

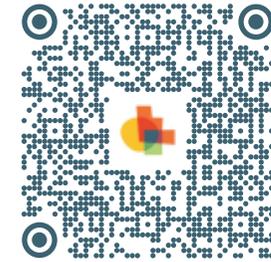
# ESPLORA E IMPARA

Avventure didattiche  
per la secondaria



# CONTENUTI

- 5 **Scienze**
- 11 **Storia**
- 15 **Geografia**
- 19 **Italiano e Letteratura**
- 23 **Lingue straniere**
- 25 **Matematica**
- 27 **Cooperazione**
- 29 **Arte**
- 33 **Storytelling**
- 35 **Educazione fisica**
- 39 **Musica**

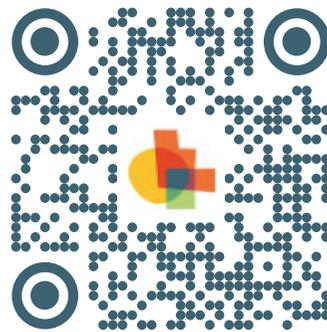


La Lucerna rispetta l'ambiente!  
*Scannerizza per accedere al  
sito e consultare il nostro  
catalogo digitale*

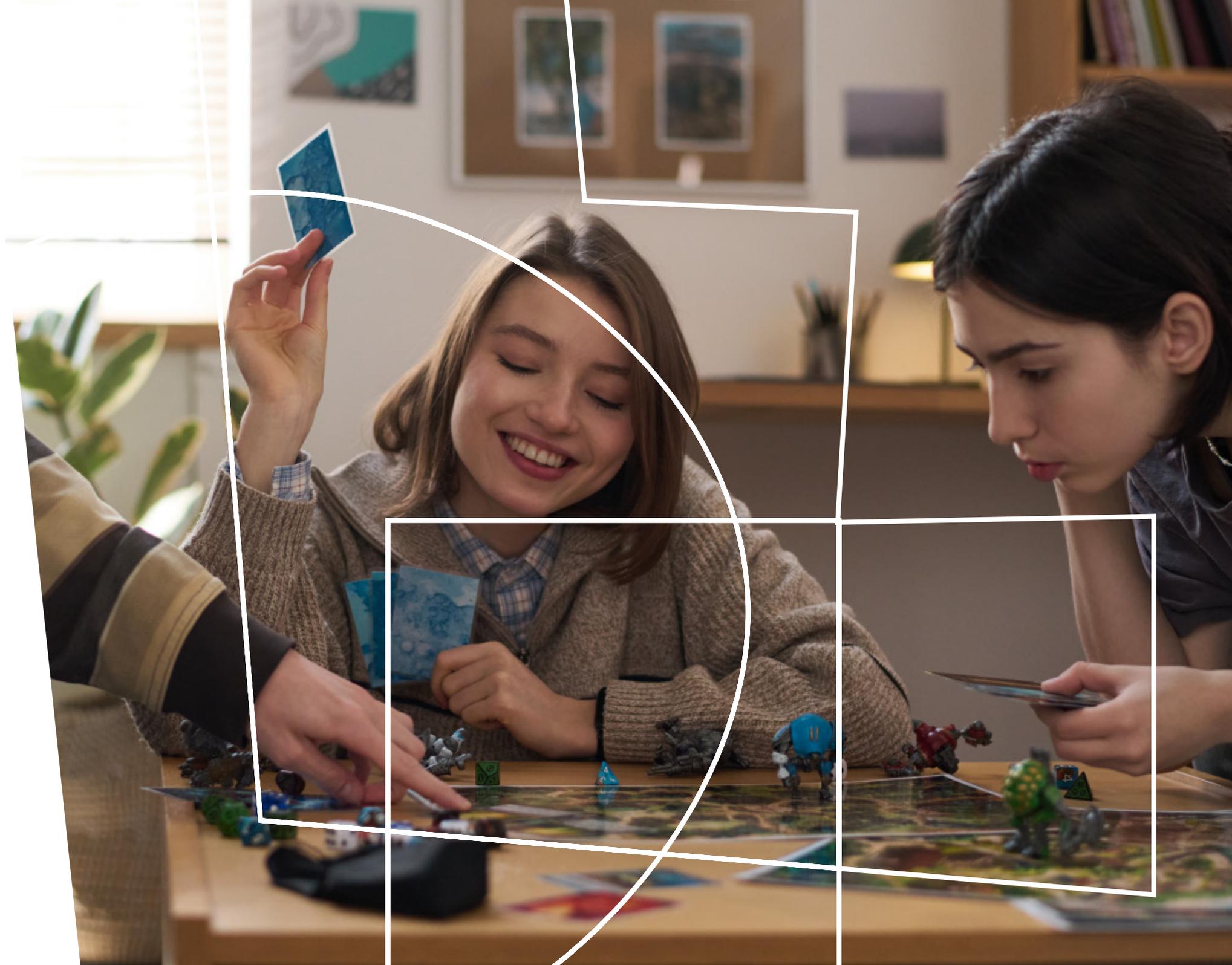


*“L’istruzione è l’arma più potente che puoi usare  
per cambiare il mondo”*

Nelson Mandela



[educational.lalucerna.it](http://educational.lalucerna.it)



