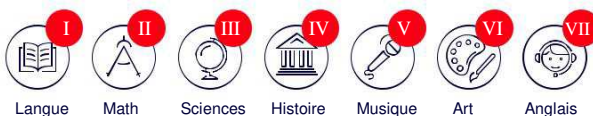
SET IX



Football (quiz)

Le terrain comme lieu de connaissance? Pourquoi pas ! Tout comme au football, la rapidité de jeu et la prise de décision du joueur sont importants. En plus de la condition physique, le joueur pratique ses connaissances des sujets d'école primaire. En répondant à une série de questions, il gagne des points et joue pour le championnat.

SETS



Scope IV - VI

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format QUIZ

Nombre de rounds 1 - 4

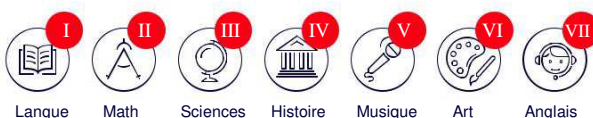
Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

Fonctions jeu **PHYSIQUE**
TOURNOIS
EDUCATION
CONCENTRATION


Bateaux

Le but est de couler le bateau ennemi. Comment ? En donnant la bonne réponse aux questions de connaissance générale du niveau primaire. A chaque partie, les joueurs choisissent le niveau de difficulté. Les questions deviennent de plus en plus difficiles. Le joueur le plus rapide gagne.

SETS



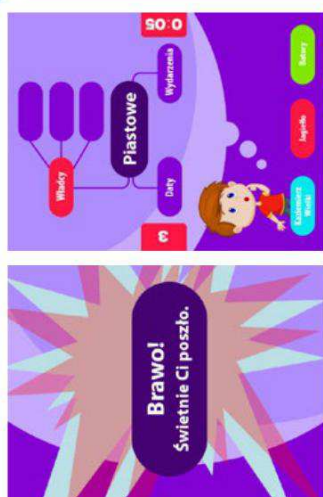
Scope IV - VI

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format QUIZ

Nombre de rounds 1 - 4

Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

Fonctions jeu **PHYSIQUE**
TOURNOIS
EDUCATION


Mémoire

Le jeu consiste à construire la mémoire. Choisissez des mots un par un pour former un réseau d'associations. Dans ce jeu, les connaissances, la concentration et la rapidité de décision sont importants. Dans tous les jeux, il est possible de choisir le niveau de difficulté.

SET



Scope IV - VI

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format MEMOIRE

Nombre de rounds 1

Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

Fonctions jeu **PHYSIQUE**
TOURNOIS
EDUCATION

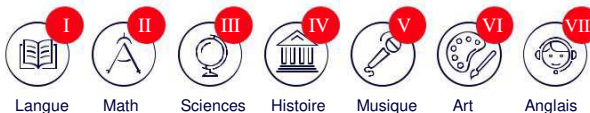
funtronic edu



Carrousel de Questions

Les questions sont cachées derrière les cases colorées d'une roue. Quand le jeu commence, la roue tourne. Puis la roue s'arrête sur une question pour le joueur. L'important est le temps. Si un joueur répond bien, il marque. S'il se trompe, le mouvement s'arrête.

SETS



Scope IV - VI

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format QUIZ

Nombre de rounds 1 - 4

Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

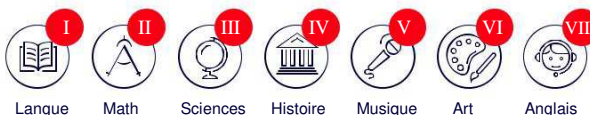
Fonctions jeu **PHYSIQUE**
TOURNOIS
EDUCATION
CONCENTRATION



Associations

Le but est d'identifier la bonne association entre un ensemble d'éléments : images, mots et chiffres. Des trois affichés au bas de l'écran, le participant au jeu sélectionne le plus logique. Si la règle dévoilée est la bonne, le participant reçoit un point. Vous pouvez choisir le niveau de difficulté des tests.

SETS



Scope IV - VI

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format STIMULATION

Nombre de rounds 1 - 4

Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

Fonctions jeu **PHYSIQUE**
EDUCATION

funtronic edu



Mix d'énigmes

Testez vos reflex et votre mémoire en ramassant des objets dans votre panier et le lecteur donnera le nom de l'objet en Anglais. Souvenez-vous du nom des objets. Au niveau suivant, vos connaissances seront testées.

