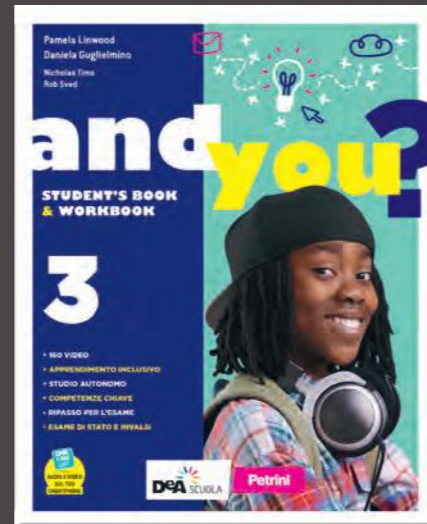


PLAY4ENGLISH

arricchisce il corredo dei docenti
che adotteranno:

AND YOU?



TWENTY-ONE



PLAY4 ENGLISH



Il **GIOCO** per insegnare e imparare
l'**INGLESE** divertendosi



deascuola.it



PLAY4 ENGLISH

Il **GIOCO**, opportunamente **INTEGRATO** nella tradizionale programmazione didattica, trasforma la lezione in una vera e propria occasione di divertimento educativo che mette gli alunni in condizione di consolidare e potenziare le competenze acquisite. Inoltre stimola un **COINVOLGIMENTO DIRETTO** dello studente, e innesca efficaci processi di **COOPERATIVE LEARNING** in classe.



Le naturali **DINAMICHE COMPETITIVE** del gioco creano un **CONTESTO DI APPRENDIMENTO INFORMALE** che offre condizioni favorevoli per:

- **PRATICARE L'INGLESE**
- **POTENZIARE LE COMPETENZE**
- **DARE CONTINUITÀ AI PERCORSI DIDATTICI**



Play4English è un **KIT DIDATTICO** riservato agli insegnanti della Scuola Secondaria di Primo Grado che adottano i corsi di inglese De Agostini Scuola. Il kit è costituito da una scatola con 4 giochi da utilizzare in classe per imparare l'inglese in maniera coinvolgente.

Il **GIOCO** per insegnare e imparare l'**INGLESE** divertendosi

MEMO STORY TELLER

Un gioco dell'oca che unisce memoria, strategia e narrazione. I giocatori si muovono su un tabellone illustrato con l'obiettivo di raccogliere le carte utili per inventare e raccontare una storia: oggetti, luoghi, personaggi e azioni.

ABC

Un gioco di carte che sviluppa il lessico degli studenti: velocità, colpo d'occhio e creatività sono gli elementi necessari per raccogliere quante più carte possibili e vincere la sfida.



I AM

Domande e risposte per scoprire la parola misteriosa. Ambiti e argomenti diversi ma vicini al mondo reale dei ragazzi: sport, cinema, generi musicali e tanti altri.

THE LAST WORD CONNECTIONS

Bellissime carte illustrate per un gioco di creatività che sviluppa la logica oltre alle competenze linguistiche. I giocatori devono trovare nessi e collegamenti tra le varie illustrazioni e creare connessioni tra le parole inventando storie. L'obiettivo è liberarsi il più velocemente possibile di tutte le carte. Ma attenzione: possono capitare degli imprevisti!