# Materie scientifiche

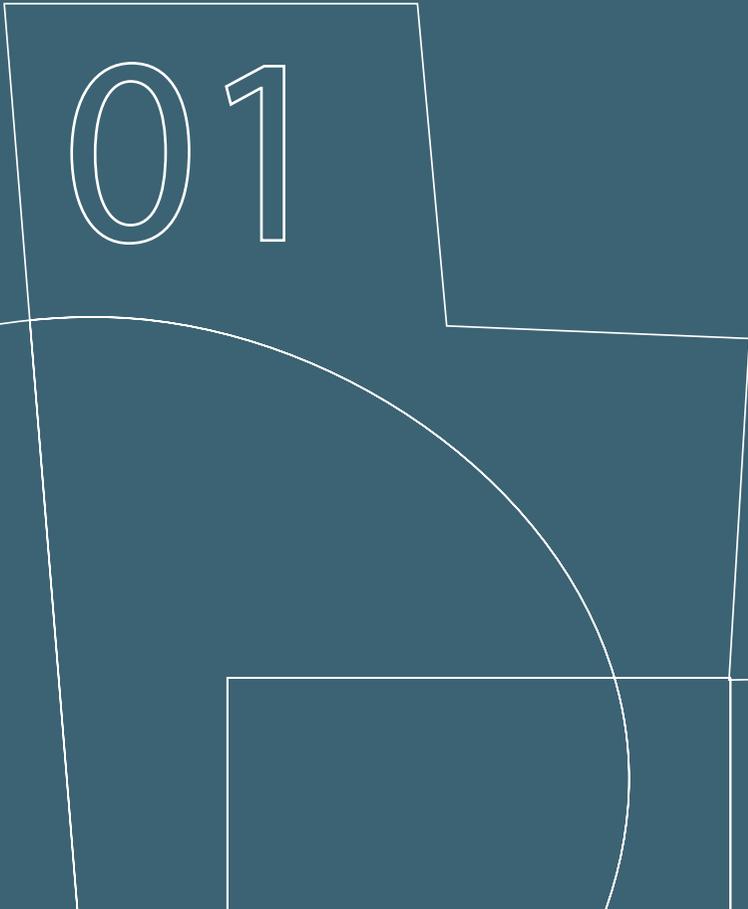
6 Educazione ambientale

7 Scienze e Tecnologia

8 Coding / Robotica

9 Esperimenti

Le materie scientifiche spaziano dalle conoscenze più pratiche e concrete legate al mondo della fisica, della chimica e della robotica dove persiste un sistema di causa-effetto, fino ai saperi più teorici legati al sistema scientifico stesso, basato sull'osservazione, sulla capacità di astrazione, sulla formulazione di ipotesi e sulla loro verifica tramite esperimenti. Le scienze ci portano a compiere un viaggio dal microscopio cellulare fino al macroscopico equilibrio degli ecosistemi naturali. I prodotti presentati all'interno di questa selezione concorrono tutti a consentire agli studenti proprio l'acquisizione di queste diverse competenze e sistemi di ragionamento utili ad approcciarsi alle nozioni e materie scientifiche in maniera più trasversale. Ogni prodotto tocca aspetti e competenze diverse secondo approcci differenti, ma sempre volti a stimolare negli studenti le capacità analitiche e di ragionamento fondamentali per queste materie.



01

# EDUCAZIONE AMBIENTALE

54-60500

Sensibilizzare i ragazzi ai temi ambientali non è mai stato così urgente. Attraverso giochi e attività come **Global Warning, Pachamama o Earth**, i docenti possono guidare gli studenti in percorsi che uniscono divertimento e consapevolezza. Ogni proposta stimola il pensiero critico e aiuta a comprendere l'impatto delle scelte quotidiane sul futuro del pianeta.

Il set contiene  
6 articoli

10+ anni



**54-11864**  
PACHAMAMA



**54-18138**  
E-MISSION



**54-16600**  
EARTH



**54-18813**  
CO2: SECOND CHANCE



**54-15296**  
EVERGREEN



**54-0632**  
GLOBAL WARNING



**Ecosistemi**

# SCIENZE E TECNOLOGIA

54-60501

La curiosità scientifica è il motore dell'apprendimento. Strumenti come **SETI** o i **kit sperimentali** permettono di affrontare temi complessi con un approccio pratico e coinvolgente. Questa categoria offre esperienze che portano la teoria in laboratorio, rendendo le scienze più accessibili e affascinanti per gli studenti delle secondarie.

Il set contiene  
7 articoli

10+ anni



**GM757**  
GEOMAG MECHANICS



**54-1361**  
TERRAFORMING MARS



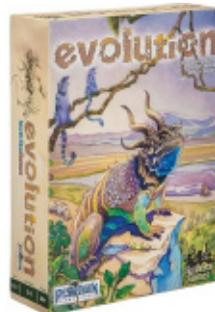
**54-17861**  
MEDICAL MYSTERIES



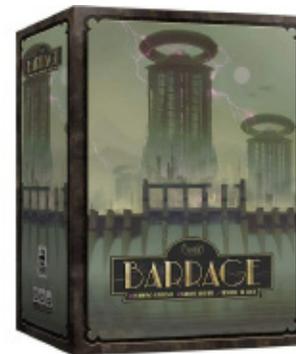
**RV22426**  
GRAVITRAX



**54-98838**  
SETI



**54-98839**  
EVOLUTION



**54-18829**  
BARRAGE



**Impatto antropico**  
**Metodo scientifico**

# Coding/Robotica

54-60502

Robot e coding non sono solo strumenti tecnologici: sono veri e propri alleati educativi. Con proposte come **Modi, Intelino ed Ozobot**, i ragazzi imparano a programmare e a collaborare, sviluppando logica e creatività. I docenti trovano in questa categoria risorse efficaci per preparare gli studenti alle sfide digitali del futuro.

Il set contiene  
7 articoli

8+ anni



54-60193  
OZOBOT



54-30176  
MODIPLUS

54-13839  
IMAGICHARM



DC45622  
LEGO EDUCATION SCIENZE 11+



54-18802  
SMART ROBOT MAX



54-30005  
INTELINO



54-18803  
HIGHTECH ROBOTICS



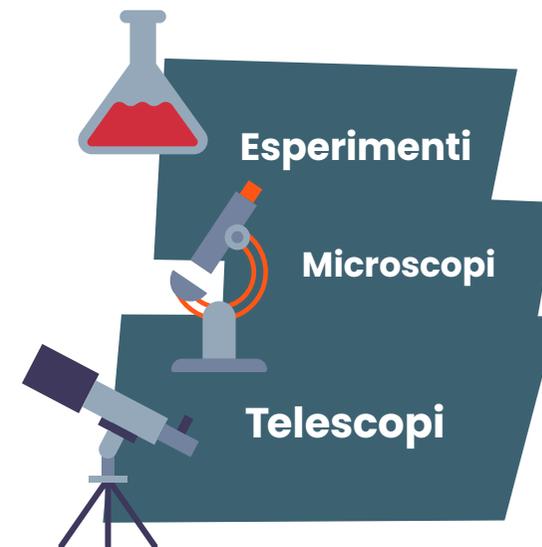
**Progettazione & Assemblaggio**  
**Programmazione**

## ESPERIMENTI

54-60503

La scienza prende vita quando si sperimenta. Kit come Le **trasformazioni chimiche e fisiche** offrono la possibilità di vedere, toccare e comprendere i fenomeni naturali in modo diretto, così come la serie di **microscopi** e **telescopi** per scoprire le cose più grandi e piccole dell'universo. Per i docenti, significa avere a disposizione strumenti concreti che stimolano la curiosità e rendono la lezione un momento di scoperta attiva.