SET



Anglais

Scope 0 - III

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format QUIZ

Nombre de rounds 1 - 4

Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

Fonctions jeu **PHYSIQUE**
TOURNOIS
EDUCATION
CONCENTRATION



Merry go round

Légumes, fruits, boissons ... et une petite surprise. Tournez la roue pour choisir la catégorie. Quand vous entendez le nom d'un objet, ramassez l'image correspondante. Si votre réponse est correcte, vous entendrez de nouveau le mot. Tournez de nouveau la roue pour découvrir un nouveau mot.

SET



Anglais

Scope 0 - III

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format STIMULATION

Nombre de rounds 1 - 4

Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

Fonctions jeu **PHYSIQUE**
EDUCATION



Alphabet Fou

Sautez sur le champ sélectionné et écoutez le nom de l'objet en Anglais. Mémorisez le parce qu'au niveau suivant, vous aurez l'opportunité de tester vos connaissances.

SET



Anglais

Scope 0 - III

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format STIMULATION

Nombre de rounds 1 - 4

Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

Fonctions jeu **PHYSIQUE**
EDUCATION

funtronic edu



English for fun

S'amuser et apprendre l'Anglais en même temps. Tenez-vous au départ et commençons le jeu. Le lecteur donne le nom de l'objet sur l'image. Vous devez alors vous tenir sur le bon dessin. On passe alors au suivant et vous pouvez évaluer à quel niveau vous vous situez.

SET



Anglais

Scope 0 - III

Nombre de Joueurs 1 - 4

Format QUIZ

Nombre de rounds 1 - 4

Estimation de jeu 5 - 15 MINUTES

Fonctions jeu **PHYSIQUE**
TOURNOIS
EDUCATION
CONCENTRATION

funtronic edu

SET I

Football
Bateau
Manège de Questions
Associations



Langue

SET V

Football
Bateau
Manège de Questions
Associations



Musique

SET II

Football
Bateau
Manège de Questions
Associations



Math

SET VI

Football
Bateau
Manège de Questions
Associations



Art

SET III

Football
Bateau
Manège de Questions
Associations



Sciences

SET VII

Football
Bateau
Manège de Questions
Associations



Anglais

SET IV

Football
Bateau
Manège de Questions
Associations



Histoire

SET VIII

MIX de cartes
mémoires



Mix

SET IX ENG(A)

English for fun
Mix d'énigmes
Merry go round
Alphabet fou



Anglais

mm



Funtronic Med

Tous ces jeux ont été développés en collaboration avec le centre de réhabilitation de Łędziny, Pologne. Grâce à leur expérience, nous avons pu créer une application qui répond à l'éducation et la rééducation des enfants avec différents handicaps.

En comparaison avec le **Funtronic Floor** traditionnel, les jeux ont des couleurs plus expressives et des fonds plus lumineux. Un nombre réduit d'objets à l'écran facilite la concentration sur la question. Tous les objets en mouvement sont également plus grands. La dynamique est également ralentie. Certaines applications ont également été dessinées verticalement pour allonger le temps de présence des objets à l'écran du **Funtronic Floor**. Grâce à cela, les enfants ont plus de temps pour réaliser les exercices. Ces changements permettent aux jeux d'être plus accessibles aux enfants nécessitant des aménagements particuliers.

En fait, il y a deux niveaux d'implémentés permettant au tuteur de sélectionner du cours de physiothérapie. Ce qui est aussi important est que le joueur reçoit des récompenses distinctes après l'exercice (bravo, applaudissements).

Funtronic Floor supporte les ateliers d'équipe.

Des jeux correctement
créés sont utilisés de
façon efficace dans
l'éducation et la réhabilitation.



Les jeux proposés
développent en particulier
les fonctions suivantes :



la concentration de l'attention et la
coordination visuelle et moteur



agir selon les instructions



développer le positionnement spatial



fonctions rafraichissantes et relaxantes



canalise le tonus musculaire



aide à exprimer des émotions
positives



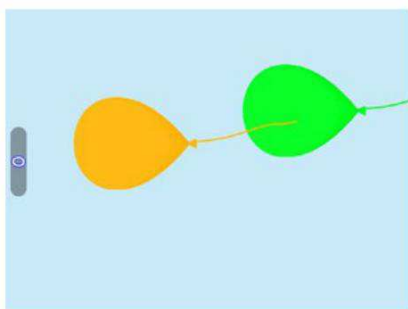
développe la bonne activité
moteur en exploitant une
diversité d'exercices

funtronic reh

Explosion de Ballons

Le but du jeu est d'attraper et éclater les ballons. Vous pouvez utiliser vos pieds et bras pour attraper autant de ballons que possible. Le jeu est disponible en deux niveaux de difficulté.

