

GIOCHI E ATTIVITA' LUDICHE

8 obiettivi 0 povertà. Percorsi didattici per la scuola secondaria sugli obiettivi di sviluppo del millennio di AA.VV. - EMI, Bologna 2008

Questo strumento è nato per stimolare il dibattito sugli 8 Obiettivi di Sviluppo del Millennio, la loro forza e i loro limiti. I percorsi didattici, corredati di allegati esplicativi, comprendono: proposte di attività legate a ogni singolo obiettivo, lavori di gruppo sulla povertà, giochi di ruolo e di simulazione e numerose attività di feedback per sondare e far emergere ciò che gli studenti hanno appreso. (IE0357)

10 occasioni per diventare nonviolenti di AA. VV.

Un fumetto per scoprire, giocando insieme ai protagonisti delle storie, che c'è sempre un'alternativa alla violenza. (IE0406)

Acqua, un bene prezioso. Esperimenti facili e divertenti di Associazione Petits Debrouillards - Scienza, Trieste 2002

Senza l'acqua la vita sul nostro pianeta sarebbe impossibile! 15 facili esperienze per seguirne il percorso dalla sorgente al rubinetto di casa, per capire i rischi dell'inquinamento e per imparare i piccoli gesti quotidiani che ci aiutano a non sprecarla. (IE0362)

Africa può nutrire se stessa, L'. Gioco di ruolo a cura di Gioda Piera e Orecchia Paolo - EMI, Bologna 2007

Questo gioco di ruolo è un nuovo strumento didattico per: – sensibilizzare sull'impatto che le politiche agro-alimentari e commerciali hanno sulla sicurezza alimentare; – promuovere un partenariato duraturo e articolato tra le organizzazioni contadine dell'Africa occidentale e le organizzazioni della società civile europea. Per superiori e università.

Amici nel mondo. Dall'UNESCO un libro per giocare con i bambini di tutto il mondo di Matsuoka Kyoto - Anno Mitsumasa - Fatatrac, Firenze 2005

Giochi a indovino presentati di volta in volta da bambini appartenenti a tutte le aree geografiche del mondo. L'incontro con i diversi protagonisti è l'occasione per conoscere usi, costumi, caratteristiche, giochi di paesi lontani.

Anche i cattivi giocano. Giochi per gestire l'aggressività di Portmann Rosemarie - La Meridiana, Bari 1997

L'aggressività infantile e la difficoltà a gestirla rappresentano un problematico banco di prova e di pazienza per i genitori e gli educatori. Questo libro offre un confronto consapevole con la rabbia e l'aggressività. Si rivolge agli insegnanti, agli educatori e ai genitori proponendo dei semplici e divertenti giochi cooperativi attraverso i quali i bambini possono tirar fuori spontaneamente la propria rabbia, prendendone consapevolezza. (IE0326)

Apprendimento e competenze interculturali. 20 giochi e attività per insegnanti e educatori di Miltenburg A. - Surian A. - EMI, Bologna 2002

Strumenti educativi concreti a partire dalle esperienze in corsi di formazione interculturale in Europa e Nord America con 20 giochi e attività per insegnanti e educatori.

Arte di costruire giocattoli creativi, L' di AA.VV - Macro, Forlì 1995

Bozze, schizzi, disegni e consigli per costruire giocattoli con materiali semplici, poveri, riciclati

Arte e popoli. Uso e riuso nelle culture del mondo di Ragonesi Fabiana - Scienza, Trieste 2006

I materiali di scarto e gli oggetti sono il punto di partenza per incontrare, costruendo o ricreando fantasticamente, manufatti d'arte o oggetti della tradizione di alcune affascinanti culture nel mondo.

Comunicazione ecologica, La. manuale per la gestione dei gruppi di cambiamento sociale di Liss Jerome, editori La meridiana, Bari,2005. Una guida concreta passo dopo passo per esercitare una guida costruttiva per la risoluzione dei conflitti , per lo sviluppo dei progetti e per la cooperazione con altri gruppi. (IE0394).

Così giocano i bambini del mondo: 18 giochi di tanti paesi di Barilla G. - Benzo M. - Porta R. - EMI, Bologna 2001

Questo libro nasce dal tentativo di avvicinare tutti i bambini italiani all'infanzia di altri paesi, per conoscere quei luoghi e alcuni tratti caratteristici delle persone che li abitano; li invita a giocare 18 giochi dopo aver letto e approfondito altrettante storie sui miti e le tradizioni dei popoli dai quali provengono.