Il set contiene  
10 articoli 10+ anni



**54-18804**  
Kit Le trasformazioni  
chimiche e fisiche



**54-18805**  
Kit La combustione  
produce CO<sub>2</sub>



**54-18809**  
Microscopi Levenhuk  
Discovery Nano



**54-18806**  
Kit Le piogge acide



**54-18807**  
Microscopio Bresser junior  
Biotar 300-1200x



**54-18808**  
Microscopio Bresser Junior  
Biolux CA 40-1024



**54-18811**  
Telescopio Bresser Junior  
60/700 AZ1



**54-18812**  
Telescopio Bresser Venus  
76/700 con Adattatore per  
Fotocamera Smartphone



**54-14901**  
MICROSCOPIO DIGITALE CON  
SCHERMO INGR. 10-300x



**54-18810**  
Kit telescopio, microscopio  
e binocolo Levenhuk LabZZ  
MTB3

# STORIA

**12** Preistoria e antichità

**13** Rinascimento

**13** Evoluzione

**14** Età moderna

Gli studi storici sono un articolato sistema complesso composto in egual misura da nozioni e competenze. Le nozioni rese in termini di dati precisi legati a fatti, momenti, personaggi e luoghi e le competenze che riempiono invece quegli spazi vuoti tra una data e l'altra nelle linee del tempo. Le competenze ci permettono di comprendere effettivamente i come e i perchè della Storia, ma spesso questi aspetti così fondamentali vengono tralasciati per necessità a favore di nozioni più immediate, ma meno esaustive. La selezione di prodotti relativa a questo capitolo è stata immaginata proprio per supportare gli studenti nella comprensione e acquisizione di competenze storiche fondamentali; quali l'analisi delle fonti, il ragionamento logico-strategico, la capacità di contestualizzare, la scoperta di panorami geostorici differenti. Tali competenze aiuteranno lo studente a motivare le nozioni acquisite, a dar loro una forma più concreta e gestibile e a sedimentarle meglio all'interno delle proprie conoscenze. Ogni titolo proposto affronta uno o più periodi storici differenti, permettendo un lavoro trasversale sulla materia da parte del docente.

02

## Preistoria e Antichità

54-60504

Studiare il passato diventa più stimolante con strumenti che portano gli studenti a vivere le civiltà antiche. Immergersi in giochi come **Paleo** o **Polis** aiutano a comprendere il legame tra uomo e ambiente, trasformando la lezione di storia in un viaggio esperienziale. Una categoria che supporta i docenti nel rendere il passato vivo e vicino alle nuove generazioni.

Il set contiene  
4 articoli

10+ anni



54-16679  
PALEO



54-17104  
POLIS



54-16823  
RUBICO. CAESAR VS.  
SENATUS



54-10318  
LA CADUTA DI  
ROMA



## RINASCIMENTO

54-60505

Il Rinascimento è un'epoca che intreccia arte, politica e pensiero critico. Con **Avignone, Lo scontro tra Papi**, i ragazzi possono scoprire le tensioni e i cambiamenti che hanno plasmato la società europea. Una categoria che offre ai docenti spunti concreti per far emergere le connessioni tra passato e presente.

12+ anni



Religione  
e Potere

54-17939

AVIGNONE.

LO SCONTRO TRA PAPI



## EVOLUZIONE

54-60506

Raccontare l'evoluzione significa accompagnare gli studenti in un viaggio attraverso le idee e le conquiste dell'umanità. **Through the Ages** mette in scena la complessità delle scelte politiche, sociali ed economiche. Uno strumento efficace per stimolare il pensiero critico e la comprensione dei processi storici.

12+ anni

Il set contiene  
2 articoli



Linea del  
tempo

54-17115

THROUGH THE AGES



54-10832

TIMELINE.

EVENTI STORICI



## ERA MODERNA

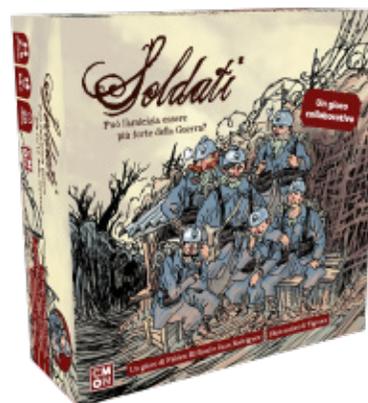
54-60507

Capire l'era moderna richiede uno sguardo ampio e dinamico. Con giochi come **Quartermaster General 1914** o **Soldati!** gli studenti possono immergersi in scenari storici realistici, confrontandosi con strategie e decisioni cruciali. Una modalità coinvolgente che trasforma la lezione in un'esperienza partecipata.

Il set contiene  
3 articoli

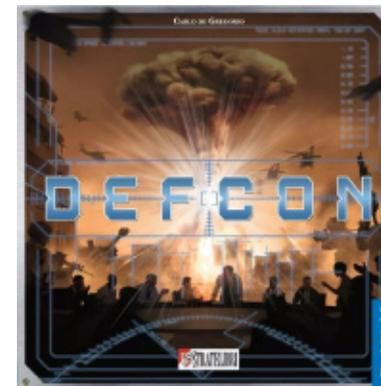
8+ anni

54-17941  
QUARtermaster  
GENERAL 1914



54-17037  
SOLDATI!

