

## Gioca E Scopri Le Piante Dalla Scuola Dell'infanzia Alla Scuola Primaria

Un quaderno operativo agile e divertente, per esercitarsi in matematica nella prima classe della scuola primaria. In ogni pagina viene proposto un esercizio, la cui soluzione fornirà al bambino la chiave per scoprire la figura nascosta nell'immagine collegata. Le attività sono presentate da una figura guida che accompagna il bambino, e sono ambientate in un negozio di giocattoli. Il quaderno può essere utilizzato, a fianco del libro di testo, come ripasso, approfondimento, o per rendere più sensibili della città.
Gioco e imparo con i numeri!

Un quaderno operativo agile e divertente, per esercitarsi in matematica nella terza classe della scuola primaria. In ogni pagina viene proposto un esercizio, la cui soluzione fornirà al bambino la chiave per scoprire la figura nascosta nell'immagine collegata. Le attività sono presentate da una figura guida che accompagna il bambino, e sono ambientate in uno zoo. Il quaderno può essere utilizzato, a fianco del libro di testo, come ripasso, approfondimento, o per rendere più leggergi i compiti numeri!

Gioco e imparo con i numeri. CLASSE PRIMA

Gioco e imparo con i numeri - CLASSE SECONDA

Esploro il mio corpo e l'ambiente. Giochi e attività per bambini dal due ai sette anni

Il pensiero provvisorio

Come valorizzare le risorse del bambino

Gioca e scopri

**Cosa succede in una sala slot? Da cosa sono attratti i suoi frequentatori? Per rispondere, bisogna superare i vetri oscurati dei locali e osservare dall'interno il rapporto che i giocatori hanno con le macchine, il denaro e il tempo. Le sale slot rappresentano luoghi emblematici del rapporto tra gioco e civiltà, dove gli "apparecchi da intrattenimento" sono testimoni dell'adattamento dei corpi a schermi e tastiere. Luoghi resi tanto più misteriosi dai divieti pubblicitari, dalla limitazione degli orari di apertura e dalla distanza dai punti sensibili della città. In questo affascinante racconto etnografico, Vinal svela i falsi miti del giocatore dannato e irrazionale, accompagnando il lettore in un viaggio nelle sale slot della provincia italiana, con sguardo lucido ma allo stesso tempo partecipante e privo di pregiudizi.**

**Che ce ne rendiamo conto o meno, tutti abbiamo una filosofia. Ma siccome la nostra filosofia può avere conseguenze enormi sulla nostra vita e su quella delle persone che ci sono vicine, è bene sapersela costruire con cura. Il modo migliore consiste nel partire dall'alto, da quella che gli esperti chiamano metafisica. La metafisica è un'attività più semplice di quel che solitamente si crede: i bambini la praticano costantemente, sotto forma di domande. Metafisica è chiedersi: «Perché questa cosa è questa cosa?» Purtroppo, gli adulti hanno perso la capacità di farsi queste domande. Quasi sempre sono chiusi in un recinto mentale che li rende conformisti, ipauriti, prigionieri. In questo libro troviamo le istruzioni avventurose per superare quel recinto e utilizzare la metafisica nella vita d'ogni giorno, nella scoperta di se stessi. Per accompagnarci in questo viaggio, Sibaldi riprende la più grande storia metafisica mai raccontata: l'Esodo di Mosè verso la Terra Promessa. Usciti, come Mosè, dalla prigionia d'Egitto, e passati al di là del deserto, possiamo riconquistare la possibilità di avere possibilità innumerevoli e il coraggio di lasciar avvenire ciò che desideriamo.**