Dal branco al gruppo, Manuale di giochi per la formazione di gruppi di Montanari Flavio, Montanari Silvia, editori La meridiana, Bari,2008.

Ecco un libro per agire nel mondo costruendo gruppi. Già i gruppi non esistono in natura perché sono strutture organizzate modalità di comunicazione che attraversano momenti di forza e di debolezza non meccanismi automatici. (IE0393).

Due tuniche, Le di Caserta Santo - MOCI, Reggio Calabria 2003

Nella prima parte del libro sono presentate riflessioni sull'etica della finanza e sull'economia solidale. Nella seconda parte sono raccolte attività di teatro interculturale aventi tema la globalizzazione e l'etica della finanza (copioni).

E vai!! 111 giochi che rendono i bambini forti di Portmann Rosemarie - La Meridiana, Bari 2003

Avere una personalità forte significa avere consapevolezza del proprio valore e, quindi, essere in grado di affermarsi senza violare i diritti degli altri. I 111 giochi contenuti in queste pagine costituiscono un ricchissimo repertorio di strumenti attraverso i quali riconciliare nel bambino la sicurezza di se e il senso di una positiva relazione con gli altri.

Economia giocata, L'. Giochi di simulazione per percorsi educativi verso una società sostenibile di Morozzi Matteo - Valer Antonella - EMI, Bologna 2001

Il volume presenta 16 giochi; li descrive con ricchezza di particolari per renderne accessibile a tutti la loro esecuzione. I giochi svelano i meccanismi economici che impoveriscono la maggior parte dell'umanità e allo stesso tempo propongono in modo semplice e creativo le pratiche dell'Altroeconomia e dei nuovi stili di vita.

Equilibrio - Oggetti riciclati in equilibrio di Roberto Papetti, Gruppo Hera, Editoriale Scienza, 2006

Quando un insieme di cose o parti di un corpo si trovano in una conveniente posizione di stabilità, si dice che c'è equilibrio. Molti giocattoli tradizionali dei bambini e molti oggetti inventati da artisti, come Calder e Munari, funzionano come strutture in equilibrio dinamico. Un preciso riuso di carta, alluminio, plastica, spago, vetro, permette l'invenzione di oggetti sperimentali per il divertimento e insieme l'esplorazione del misterioso mondo delle forze. (IV0838)

Europa ludens. Gioco, viaggio, cittadinanza di Tantucci Anna Paola - Cecinelli Ebe (a cura di) - La Meridiana, Bari 2000

Il CD-Rom completa e arricchisce i materiali di lavoro del manuale "Europa ludens" e contiene, oltre a parti del manuale tradotte anche in inglese, francese e spagnolo, il gioco 'Europa ludens', da giocare al computer o da scaricare e stampare, per essere poi utilizzato come un normale gioco da tavolo con cui divertirsi.

Europa ludens. Educare alla cittadinanza europea attraverso la didattica ludica e le nuove tecnologie di Tantucci A. P. - Cecinelli E. (a cura di) - La Meridiana, Bari 2000

Questo libro si propone l'obiettivo di presentare saggi di diversi esperti sull'utilità del gioco nella didattica e in particolare ai fini dell'educazione alla cittadinanza europea; il volume descrive inoltre strumenti ludici ed esperienze utili per educare i ragazzi della scuola media inferiore e superiore a diventare cittadini europei, anche attraverso l'uso delle nuove tecnologie (computer e Internet).

Forme del gioco, Le. Tecniche espressive per i laboratori interculturali di Di modica Valeria, Di Rienzo Adriana, Mazzini Roberto - Carocci, Roma 2005

Il volume riunisce i riferimenti teorici e le proposte didattiche relativi a tre diversi approcci espressivi per l'educazione interculturale, il gioco cooperativo, il laboratorio teatrale e il Teatro dell'Oppresso, declinati in percorsi sperimentati all'interno di contesti scolastici ed extrascolastici. (IE0338)

Giocambiente. 10 giochi per l'educazione ambientale di Passerini Elena - Loos Sigrid - EGA, Torino 1995

Giochi divertenti ed appassionanti, di ruolo, di simulazione, di discussione e cooperativi su temi che riguardano il rapporto tra la Terra e i suoi abitanti.