54-17946  
DEFCON



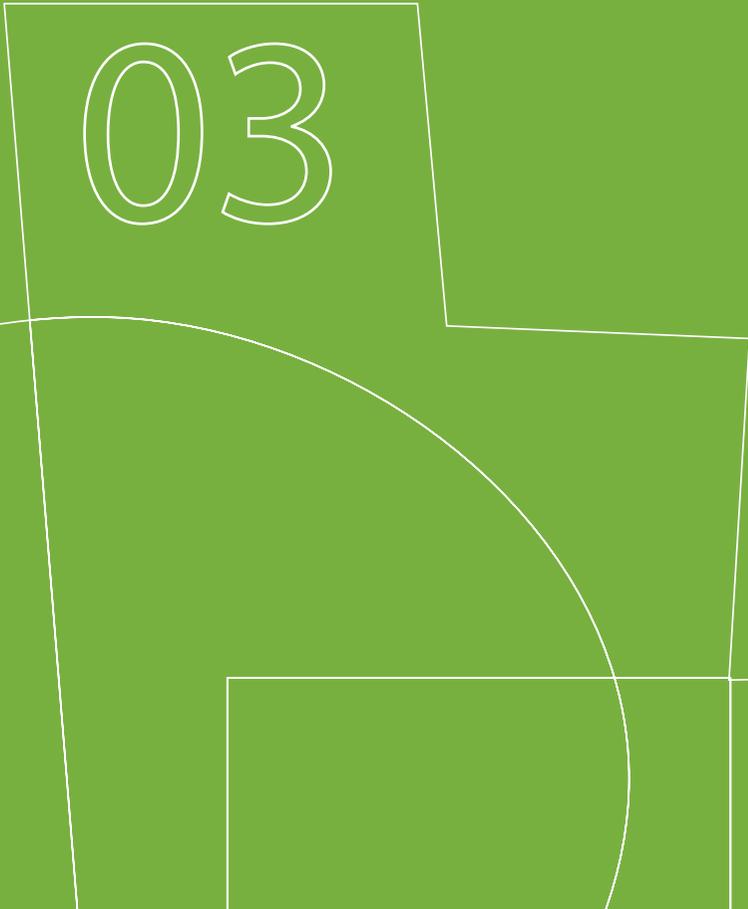
Guerre mondiali  
Guerra fredda

# GEOGRAFIA

**16** Geografia  
e Ambiente

**17** Cartine geografiche

Studiare geografia è sinonimo di evoluzione; evoluzione dei paesaggi naturali, del rapporto uomo-natura, dei confini politici e fisici. La conoscenza delle mappe, del loro sistema di riproduzione del macroscopico, le terminologie specifiche geomorfologiche per la descrizione dei biomi e l'orientamento geografico sono alcune delle competenze sulle quali si potrà andare a lavorare grazie a questa selezione di prodotti. Ciascuno di essi permetterà la strutturazione di un'attività inerente vari focus sulla materia.



03

## GEOGRAFIA E AMBIENTE

54-60508

La geografia non è solo studio di mappe, ma comprensione di società e territori. Con strumenti come **Uppsala – città d'Europa** si possono esplorare relazioni tra spazi e culture. Grazie a **Earth** e **Forest Shuffle** invece gli studenti hanno la possibilità di comprendere il mondo degli ecosistemi. Questa categoria aiuta i docenti a rendere le lezioni più concrete, mostrando agli studenti come i luoghi siano vivi e interconnessi.

Il set contiene  
7 articoli

10+ anni



54-9201  
UPPSALA  
CITTÀ D'EUROPA



54-98840  
THE WORLD

54-17059  
FOREST SHUFFLE



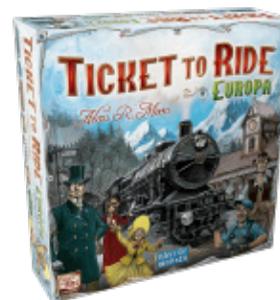
54-18445  
POCKET MEMO LINE.  
CAPITALI DEL MONDO



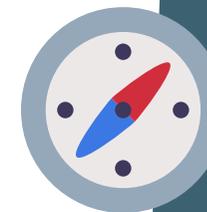
54-14729  
NORDSUDOVESTEST



54-16600  
EARTH



54-5902  
TICKET TO RIDE. EUROPA



**Orientarsi**

## CARTINE GEOGRAFICHE

54-60509

Le carte non sono soltanto supporti visivi, ma vere chiavi di lettura del mondo. La nostra offerta di cartine geografiche permette agli studenti di orientarsi e comprendere fenomeni territoriali e geopolitici. Per i docenti, è un modo semplice e immediato di rendere la geografia più chiara e interattiva.

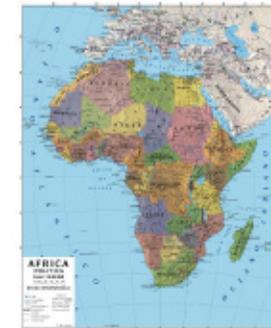
Il set contiene  
**10 articoli** **8+ anni**



**A098.01**  
ITALIA  
100X140 CM



**A098.03**  
ASIA 100X140 CM



**A098.04**  
AFRICA 100X140 CM



**A098.05**  
AMERICA DEL  
NORD  
100X140 CM



**A098.02**  
EUROPA 100X140 CM





**A098.06**  
AMERICA DEL SUD  
100X140 CM



**A098.07**  
OCEANIA 100X140  
CM



**A098.08**  
PLANISFERO 100X140 CM

NATIONAL  
GEOGRAPHIC



**A105.29**  
CARBON CLASSIC (30  
CM)



**A105.19**  
GAIA AMAZING EARTH  
CON REALTÀ AUMENTATA  
AR (25 CM)



**Mappe e  
cartine  
Mappamondi**

# ITALIANO E LETTERATURA

**20** Scrittura

**21** Logica e parole

**22** Costruzione del discorso

Dalle competenze più generali come l'educazione all'ascolto; capacità di distinzione fonologica e di comprensione dei messaggi parlati e dei loro contenuti, l'esercizio del parlare; acquisizione e uso dell'italiano per comunicare con una lingua differenziata secondo esigenze e modi personali e l'esercizio più concreto con la strutturazione di una conversazione, che fonde insieme i due diversi processi dell'ascoltare e del parlare, si può giungere, grazie a questi titoli selezionati, fino all'apprendimento di alcuni aspetti tecnici legati alla lingua e alla letteratura. Ogni prodotto permette anche e soprattutto di sviluppare, allargare e precisare l'ambito delle proprie conoscenze in tema di vocabolario e approfondimenti sull'evoluzione linguistica e sulla sua natura logica.