**Gioca e scopri. Gli animali. Dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria**

**Mio figlio sarà intelligente. Scoprire le potenzialità e sviluppare le capacità cognitive**

**Che cos'è la metafisica e come adoperarla per cambiare vita**

**saggi sul metodo**

**Movimento creativo e danza. Metodo Garcia-Plevin**

**Enciclopedia delle carte. La teoria e la pratica di oltre 1000 giochi**

*Hai mai provato a dare una risposta a domande quali “Chi sono?”, “Perché vivo?”, “Perché proprio io?”, “Cos’è la vita?”. E’ difficile spiegare il perché delle cose. Quel che è certo è che esiste una sola domanda capace di semplificare tutte le precedenti: “Cos’è veramente importante per la mia vita?”. Con il suo nuovo libro, Giuseppe Barra, ti prenderà per mano e ti farà fare un viaggio all’interno dell’anima, portandoti verso la piena conoscenza di te stesso fino ad arrivare all’obiettivo finale: accendere le luci della vittoria sullo splendido capolavoro che è la tua vita. L'IMPORTANZA DELLA VITA Come comprendere la differenza tra “subire” e “ricevere”. I 4 punti della vita per capire veramente te stesso. Come capire la persona che vuoi essere. IL VIAGGIO DELLA TUA COSCIENZA Come sentirsi uniti a sé stessi ed agli altri. Come sentire il richiamo della vera vita. Come godere di ogni attimo della tua vita terrena. LA RICERCA DEI COLORI DELLA VERITA’ Come raggiungere la verità in tutte le sue sfumature. Come rendere la tua vita un capolavoro. IL CORAGGIO DI EVOLVERSI L’importanza della continua evoluzione dell’anima. Cos’è l’organizzazione dell’anima. Vivere la vita a contatto con l’anima. COME VIVERE UN’ALTRA VITA I punti cardinali della vita: percezione, attenzione, segnalazione, importanza. Come vivere il miracolo della tua libertà. I sette punti della morte e la loro ricchezza.*

*Quando si trovano ad affrontare situazioni sgradite come fare i compiti o andare a dormire, oppure discussioni sul tempo consentito per stare davanti alla TV o al PC, i bambini si fanno prendere spesso dalla rabbia o si chiudono a riccio, adottando un comportamento reattivo. Gli adulti di riferimento possono contrastarlo favorendo lo sviluppo di uno yes brain, di un atteggiamento di apertura e curiosità nei confronti degli altri e della vita; possono alimentare la capacità di dire sì al mondo e di accogliere tutto ciò che la vita ha da offrire, anche nei momenti difficili. I bambini ricettivi, rispetto a quelli reattivi, sono più curiosi e ricchi d’inventiva, maggiormente portati a osare e a esplorare, meno preoccupati di commettere errori. Sono anche più competenti sul piano delle relazioni, più inclini alla flessibilità e alla resilienza davanti alle avversità e alle emozioni intense. In questo volume, gli autori forniscono a genitori e operatori gli strumenti (idee, strategie, “piani d’azione”) per accompagnare i bambini di ogni età nel percorso verso una positività ricca di straordinari benefici.*

*Gioca e scopri con Zack*

*Barnum 2*

*Sfatare i miti, scoprire le opportunità*

*Quando il rugby aiuta a non diventare ultrà*

*Gioca e scopri la natura. Hey Duggee*

*Etnografia nelle sale slot della provincia italiana*

*Gioca e scopri. Le piante. Dalla scuola dell'infanzia alla scuola primariaGioca e scopri con il WWF. Gli animali del mondo. Con adesiviGioca e scopri con ZackMio figlio sarà intelligente. Scoprire le potenzialità e sviluppare le capacità cognitiveEdizioni Centro Studi Erickson*