Giocattoli creativi di Papetti R. - Zavalloni G. - Scienza, Trieste 2002

Un quaderno di appunti, schizzi, disegni e consigli per costruire giocattoli che stimolano l'intelligenza e l'abilità manuale. 70 schede di giochi come barche, battelli, burattini, fionda e fucile, collane e bottiglie colorate, paracadute, frullino e girandola. Tutti creati a partire da materiali poveri, riciclati e pochi e semplici attrezzi da lavoro. Per adulti, bambini e bambine, perché assieme trovino il tempo e il gusto di giocare.

Giocare per credere, manuale dei giochi di gruppo di Tallarico Luciano, Editori La meridiana, Bari, 2009,

Il gioco di gruppo è il luogo privilegiato per educare a relazioni sociali aperte. cosa c'è di meglio di un gioco di fantasia , con cui proiettare i bambini in un mondo immaginario? (IE0392).

Giochi di città. Manuale per imparare a vivere in una comunità equa e sostenibile di Rizzi Paola - La Meridiana, Bari 2004

Questo più che un semplice libro, è un vero e proprio kit. Oltre a fornire tutti i riferimenti teorici e didattici essenziali, i lettori vi troveranno concrete proposte di gioco e di simulazione "pronte all'uso" per scoprire con i ragazzi che il modo migliore di capire la città è inventarsene una.

Giochi di simulazione. Per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità di Ferracin L. - Gioda P. - Loos S. - Elle Di Ci, Torino 1991

Gli obiettivi pedagogici di quest'opera sono: la presa di coscienza dell'ingiustizia tra Nord e Sud; la formazione all'autocritica; il superamento dell'etnocentrismo; la promozione di una prassi tesa alla solidarietà tra i popoli.

Giochi oltre confine - Games beyond borders. Manuale 2006 handbook a cura di Endrizzi Sandra - CTM, Bolzano 2006

Il gioco e il giocattolo sono al centro della pubblicazione, analizzati dal punto di vista della sicurezza, della pedagogia e del mercato italiano. È presentata anche produzione di tali oggetti da parte di piccoli produttori del Sud. (IV0659)

Giochi, suoni, rumori, esperimenti, favole. Con qualsiasi materiale di Khanna S. - Wolf G. - Ravishankar A. - MC, Milano 2001

Prodotto artigianalmente in India e frutto di laboratori realizzati con bambini e ragazzi, questo libro insegna come costruire una serie di giocattoli con materiali facilmente reperibili, ispirandosi a quelli tradizionali dell'artigianato indiano. Destinato a varie fasce d'età, dai bambini agli adolescenti fino agli adulti. (IE0361)

Giochi tradizionali africani di Mouhamadou Lamine Diouf - Terre di Mezzo, Milano 2007

Giochi di strada, giochi di società e giocattoli: tutti rigorosamente africani e tutti testati dall'autore, che ha rovistato tra i ricordi di quando era ragazzo e propone una selezione di più bei passatempi della sua terra, il Senegal. (IE0366)

Giochiamo al teatro di Chianura Edoardo e Vitale Stefano - Carocci, Roma 2007

Essere altro da sé, uscire dai limiti della propria esperienza eppure poter leggere, rileggere e comprendere se stessi e il proprio mondo: "il gioco del teatro" va ben oltre le semplici tecniche dell'animazione e rappresenta uno spazio-tempo essenziale nella costruzione della personalità del bambino e del giovane. Il libro offre un nuovo contributo per elaborare percorsi di gioco drammatico nella scuola e in altri ambiti educativi, dalla prima infanzia all'adolescenza. (IE0336)

Gioco di Alessandrini Roberto – EMI 2010

"Gioco" è parola dalla straordinaria estensione semantica, con diversi significati che ricadono in gran parte nell'area del passatempo, dello svago, del divertimento, della gara, della destrezza e dello sport e con attività che forano "ogni categoria di cui disponiamo" aprendo spazi di novità e creatività. La nozione comprende un campo molto vasto e considera il gioco "uno dei più fondamentali elementi spirituali della vita", un'oasi di felicità e un simbolo del mondo, un'attività che si definisce libera (non si può essere obbligati a partecipare), separata (entro limiti spazio-temporali), incerta (svolgimento e risultato non si possono determinare a priori), improduttiva (non crea beni e ricchezze), regolata (con convenzioni che sospendono le leggi ordinarie) e fittizia (consapevole della sua irrealtà). (IE0410)

Gioco speciale, Un. Giocattoli ed attività per bambini con esigenze particolari di Lear Roma - La Meridiana, Bari 2003

Questo libro è una fantastica, intelligente miniera di giocattoli e giochi da costruire dappertutto, anche in casa. Per chi? Qui non si parla di età né di malattie: cenni minimi e delicati lasciano intuire la vita difficile di bambini ingabbiati in situazioni dolorose perché non vedono o non sentono, non si muovono o stanno solo sdraiati, non riescono ad afferrare né ad aprire le mani e, quello che prendono, sfugge inesorabilmente dalle dita.