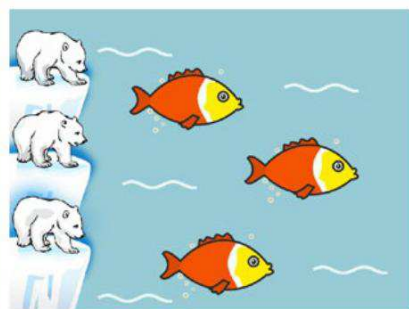
SET I



Poissons

Il faut attraper les poissons au moyen des bras et des jambes. Pour aider le phoque, tenez-vous sur le côté de l'écran et toucher la ligne sur laquelle se trouve le poisson. Le jeu dispose d'animations simplifiées et de moins d'objets en mouvement pour être utilisé en exercice de rééducation.

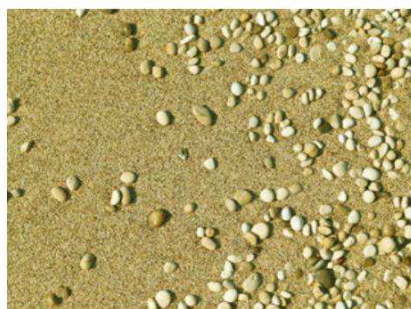
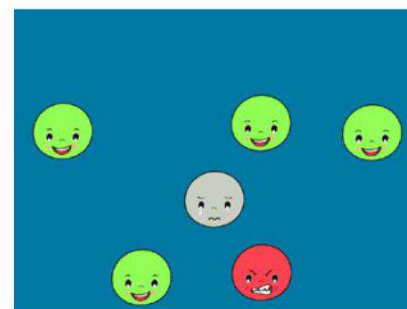
SET I



Visages Souriants

Il faut distinguer les expressions faciales. Les enfants trouvent les visages tristes et rompent le sort afin de leur rendre le sourire. Pour cela, le joueur utilise ses mains et ses jambes. Cette application augmente les interactions sociales et présentes des avantages dans la rééducation. Il y a 2 niveaux de jeu.

SET I



Eau

Le jeu simule le mouvement de l'eau. Vous vous sentez comme marchant sur l'eau! Il motive les enfants à faire des exercices moteurs différents. Il permet également l'utilisation d'objets réels. Posez le bateau en papier sur l'eau, soufflez et observez les sillages laissés. Les Physiothérapeutes utilisent cette application de différentes façons en relaxation ou rééducation en assistant lors des exercices quotidiens.

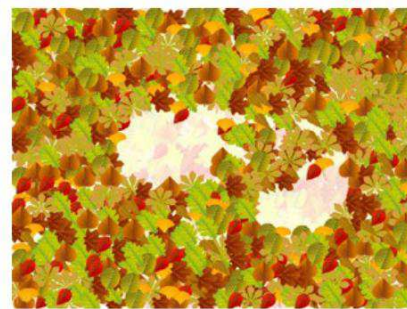
SET I



Nombres

Le but est de sauter sur des pierres dans le bon ordre de 1 à 9. Pour ce faire, sautez de pierre en pierre ou de les frapper. Vous pouvez aussi passer dessus avec vos mains ou votre tête. Le jeu est disponible en deux niveaux.

SET II



Feuilles

Le jeu consiste à chasser les feuilles d'automne avec les bras et les jambes. Dessous se cachent des hérissons et des champignons. Le joueur doit les trouver. Attention car le vent rapporte sans arrêt de nouvelles feuilles.

SET II

funtronic reh

Lettres

Le but est de sauter de pierre dans l'ordre de A à Z. Pour ce faire, sautez de pierre en pierre ou de les frapper. Vous pouvez aussi passer dessus avec vos mains ou votre tête. Le jeu est disponible en deux niveaux.

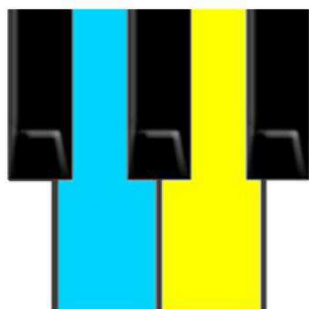
SET II



Piano

Le jeu est de distinguer les sons. Piano permet à l'enfant de jouer n'importe quel air en tapant avec le pied ou en frappant les bonnes touches à la main.