*Lo scopo della psicologia dello sviluppo è descrivere e spiegare i cambiamenti nel comportamento e nelle attività psicologiche dal periodo prenatale fino alla vecchiaia. Il volume affronta in modo approfondito i principali temi della psicologia dello sviluppo dal periodo prenatale fino alla vecchiaia, esaminandone sia gli aspetti biologici che quelli culturali. Nel testo sono presentate le più importanti teorie dello sviluppo in una prospettiva storica e, in particolare, quelle di Piaget, Vygotskij e Bowlby, che permettono di comprendere gli orientamenti della ricerca contemporanea e forniscono una sintesi moderna rispetto alle radicali posizioni innatiste e ambientaliste. Il testo presenta inoltre recenti ipotesi, sostenute da evidenze sperimentali, che hanno portato a parziali revisioni di queste teorie. Il volume fornisce in tal modo una visione complessiva e aggiornata delle questioni teoriche e metodologiche più rilevanti della psicologia dello sviluppo ed è consigliato per studenti universitari, insegnanti, operatori del settore, genitori e per tutti coloro che sono interessati a questa disciplina. I curatori di questa edizione ha inoltre apportato integrazioni e adattamenti specifici per il pubblico italiano. A tal fine, sono state anche illustrate recenti ricerche italiane rilevanti per i temi trattati nel testo.*

*Fondamenti Di Psicologia Dello Sviluppo*

*Conclau de'pontefici romani. Quali si sono potuti trouare fin à questo giorno, etc. [Compiled by Gregorio Leti.]*

*Gioco e imparo con i numeri - CLASSE QUINTA*

*Il gioco e il peccato*

*altre cronache del grande show*

*Gira l'Italia. Gioca, rispondi e scopri il nostro Paese*

*Un quaderno operativo agile e divertente, per esercitarsi in matematica nella seconda classe della scuola primaria.In ogni pagina viene proposto un esercizio, la cui soluzione fornirà al bambino la chiave per scoprire la figura nascosta nell'immagine collegata.Le attività sono presentate da una figura guida che accompagna il bambino, e sono ambientate nel mondo delle favole.Il quaderno può essere utilizzato, a fianco del libro di testo, come ripasso, approfondimento, o per rendere più leggeri i compiti a casa.*

*Collana Architettura e Complessità diretta da Antonio Piva In una collana dedicata alla complessità dell'architettura non poteva mancare un riferimento alla scuola. Il tema della scuola primaria ha rappresentato il primo gradino di un laboratorio di progettazione architettonica che vuole chiarire come lo spazio sia pensiero complesso che va decifrato, compreso e studiato per potere affrontare la sua trasformazione in aderenza ai problemi della contemporaneità a esso connessi. La scuola primaria sta subendo trasformazioni istituzionali che sono nell'ordine di un cambiamento ciclico cui lo spazio deve dare risposte, tenendo conto che oggi il riferimento principale non è la realtà locale o nazionale, ma si estende all'Europa e oltre con la sua popolazione multietnica. Nuovi orizzonti e nuovi obiettivi, dunque, si delineano anche nel settore della progetazione dello spazio didattico. L'architetto non può prescindere da un pensiero complesso e trasversale per dare risposte da condividere e da comunicare. E dunque alla pluralità e all'interconnessione dei saperi si ispirano i contenuti di questo libro che raccolgono non solo riflessioni specificatamente legate alle esperienze del progetto di architettura e di design (parte I), ma che si estendono a settori disciplinari inerenti altri ambiti connessi alla crescita e alla formazione dell'individuo (parte II). Oltre a un inquadramento sull'evoluzione della materia didattica in tema di legislazione, sono diventate terreno di indagine la psicologia, la storia, la musica, il teatro, la letteratura, il cinema, attraverso un percorso alla ricerca di quelle suggestioni che possono orientare una attuale e valida progettazione dello spazio della scuola e dare risposte che insegnino, tra l'altro, a convivere. Il volume è a cura di Antonio Piva ed Elena Cao.*

