

POURQUOI JOUER À veritech, que ce soit en classe ou chez soi?



L'objectif

- éveiller et cultiver le goût d'apprendre chez les jeunes de 4 à 12 ans

L'essentiel

- un [outil d'apprentissage](#) stimulant qui permet l'autocorrection
- 30 titres riches en illustrations et encore plus de titres en préparation
- des activités ludiques et captivantes avec un contenu solide en [Littérature](#), [Numératie](#), [Sciences](#) et [plus...](#)
- un [boîtier de 12 jetons](#) est nécessaire [pour jouer](#) et pour se corriger
- des [livres](#) entièrement conçus, produits et imprimés ICI

Pour l'apprenant

- ludique, facile à utiliser ; évite la fatigue oculaire
- un passe-temps amusant lors des déplacements en voiture, en avion ou dans une salle d'attente
- développe l'autonomie, favorise l'estime de soi ; partie intégrante de la réussite scolaire
- développe aussi la compétence langagière ; la capacité d'analyse, de raisonnement et de logique
- permet d'apprendre à son rythme

Pour le parent et l'enseignant

- nécessite peu de supervision et de planification ; exige peu d'espace de rangement
- un outil complémentaire aux moyens traditionnels d'apprentissage et d'évaluation
- adapté aux apprenants atteints d'autisme et de troubles d'apprentissage
- adapté aux activités en centre d'apprentissage et en atelier autonome
- [l'Atelier Mon monde à moi](#) comprend un fascicule de soutien pédagogique incluant des affiches et plus encore...

Pour une démonstration :
cliquez sur le boîtier



12 jetons sont
nécessaires pour jouer

Pour une vue d'ensemble :
cliquez sur les livres