04

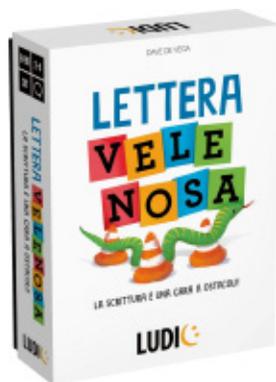
## SCRITTURA

54-60510

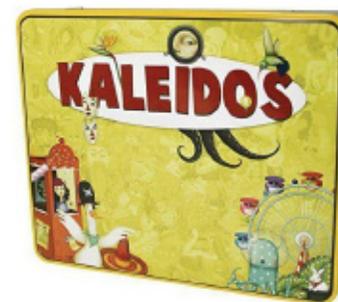
La scrittura è esercizio di creatività e precisione. Con giochi come **Lettera Velenosa e Kaleidos**, gli studenti allenano l'uso della lingua in modo divertente. Una categoria che aiuta i docenti a rendere la pratica della scrittura più coinvolgente, stimolando immaginazione e capacità comunicativa.

Il set contiene  
3 articoli

8+ anni



54-13486  
LETTERA VELENOSA



54-14449  
KALEIDOS



54-17217  
SCRITTORI



Leggo,  
osservo e  
scrivo

## LOGICA E PAROLE

54-60511

Il linguaggio è anche logica. Gli strumenti all'interno del kit trasformano la parola in un gioco di intuito e ragionamento. Questa categoria offre ai docenti attività per allenare mente e linguaggio, rendendo le lezioni vivaci e interattive.

Il set contiene  
3 articoli

10+ anni



54-18120  
RACCONTABILE



54-14726  
PAROLE A CONTATTO



54-13484  
IPSE DIXIT



## COSTRUZIONE DEL DISCORSO

54-605112

Imparare a strutturare un pensiero è fondamentale. Con risorse come **Dibattito**, gli studenti esercitano argomentazione e confronto. Una categoria che sostiene i docenti nel formare cittadini consapevoli, capaci di comunicare con chiarezza ed efficacia.

Il set contiene  
4 articoli

12+ anni

54-14720  
DIBATTITO



54-14444  
DILEMMI



54-18122  
IL VOCABOLIERE



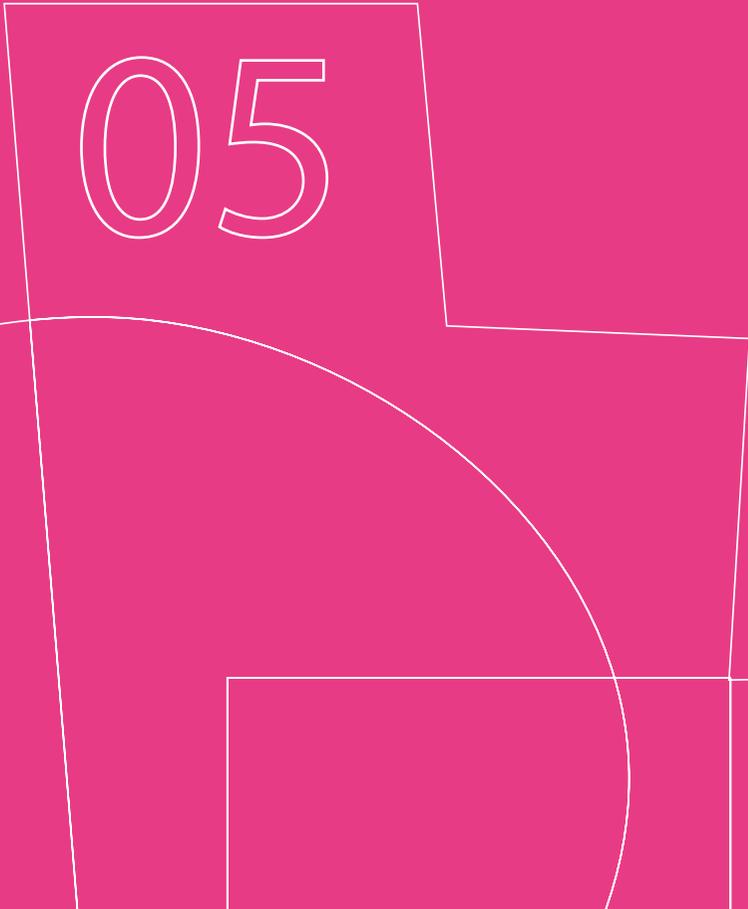
54-5615  
CONCEPT



# LINGUE STRANIERE

## 24 Lingue straniere

L'approccio più pratico allo studio delle lingue straniere passa tramite il loro diffuso e sovente utilizzo, soprattutto a livello di vocabolario e di costruzione di parole e frasi. Questa selezione di giochi permette di essere declinata in qualsiasi lingua si voglia approfondire scolasticamente, strutturando un'attività incentrata sul riconoscimento dei significati, sulla costruzione di parole e frasi in lingua e sulla strutturazione anche di narrazioni e discorsi. La descrizione di immagini, il dialogo e la traduzione simultanea aiutano gli studenti a metabolizzare più velocemente parole e costrutti, arricchendo così le loro capacità espressive e comunicative.



05

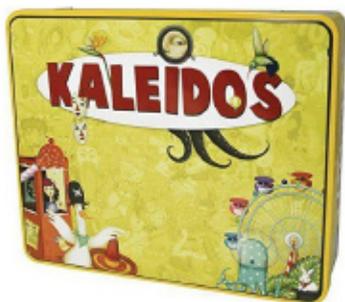
## LINGUE STRANIERE

54-60513

Le lingue si apprendono meglio se vissute. Con giochi come **Polywords**, gli studenti allenano lessico e ascolto in modo naturale e stimolante. Questa categoria fornisce strumenti per rendere le lezioni dinamiche e favorire la comunicazione autentica.