*Big data @l lavoro. Sfatare i miti, scoprire le opportunità*

*Tecniche e significati*

*Al di là del deserto*

*Quaderno per la scuola primaria*

*Apprendimento e insegnamento*

**Sono i genitori che, più di chiunque altro, influenzano la vita del figlio, che possono aiutarlo a sviluppare al meglio la propria personalità e la propria intelligenza. Ma sono sempre i genitori che, in alcuni casi, possono commettere degli errori (pur se in maniera inconsapevole) che condizioneranno la vita dei loro figli. Questo libro è dedicato a loro. È un aiuto prezioso per imparare a svolgere il mestiere di genitore, una guida che insegna a non creare barriere allo sviluppo dell'intelligenza dei propri figli, uno strumento per capire come agire "a servizio" del bambino, affinché egli riesca a costruire meglio le proprie capacità mentali, a diventare intelligente e creativo, critico e geniale, fiducioso nelle sue possibilità cognitive e capace di relazionarsi positivamente con la realtà. Il volume, arricchito di pratiche indicazioni operative e di proposte di giochi creativi, guida i genitori alla scoperta delle potenzialità e delle capacità del proprio bambino, insegna ad aiutarlo a sviluppare la propria intelligenza e a diventare sicuro di sé, a vivere in armonia con se stesso e con la realtà, a gestire la propria vita e le proprie capacità fin dall'infanzia. Oltre che dai genitori, il libro può essere utilizzato da educatori, pedagogisti, insegnanti e da tutti coloro che si occupano di educazione.**

666.1

**La scuola primaria**

**Tra gioco e arte. Imparare ad imparare con esperienze gestaltiche e mappe cognitive**

**Guida al gioco e all'invenzione narrativa. Con 50 schede per re-inventare l'immaginario fiabesco di Cenerentola**

**Giocare con tatto**

**Tra ordine e caos. Regole del gioco per una urbanistica paesaggista**

**Gioca e imparo con i numeri - CLASSE TERZA**

È un normalissimo giorno lavorativo, uguale a tanti altri. Ti hanno assegnato un compito che ti ha assorbito completamente, e quando guardi l'orologio ti accorgi che sono le 4:44 del pomeriggio. Controlli le e-mail, e scopri che hai 44 messaggi non letti. Sorpreso, ti rendi conto che è il 4 aprile: 4/4. E quando sali in macchina per tornare a casa il contachilometri segna 44.444. Una coincidenza? O hai appena visto l'ingresso della tana del coniglio? Rabbits è un colossale Alternate Reality Game che usa il mondo intero come scenario. Da quando è nato, nel 1959, si sono tenute dieci iterazioni e sono stati decretati nove vincitori. Nessuno conosce la loro identità, e non si sa nemmeno in cosa consista esattamente il premio che hanno vinto: forse una favolosa somma di denaro, forse un ingaggio nella CIA, forse addirittura l'immortalità o la chiave per decifrare l'universo. L'unica cosa certa è che più ci si addentra nel gioco, più diventa pericoloso: in passato sono morte delle persone, e il numero di vittime sta crescendo. E ora sta per iniziare l'Undicesima iterazione. K, affascinato da questo mondo segreto, cerca da anni un modo per partecipare. L'occasione si presenta quando il ricchissimo Alan Scarpio, presunto vincitore di una delle passate edizioni, lo contatta per affidargli una missione disperata: ci è qualcosa che non va nel gioco, e K deve risolvere il problema prima che inizi la nuova iterazione, o il mondo intero ne pagherà le conseguenze. Cinque giorni dopo Scarpio viene dato per disperso. Due settimane più tardi, K manca la scadenza. Inizia l'Undicesima iterazione. E tutto a un tratto è in gioco il destino dell'intero universo.

Un quaderno operativo agile e divertente, per esercitarsi in matematica nella quinta classe della scuola primaria. In ogni pagina viene proposto un esercizio, la cui soluzione fornirà al bambino la chiave per scoprire la figura nascosta nell'immagine collegata. Le attività sono presentate da una figura guida che accompagna il bambino, e sono ambientate nel mondo sottomarino. Il quaderno può essere utilizzato, a fianco del libro di testo, come ripasso, approfondimento, o per rendere più leggeri i compiti a casa. Scopri tutti i volumi della serie Gioco e imparo con i numeri!

per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari

Gioca e scopri. Le piante. Dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria

IMMORTALITÀ DELL'ANIMA. Come Scoprire L'Unicità Dell'Anima e Fare Della Tua Vita Un Capolavoro