Giro del mondo in 101 giochi, II di Loos Sigrid - EGA, Torino 1998

Un manuale per stimolare e favorire le abilità fisiche e relazionali che una volta si imparavano "per strada" nei cortili con il gruppo dei ragazzini di diverse età in un mutuo apprendimento attraverso il gioco auto-organizzato. Il gioco ha questo valore di apprendimento e, trattandosi qui di una raccolta "mondiale", può anche diventare veicolo per avvicinarsi e conoscere meglio altre culture.

Guerra e pace nella stanza dei bambini. Star bene con i propri figli di Sommerfeld Verena - La Meridiana, Bari 1996

Quali sono i giocattoli utili e quali quelli dannosi per i nostri figli? Perché i bambini giocano alla guerra e giocando impongono spesso con violenza la loro volontà? Da dove nasce la loro aggressività e come la si può affrontare? Le diverse situazioni descritte nel libro, ricco di riferimenti teorici e di riflessioni, consentono a genitori e insegnanti una migliore comprensione dei bambini, indicano possibili soluzioni e strategie di convivenza pacifica. Con 77 giochi. (IE0352)

Handicap? Anche noi giochiamo di Loss Sigrid - Hoikins Ute - EGA, Torino 2001

Questo libro vuole offrire degli stimoli per le attività ludiche nelle strutture che ci occupano di

portatori di handicap. Ogni gioco è preceduto da indicazioni utili riguardo agli obiettivi e alle abilità che i partecipanti devono avere come prerequisiti, oltre che corredato di tutte le informazioni utili su luogo, materiali e preparazione.

In gamba! 107 giochi per diventare "bravi" di Portmann Rosemarie - La Meridiana, Bari 2004

L'apprendimento è un processo attivo e globale nel quale è coinvolta l'intera persona e non solo la sua ragione. Pensare non è un processo esclusivamente cognitivo ma multidimensionale. La creatività è una cerniera tra l'intuizione e la cognizione, lo spontaneo e il voluto, i lampi di genio e l'ordine sistematico, le idee e la realizzazione. Si diventa "in gamba" quando si riesce a integrare armonicamente bisogni, emozioni, curiosità e sete di sapere. Ecco perché il gioco è uno strumento fondamentale per accrescere la facoltà dell'apprendimento. (IE0353)

Incontrarsi giocando. Come costruire un ecogiocattolo di Elamè Esoh - EMI, Bologna 1999

Le prime pagine aiutano a riflettere sull'importanza del gioco come fattore di crescita e di socializzazione. La parte centrale del libro insegna a costruire giocattoli semplici ma belli e divertenti; quegli stessi giocattoli che costruiscono i bambini nel Sud del mondo.

Indovina indovinello. Un modello dell'arte orale africana. Nigrizia - Dossier di Contran Neno - Nigrizia, Bologna 2007

Gli indovinelli sono uno dei più vecchi giochi dell'uomo. Fanno parte di un sistema di socializzazione, di apprendimento e di educazione informale. (dos2d)

Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione di Angiolino A. - Giuliano L. - Sidoti B. - La Meridiana, Bari 2003

Percorsi intelligenti ed esperienze concrete costituiscono il viatico di chi leggerà questo libro, pensato per fornire, per la prima volta, un ricco repertorio di strumenti per imparare e giocare persino nelle scuole.

Ma dove sarà il tesoro del pirata Mustafà? Libro-gioco-laboratorio di Giovannini Anna Maria - EMI 2012

Mustafà è un pirata stravagante... È un pirata dal cuore buono! Solca le acque sempre in cerca del tesoro più prezioso di tutti i mari. Intanto aiuta animali incatramati, bambini in difficoltà e lo stesso mare quando si trova infestato di rifiuti. Finché un bel giorno Mustafà scopre che il vero tesoro... Questo libro-gioco-laboratorio è uno strumento per educare i bambini al rispetto dell'ambiente, particolarmente del mare. Due libri in uno: • stacca l'interno a colori: è la storia di Mustafà, destinata ai bambini; • la parte esterna contiene: il gioco di Mustafà, da preparare insieme con i giocatori (ritagliare, incollare, colorare...); le istruzioni per lo scrigno di Mustafà; la sceneggiatura per drammatizzare la storia di Mustafà... e altro ancora! (IE0435)

Menabò. Una settimana tra i bambini di AA.VV. - Ass. Salute e Sviluppo, Trieste 1995

Una pubblicazione per sviluppare un lavoro interculturale con i bambini utilizzando anche le manualità per la confezione di giocattoli ed altri oggetti.