Il set contiene  
5 articoli

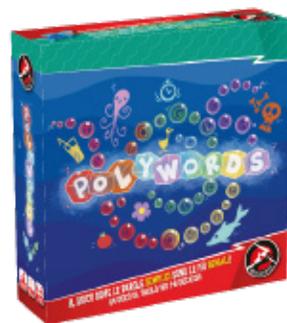
8+ anni



54-14449  
Kaleidos



54-17740  
Parole incrociate



54-14656  
Polywords



54-18051  
Fiction



54-5231  
Dixit

Привет!

Hello!

Hallo!

Costruire  
la lingua

# MATEMATICA

**26** Calcolo

**26** Ragionamento  
Logico-matematico

Una selezione di titoli utili per lavorare sullo sviluppo del pensiero logico, sulla capacità di risolvere problemi e sull'applicazione di concetti matematici in contesti reali o verosimili.

Gli studenti, grazie a questi prodotti e in un contesto ludico-didattico, miglioreranno le loro capacità di calcolo, misurazione, analisi dei dati, utilizzo di modelli matematici e comunicazione di nozioni tramite il linguaggio matematico.

Potranno inoltre lavorare sul concetto di probabilità: calcolare la probabilità di eventi semplici e composti, e analizzare dati statistici.



06

## MATEMATICA

La matematica è anche logica e strategia. Con strumenti come **One Zero One**, gli studenti allenano il pensiero critico e la capacità di risolvere problemi complessi. Una risorsa utile per trasformare la lezione in un laboratorio di idee e strategie. Inoltre giochi come **Leaving Earth**, gli studenti sviluppano logica numerica e problem solving. Una categoria che aiuta i docenti a rendere i numeri meno astratti e più appassionanti.

54-60514

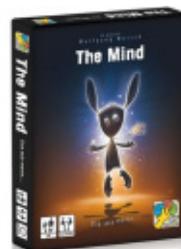
### RAGIONAMENTO LOGICO-MATEMATICO

Il set contiene **10+**  
5 articoli



**54-18196**  
DUBITO

X  
ONE ZERO ONE



**54-14512**  
THE MIND



**DJ00812**  
TORRE DI HANOI



**54-18105**  
ALTA SOCIETÀ

**Operazioni  
in rapidità  
Probabilità  
etentativi**

$$a^2 + b^2 = ?$$

$$S = \pi R^2$$



54-60515

### CALCOLO

Il set contiene **8+**  
3 articoli



**54-98841**  
SHUT THE BOX



**54-14719**  
LABIRINTO DEI NUMERI  
(ESCAPE MATH)

# COOPERAZIONE

## 28 Abilità sociali

Le capacità relazionali necessarie a lavorare in maniera proficua all'interno di un gruppo di persone sono delle abilità fondamentali da acquisire a qualsiasi livello ed è quindi compito anche della realtà scolastica di favorire e sviluppare questo apprendimento negli studenti.

Saper comunicare efficacemente con i nostri collaboratori, comprendere il loro punto di vista e inserirlo all'interno del percorso lavorativo/scolastico, essere in grado di rispettare le diverse tempistiche di ragionamento e azione dei vari membri del gruppo, sviluppare la capacità strategica di pensare come un ecosistema interconnesso e non più come individuo isolato, andando quindi a privilegiare le scelte con ricadute positive con maggior diffusione rispetto al vantaggio personale ed essere in grado di presentare, motivare e difendere la propria linea di azione davanti al gruppo sono alcune delle più importanti abilità necessarie per un positivo rapporto sociale all'interno di un insieme di persone e sono anche una serie di competenze fondamentali, ma non esaurite, sulle quali è possibile focalizzarsi e lavorare grazie alla selezione di titoli qui proposti.



07

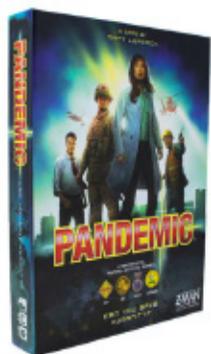
## ABILITÀ SOCIALI

54-60516

Collaborare è una competenza chiave. Attraverso giochi come **Pandemic**, gli studenti imparano l'importanza del lavoro di squadra e della comunicazione. Una categoria che offre ai docenti strumenti per sviluppare spirito di gruppo e competenze socio-relazionali.

Il set contiene  
7 articoli

8+ anni



54-10318  
PANDEMIC



54-1357  
MAGIC MAZE



54-13187  
MYSTERIUM



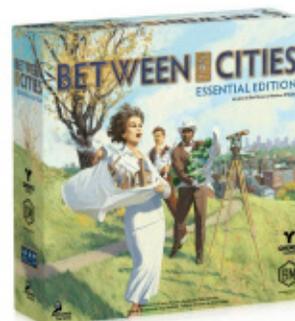
54-13463  
SHERLOCK HOLMES:  
CONSULENTE INVESTIGATIVO