Rabbits. Gioca se hai il coraggio

Yes Brain

**In questo libro, il secondo della collana Strumenti di neuro e psicomotricità, patrocinata da ANUPI (Associazione Nazionale Unitaria Psicomotricisti e Terapisti della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva Italiani), gli autori si concentrano sul gioco come strumento da utilizzare per favorire lo sviluppo psicomotorio dei bambini e come mezzo da sfruttare nella terapia psicomotoria.Dopo un'introduzione sul significato del gioco e sui diversi modi di concepire il momento ludico, gli autori presentano due ricerche che dimostrano come un ambiente psicomotorio costruito e condotto da uno psicomotricista garantisca lo sviluppo psicomotorio da 1 a 7 anni sfruttando un clima ludico coinvolgente e positivo per i bambini.L'ultima parte raccoglie esempi di attività da svolgere con i bambini, in gruppi o singolarmente.**

**Questo manuale fornisce gli strumenti necessari per accedere al progetto originario dell'anima.Mosso in capitoli che vengono assimilati dal lettore come alimento per lo spirito, il saggio crea accessoaal mondo delle coincidenze sincroniche. Cosa vuole l'anima? L'uomo può fare il suo futuro? Come funzionano i vampirismi energetici? Esistono i demoni? Come si può vivere serenamente nelle incertezze della nuova era? Anime gemelle e anime complementari... Queste sono alcune delle tematiche che questo manuale affronta con un sistema di parole-chiave che accendono nuovi programmi nel cuore e nella mente della persona. L'anima ha un suo proprio progetto che, se rimane inascoltato, boicoterà tutti i desideri. A poco servirà il pensiero positivo o l'attrezzarsi per soddisfare i desideri dell'ego, dell'individualità. Se questi non sono in linea col desiderio dell'anima, rimarranno mera illusione. L'anima rimane assopita fino circa ai trent'anni poi, ad un certo punto, chiama all'ordine! Capire cosa vuole è la fonte della più grande felicità.**

**Allontanarsi dal progetto della matrice originaria è tenebra, disfunzionalità, caos. Se non si capisce l'importanza del progetto dell'anima si vivrà un'esistenza-cliché, dove tutto ciclicamente si ripresenta sempre uguale, gli stessi errori, lo stesso dolore, gli stessi abbandoni...**

**Il gioco dei rumori**

**La Famiglia Stone E Il Papiro Dei Desideri**

**Il gioco nello sviluppo e nella terapia psicomotoria**

**Gioca e scopri con il WWF. Gli animali del mondo. Con adesivi**

**Genitori in gioco**

**Tutto ciò che non sai può essere usato contro di te. Manuale di attivazioni sincroniche per l'anima**

Essere un genitore perfetto sembra sia una meta impossibile. Ma con un po' di buona volontà, un bimbo di cinque anni che gioca a minirugby e uno splendido compagno di viaggio che ti fornisce con il più totale spirito rugbistico l'indispensabile sostegno, puoi provare con tutto te stesso a conquistare quella meta, centimetro dopo centimetro Stefano Verza ha avvicinato suo figlio di cinque anni al "rebbl" (come lo pronuncia il bambino) ritenendo che sarebbe stato utile per favorirne la crescita complessiva.Mai si sarebbe immaginato che sarebbe stato più utile a lui. In un intenso primo anno di sport, il genitore non solo si scontra con le tipiche ansie, i dubbi e i travagli psicologico/emotivi del proprio ruolo ma anche con il timore di essere diventato un genitore ultrà che impone al figlio di diventare quello che lui vorrebbe che fosse: nello sport come nella vita.

Gioca e scopri con Chicha. Parco natura viva

C'era una volta Cenerentola. Guida al gioco e all'invenzione narrativa. Con 50 schede per re-inventare l'immaginario fiabesco di Cenerentola

Matematica per gioco. Oltre ducento giochi e rompicapi per scoprire la magia dei numeri

I giocatori

Sincronicità

linee per una nuova didattica formativa