Metodo albicocca, II. Manuale del "bravo" animatore di Cassanmagnago M. - Ravot F. - La Meridiana, Bari 2001

Il metodo albicocca è una proposta articolata di un modo di giocare, di stare con i ragazzi, all'aperto ma anche al chiuso, con giochi semplici e a volte anche complessi ma pur sempre divertenti e utili. E' un manuale per animatori che a titolo professionale o amatoriale hanno a che fare con bambini dai 6 ai 14 anni.

Mi gioco il mondo di Albasini F. - Ferrari F. - Infantino P. - De Toni S. - SVI, Brescia 2006

Il libro è nato allo scopo di raccogliere, sistematizzare e diffondere tra insegnanti ed educatori gli

strumenti elaborati dal gruppo scuola dello SVI in undici anni di esperienza e rivelatisi più efficaci per una sensibilizzazione ai temi della relazione, dell'intercultura, della mondialità, dei diritti umani e della salvaguardia ambientale.

Mondo in gioco, II. Percorsi ludici e repertorio di giochi per l'educazione interculturale di Maniotti Paola - EGA, Torino 1997

Giocare è entrare nelle regole di una società, è capire i significati delle azioni, è sperimentare il gusto dello stare insieme, è scoprire le varietà dei ruoli e delle funzioni sociali, è saper utilizzare in modo creativo tutti i materiali, anche i più semplici. Questo libro nasce dalle esperienze di cooperazione internazionale e di insegnamento dell'autrice: un'ampia raccolta di giochi dal mondo che spinge i ragazzi a riscoprire anche i giochi della tradizione dell'Italia. (IE0398)

Mondo tra le dita, II. Giochi con le cordicelle da tutto il mondo di Johnson Anne Akers - Scienza, Trieste 1998

Un gioco di cordicelle per ogni continente, un viaggio intorno al mondo in compagnia di sette ragazzi che ci introducono a sette diversi giochi di sette diverse culture!

Musicalgiocando. Sentieri laterali dell'apprendimento di AA.VV - EMI, Bologna 1999

Coniugare gioco, sperimentazione musicale, nonviolenza e interculturalità è la formula utilizzata nei viaggi formativo-laboratoriali presentati in questo volume: 38 giochi suddivisi in 6 gruppi: giochi di presentazione, di fiducia, per creare empatia, di sperimentazione sonora: ruoli e dinamiche, per favorire l'ascolto e l'attenzione al particolare, per sviluppare la coscienza di sé.

Naturalmente giocando. Alla scoperta dell'ambiente attraverso il gioco di Loos Sigrid - dell'Aquila Laura - EGA, Torino 1992

In questo libro si vuole giocare con i bambini alimentando il loro patrimonio di armonia: sarà Bladimiro, il dinosauro, stupito dei danni provocati all'ambiente, a condurci in questo avvincente e divertente viaggio alla ricerca della natura che ci circonda e di noi stessi.

Novantanove giochi cooperativi. di Loos Sigrid - EGA, Torino 1989

Per adulti, giovani e bambini, questi giochi sono il felice risultato del tentativo di coniugare evasione, sfogo e proposta educativa, esigenze espressive e intervento sulle dinamiche di gruppo. Un altro passo verso il superamento della distinzione tra "serio" e "ludico", "impegno" e "gioco", che ancora condiziona pesantemente la nostra cultura. Divertendosi.

Nuovi mondi del millennio, I. Gioco di un altro mondo. Possibile. di Musci Elena - Pentasuglia Giuseppe - La Meridiana, Bari 2003

I Nuovi mondi del millennio è un gioco di ruolo in cui i giocatori simulano una conferenza mondiale in cui si decidono le sorti del pianeta. Affrontando le deliberazioni sui diversi temi, ciascuno può influire sull'andamento generale del mondo.