54-10486  
LA BOCCA



54-98843  
THE CREW



54-16038  
BETWEEN TWO CITIES



# ARTE

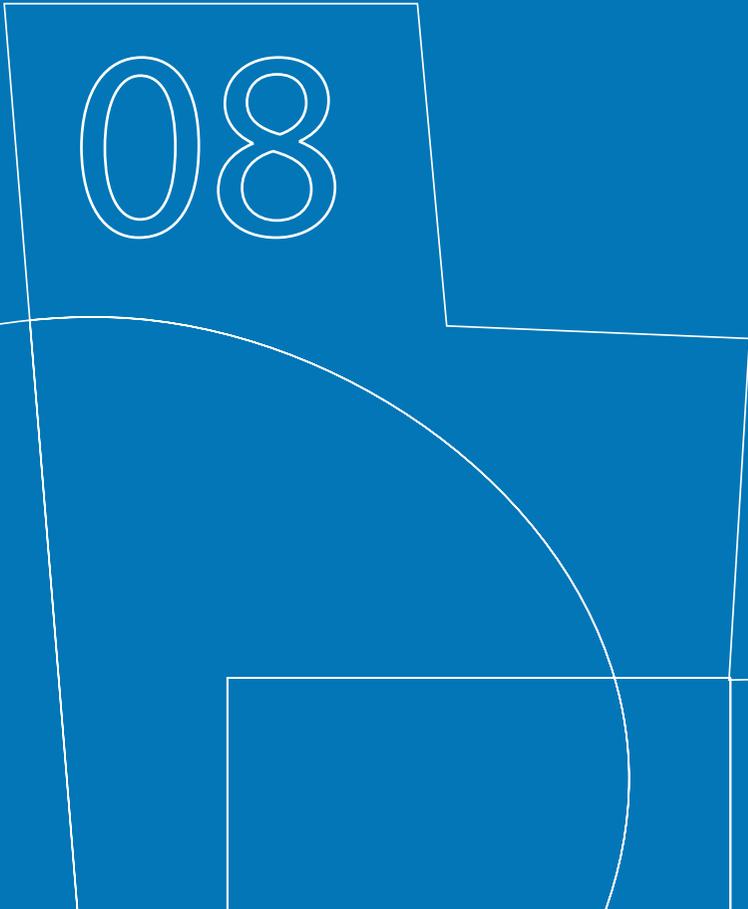
**X** Creatività

**X** Riflessioni sull'arte

**X** Arte e tecnologia

Selezione di titoli e prodotti pensati per aiutare a sviluppare negli studenti alcune competenze artistiche quali la capacità di osservare, analizzare e interpretare opere d'arte, beni culturali e immagini, nonché di esprimersi e comunicare attraverso diverse forme artistiche, ma soprattutto la possibilità di sviluppare la creatività, la capacità di usare codici visivi e multimediali e alcuni strumenti moderni di espressione artistica.

Un altro grande tema affrontabile grazie a questa serie di prodotti riguarda la comprensione del ruolo dell'arte nel contesto storico e culturale, ma anche e in particolare economico-lavorativo.



08

# CREATIVITÀ

54-60517

La creatività è il motore dell'apprendimento. Con attività come il **Laboratorio Incisioni o Vasaio**, gli studenti sperimentano tecniche artistiche e personali. Una categoria che aiuta i docenti a coltivare talento e originalità, trasformando la classe in un laboratorio creativo.

Il set contiene **5 articoli** **8+ anni**

**54-14920**  
LABORATORIO INCISIONI



**54-12496**  
LABORATORIO VASAI



**54-17279 / 54-17277 / 54-17278**  
SENSORY ART CREATIVE SET



**DJ08388**  
ATTIVITÀ ARTISTICHE  
"INSPIRED BY"



**DJ09384**  
ATTIVITÀ ARTISTICHE  
"INSPIRED BY"



**Manualità**

## RIFLESSIONI SULL'ARTE

54-60518

L'arte invita a pensare e interpretare. Con strumenti come **Point Art**, **Canvas** e **Imagine** gli studenti imparano a leggere le immagini e a confrontarsi con diversi linguaggi visivi. Per i docenti, un supporto che arricchisce l'educazione estetica e critica.

Il set contiene  
6 articoli

8+ anni

54-18417  
CANVAS



54-17851  
POINT ART



54-18619  
SCHIZZO!

54-15295  
IMAGINE



54-16630  
CLASSIC ART

54-10185  
FURTO D'AUTORE



**Giocare  
con l'arte**

## ARTE E TECNOLOGIA

54-60519

Arte e innovazione si incontrano in strumenti come la **3D Pen** e la tavoletta digitale **Wacom**, che permettono di unire manualità e digitale. Questa categoria offre ai docenti attività per sviluppare nuove forme di espressione, stimolando creatività e competenze tecnologiche insieme.

Il set contiene  
3 articoli

10+ anni

**54-30015**  
CRICUT MAKER PRESS



**EPR003**  
3D PEN BUNDLE



**EPR022**  
WACOM ONE 12 PEN  
DISPLAY



# STORYTELLING

## 34 Narrazione

Conoscere e saper utilizzare una lingua non è solo una questione di regole e significati, ma anche una questione di creatività e immaginazione. Essere in grado di immaginare una realtà altra rispetto a quella visibile, saperla descrivere e porre in ordine all'interno di un intreccio narrativo è un ottimo modo per approfondire le proprie competenze linguistiche e immaginifiche. Grazie a questi titoli gli studenti potranno ottenere un supporto pratico nell'esplorare la loro capacità di immaginare e di narrare sviluppando competenze tecniche e sociali importanti.



09

## NARRAZIONE

54-60520

Dare voce alle idee aiuta a pensare meglio. Con **Dixit** la classe allena immaginazione, lessico e capacità argomentativa: una carta diventa incipit, dibattito, esercizio di scrittura o public speaking. Attività rapide per avvisi di lezione o unità più strutturate; perfetto per cooperative learning e valutazioni autentiche su creatività e competenze comunicative.

Il set contiene  
4 articoli

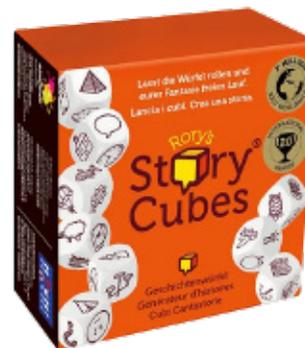
8+ anni



54-5231  
DIXIT



54-11150  
WHEN I DREAM



54-0079  
STORY CUBES

54-15325  
INCIPIIT



Costruzione  
racconti

# ESPRESSIONE CORPOREA

## 36 Attività motorie

Il movimento è vita!

Grazie a questa selezione di prodotti gli studenti potranno esplorare la propria fisicità e le proprie abilità in una serie di giochi e prove fisiche dal forte impatto ludico.

Prove di manualità, di agilità, di coordinazione e di equilibrio saranno solo alcune delle possibilità da esplorare.

I vari materiali permetteranno ai docenti di strutturare di volta in volta lezioni e attività differenti per poter lavorare su obiettivi specifici.



10

## Attività motorie

54-60521

L'educazione fisica diventa laboratorio di abilità motorie e di vita. Con strumenti come **Vortex**, **palloni didattici** e **kit per circuiti**, gli studenti allenano coordinazione, forza e precisione. I docenti possono proporre percorsi inclusivi e progressivi, con attività che stimolano collaborazione, autocontrollo e motivazione, trasformando la palestra in uno spazio di crescita condivisa.