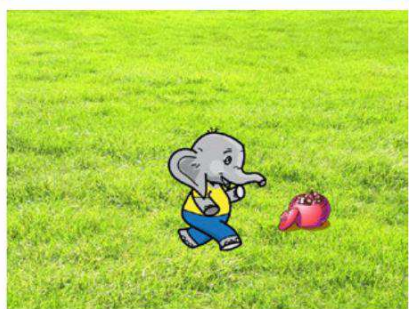
SET II



Banana land

Ce jeu consiste à attraper un maximum de bananes avant qu'elles ne touchent le sol. Le joueur se tient au bas de l'écran et tape avec son pied sur la ligne appropriée. Le singe saute dessus et attrape les bananes. Ce jeu existe en 2 niveaux.

SET III



Eléphant et sucre

Ce jeu consiste à collecter tous les morceaux de sucre sur le sol. Quand il voit un sucre, le joueur doit l'attraper en passant son pied ou sa main au-dessus. Il faut faire attention à l'éléphant qui veut aussi manger les sucres. Quand il mange un sucre, il fait une courte sieste, donnant ainsi au joueur une chance de ramasser plus de sucres.

SET III



Chute d'œufs

Le but du jeu est de recueillir la plus grande quantité d'œufs avant qu'ils tombent et cassent. Le jeu a été adapté aux enfants avec des handicaps. Les objets tombent plus lentement, les couleurs sont plus vives afin qu'ils puissent l'attraper facilement.

SET III



Champignons

Ramassez autant de champignons que possible en essayant de ne pas rester dans le chemin de la forêt. Sinon, vous allez réveiller le hibou! Attention aux hérissons qui traversent la route sans prévenir. Ce jeu est disponible en 2 niveaux.

SET III

funtronic reh

Elf

Le jeu est de collecter autant de cadeaux que possible. Pour attraper les cadeaux, vous devez les attraper avec les mains ou les taper avec le pied. Soyez concentré et rapide. Le jeu est disponible en deux niveaux.

SET IV



Application Chasseur de Traces

Le but du jeu est de traquer les animaux en suivant les traces qu'ils laissent dans la neige. Si une tache est faite trop lentement, les traces disparaissent et le jeu recommence. Finalement, le joueur verra l'animal qu'il traquait.

SET IV



SET I

Explosion de ballons
Poissons
Visages souriants
Eau

SET II

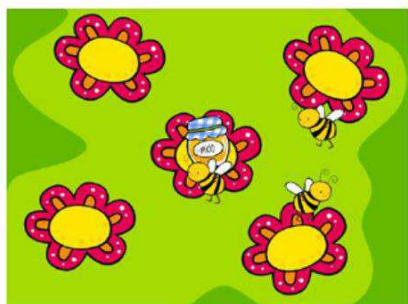
Nombres
Feuilles
Lettres
Piano

SET III

Banana land
Eléphant et sucre
Chute d'oeufs
Champignons

SET IV

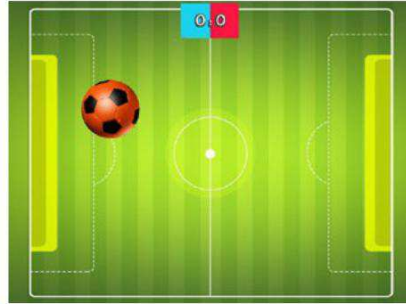
Elf
Abeilles et Miel
Football



Abeilles et Miel

Les participants trouvent des tasses avec du miel. Ils essaient également de manquer les abeilles volantes qui chassent pour le miel trop! Pour marquer la tasse, l'enfant saute dessus, frappant avec la jambe, agitant la main ou la tête au-dessus.

SET IV



Football

Comme dans le vrai football, le but du jeu est de prendre la balle et de briser la défense. Application Football est un jeu à deux joueurs où les joueurs marquent autant de buts que possible. Les enfants déplacent le ballon en sautant dessus ou en frappant avec la jambe. Le gagnant est le plus efficace et concentré un comment marqué le meilleur résultat.

SET IV



Funtronic Floor:



développe une grande mobilité grâce à une variété d'exercices de mouvements



a un effet positif sur les interactions entre les enfants et empêche l'aliénation



organise un grand moment dans les centres aérés et les garderies



combine apprentissage et plaisir en utilisant des éléments de jeu



a un effet positif sur la concentration des élèves



permet la mise en œuvre du programme de base pour les TIC



comprend un ensemble de jeux éducatifs et d'activités adaptés au programme de base



développe l'habitude de répéter et de renforcer les connaissances (p. ex., quiz)

Plus de 5000 questions pour différents sujets.



Formulaires validés de renforcement des connaissances : quiz, cartes mentales, associations, inférence logique.