Officina del mondo, L'. 50 divertenti attività per studiare la geografia del nostro pianeta di Rhatigan J. - Smith H. - Scienza, Trieste 2002

Dimentica quello che hai imparato o che hai pensato sulla geografia: è certamente importante sapere la capitale della Bulgaria o conoscere la differenza tra un istmo e un canale, ma c'è anche dell'"altra"geografia. E questa riguarda da vicino la vita di tutti i giorni di ciascuno di noi. E' l'aria che respiriamo, i vestiti che indossiamo, le strade che percorriamo. E' la scoperta del mondo in cui viviamo.

ORIGAMI Manuale completo: crea opere d'arte piegando la carta con fantasia di Cristanini Gina, Strabello Wilma GIUNTI Demetra 2007

Le figure e le tecniche di base dell'antica arte degli origami. Un ricco apparato di modelli con

illustrazioni dettagliate passo passo, per realizzare il proprio mondo ideale tutto di carta e per stimolare la creatività. Animali, fiori, e ambienti naturali ricreati a partire da un semplice foglio piegato con pazienza e sapienza. (ic0422)

Piccoli gesti di ecologia di Pappetti R. - Zavalloni G. - Scienza, Trieste 2004

Un libro, anzi un "vademecum" come dicono gli autori, con proposte di gioco, notizie, consigli e riflessioni per il tempo che verrà. Piccoli gesti quotidiani a partire dall'attenzione a noi stessi per procedere a cerchi concentrici: dalla conoscenza di sé, alla cura degli amici, della propria camera, della scuola, della casa, del cibo, del giardino, del parco giochi, del cortile, delle strade, delle piazze, del... mondo.

Scartavolanti - Aquiloni con materiali di riciclo di Roberto Papetti, Gruppo Hera, Editoriale Scienza, 2005

L'aquilone è un compagno di giochi straordinario che permette a bambini e adulti di proiettare nel cielo fantasie colorate. TRA i giocattoli è il più leggero, perché composto da una sottile armatura di legno e da una copertura di tela, carta o altro materiale per sollevarsi, vincere la gravità e volare con il vento. Lo si costruisce, ed è la proposta di questo libro, con materiali facilmente reperibili: stecche vegetali, canne di orto, carta di giornale e da pacchi, sportine di plastica. Lo si può decorare incollando figure ritagliate da riviste e completare aggiungendo l'indispensabile coda ottenuta con strisce di carta. (IV0846)

Sfida delle formiche, La. 4 racconti per comunicare e crescere insieme agli altri di Benevelli Daniela - EMI, Bologna 2005

Quattro racconti per comunicare e crescere insieme agli altri; un percorso con cinque scali in paesi diversi, ricco di attività, giochi e illustrazioni, con schede e dizionarietti in lingua albanese, araba e cinese.

Strada dei bambini, La. 100 giochi di strada

di Novara Daniele – Passerini Elena - EGA, Torino 1999

Un libro per ridare ai bambini ed alle bambine il gusto di un'età irripetibile, che ci segna per sempre con i suoi ritmi, le sue paure, le sue scoperte, i suoi colori. Un'età minacciata oggi da un'invasione adulta che riempie e oscura, che toglie creatività, che pretende efficienza e prestazioni.

Terra il pianeta della vita, La. Esperimenti facili e divertenti di B. Ménéger e P. Dejours - Scienza, Trieste 2007

Esperimenti nuovi, originali e semplici da fare a casa o a scuola. Con i soliti materiali facili. Per capire: perché si respira nell'acqua, quanto sale c'è nel mare, perché non si deve disperdere nell'ambiente gli olii delle auto, l'effetto serra, a cosa servono le radici delle piante, che cos'è il suolo... (IE0363)

Viaggiare a passo leggero. Giochi, strumenti e idee per un turismo sostenibile a cura di Varone Roberto - CISV, Torino 2006

Il libro vuol contribuire alla formazione di una mentalità sensibile agli impatti, spesso disastrosi, che il turismo provoca soprattutto nei Paesi del Sud. Propone attività didattiche e coinvolgenti giochi di simulazione.

Viaggio a Fantasia. Giochi creativi e non competitivi a scuola e in famiglia di Loos Sigrid - EGA, Torino 1991

Un viaggio gratificante per chi abbia voglia di lasciarsi andare e di abbandonarsi a un modo di giocare diverso per scoprire una nuova dimensione del gioco, non ristretto alla gara e alla competizione in un clima di viaggio sano, esente da giudizi, sfiducia, insicurezza, blocchi mentali.