**54-2415**  
PALLA SPUGNA  
SPRUZZATA DA MM. 200

Il set contiene  
22 articoli

10+ anni



**SPA00794**  
VORTEX



**VP5106**  
PALLONE PALLAVOLO  
MOLTEN V5FLC



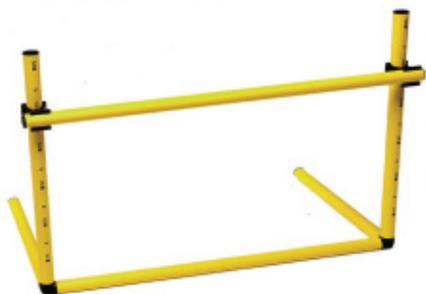
**VP4101**  
PALLONE BASKET MIKASA IN  
GOMMA NYLON APPR.FIBA



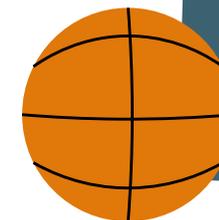
**VP7045**  
PALLONE PALLAMANO IN  
PU, DA GARA, MISURA N° 2



**VP3018**  
OSTACOLO IN PLASTICA  
REGOLABILE 5-100 CM



**VP1047**  
CARRELLO PORTAPALLONI  
IN ACCIAIO PIEGHEVOLE



**Quadrato o  
triangolo, basta  
che sia in forma!**



**54-18895**  
ARCO SCOLASTICO  
AMAYA

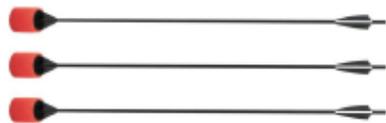


**54-18898**  
RACCHETTA PICKLEBALL  
FIBERGLASS

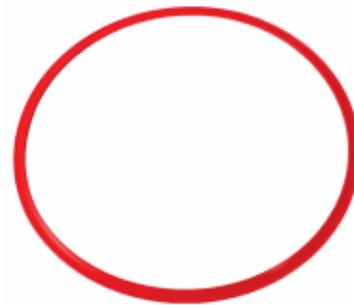
**54-18891**  
PALLA DA PICKLEBALL 26  
BUCHI DA INTERNO



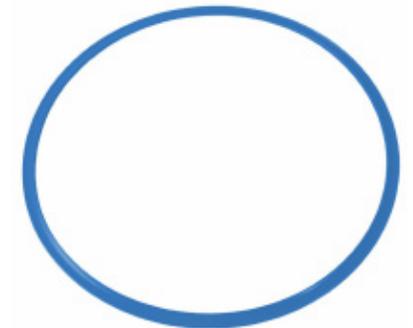
**54-18896**  
FRECCE SCOLASTICHE  
AMAYA



**54-2352**  
CERCHI DIDATTICI 50 CM



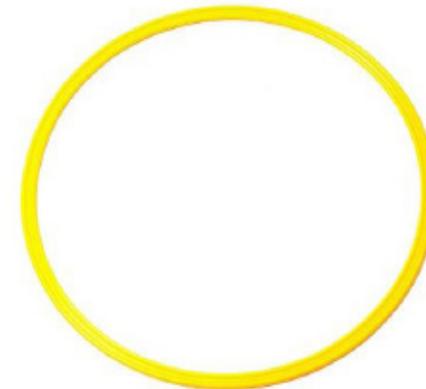
**54-2357**  
CERCHI DIDATTICI 60  
CM



**54-18897**  
BERSAGLIO PER TIRO CON  
L'ARCO



**54-2363**  
CERCHI DIDATTICI 70  
CM





**54-2377**  
CONO 50 CM COLORI  
ASSORTITI

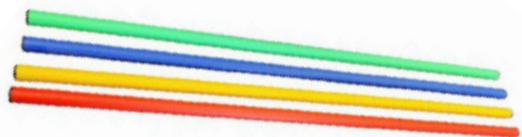


**54-2376**  
CONO 35 CM COLORI  
ASSORTITI

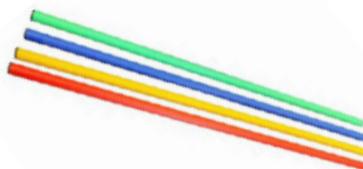
**54-2390**  
CARRELLO  
PSICOMOTRICITÀ  
VUOTO



**54-2371**  
BASTONE 100 CM -  
COLORI ASSORTITI



**54-2372**  
BASTONE 70 CM -  
4PZ COLORI ASSORTITI



**IT198**  
SET 50 CONETTI 20  
CM DIAMETRO CON  
PORTADISCHI - COLORI  
ASSORTITI



**54-2391**  
CARRELLO  
PSICOMOTRICITÀ CON  
ELEMENTI INCLUSI



# CREATIVITÀ E MUSICA

## 40 Attività musicale

Arte e scienza, creatività e matematica, manualità e riflessi, attività di gruppo e solismo, la musica è tutto questo insieme.

Sviluppare senso del ritmo, capacità manuali, gioco di squadra e competenze tecniche grazie a una serie di strumenti musicali che permetteranno agli studenti di esplorare e sperimentare questo mondo polivalente in ogni sua sfaccettatura.

A decorative graphic consisting of several overlapping geometric shapes: a large rectangle at the top, a smaller rectangle below it, and a large semi-circle at the bottom. The number '11' is printed in a white, outlined font within the top rectangle.

11

## Attività musicale

54-605122

La musica unisce e stimola creatività. Con il **Carrello musicale completo, set di percussioni, strumenti a corpo e metallofoni**, ogni studente diventa parte di un ensemble. Attività di ritmo, improvvisazione e ascolto attivo danno vita a lezioni coinvolgenti, favorendo espressione personale, collaborazione e inclusione. Una risorsa che rende la classe un vero laboratorio sonoro.

Il set contiene  
4 articoli

9+ anni

**BL9005**  
Borsa ritmica da appendere



**BL9000**  
Carrello musicale completo



**BL705**  
FLAUTO Dolce KOKI



**BL9002**  
Cubo musicale



Riscoprire  
l'armonia