

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE - GIOCO

Klaus W.Vopel, **Manuale per animatori di gruppo**, Elledici

Fornisce fondamentali indicazioni teoriche e pratiche che permettono all'animatore un gestione attenta e consapevole del gruppo. Il volume presenta una vasta e approfondita riflessione sui giochi psicologici di gruppo e sulla loro possibilità di utilizzazione; nello stesso tempo analizza e definisce in modo rigoroso e sistematico i principi psicologici e psicosociali su cui si fondano.

Klaus W.Vopel, **Giochi di interazione per adolescenti e giovani**, Elledici

Vol. I – Valori, obiettivi e interessi - Lavoro e tempo libero - Scuola e apprendimento

Vol. II - Identità - Pregi e capacità - Corporeità

Vol. III – Distacco dalla famiglia d'infanzia - Amore e amicizia - Sessualità

Vol.IV – Programmazione di vita - Soluzione dei problemi - Cooperazione

Si tratta di una collana formata da quattro volumi che contengono giochi, esercizi e attività che mirano allo sviluppo equilibrato della personalità e delle attitudini degli adolescenti costituendo un itinerario formativo ricco e completo.

Il primo volume aiuta l'adolescente o il giovane a collocarsi nella vita e a stimolare il suo orientamento verso valori e obiettivi.

Il secondo si preoccupa principalmente della dimensione interiore, il terzo affronta l'area dell'affettività e il quarto si pone l'obiettivo di aiutare l'adolescente a valutare, affrontare e risolvere i problemi di ogni giorno, oltre a fornire motivazioni per giungere a forme di programmazione della propria vita.

Klaus W.Vopel , **Giochi interattivi** (6 Vol.), Elledici

Klaus W.Vopel , **L'animatore competente** (2 Vol.), Elledici

Klaus W.Vopel, **Giochi per crescere in gruppo**, Elledici

Sabina Manes, **83 Giochi psicologici per la conduzione dei gruppi**, Ed.Franco Angeli

Il volume è una guida pratica per quanti vogliono acquisire maggiori competenze nella gestione dei gruppi utilizzando giochi psicologici per :accrescere il livello di coscienza dei partecipanti, sperimentare i propri abituali modelli di competenza, stimolare la creatività e favorire l'autorealizzazione e l'affermazione di sé.

Per ogni gioco vengono riportati: una breve descrizione, le finalità, il numero dei partecipanti, l'età, il grado di difficoltà, il tempo occorrente, le avvertenze per il conduttore e le eventuali varianti.

Sigrid Loos, **99 Giochi cooperativi**, Ed. La Scuola

Gian Piero Quaglino,Claudio G.Catere, **Gioco di squadra** , Ed.Raffaello Cortina

Strumento molto valido per la formazione relativamente alle attività di gruppo , estensibile anche a realtà lavorative. Buona sia l'impostazione teorica e che le esperienze applicative. Gli autori offrono riflessioni e indicazioni per quella che potremmo definire la disciplina del gioco di squadra; il libro si propone anche come metodo per l'analisi delle dinamiche e dei processi che caratterizzano la vita di un gruppo di lavoro e come risorsa per individuare le aree critiche e le possibilità di miglioramento.

Marsilio Parolini, **Il libro dei giochi**, Ed. Piemme

Il libro di Marsilio Parolini è un classico dell'animazione: comprende una prima parte che illustra sinteticamente la figura dell'animatore, i metodi e le tecniche di animazione ed una

seconda parte dedicata esclusivamente ai giochi. Questi sono raggruppati per categorie e presentati in ordine di difficoltà. Il volume include corse e passi ,di squadra, di quiete, di movimento, per l'allenamento dei cinque sensi;oltre a grandi giochi contenitori, come la caccia al tesoro, viene dedicato un certo spazio anche alle ambientazioni fantastiche con indicazioni e suggerimenti pratici per la loro realizzazione.

Lino Ferracin, Piera Gioda, Sigrid Loos, **Giochi di simulazione**, Elledici

AA. VV. **Gioco e dopogioco**, La Meridiana

Enrico Euli, **I dilemmi dilette del gioco**, La Meridiana

Elena Camino, Carla Calcagno, Angela Dogliotti, L. Colucci Gray, **Discordie in gioco. Capire e affrontare i conflitti ambientali**, La Meridiana.

Angiolino Andrea, Giuliano Luca, Sidoti Beniamino, **Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione**, La Meridiana.

Arnaldo Cecchini, **Il gioco tra game e play**. In Arnaldo Cecchini, P. Montanari. **I mondi del nuovo millennio**. La Meridiana.

Arnaldo Cecchini, M.G. Lupoli, E. Musci. **Un laboratorio per giocare**. Arti Grafiche Edoardo Liantonio.