

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., (1981), *Play - Ist Role in Development and Evolution*, a cura di J.S. Bruner, A. Jolly, K. Sylva, (1981, *Il gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, Roma, Editore Armando Armando, volumi I-IV, volume III, *Gioco e realtà sociale*)
- ANGIOLINO ANDREA, GIULIANO LUCA, SIDOTI BENIAMINO, (2003), *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione*, Molfetta, Edizioni la Meridiana
- ANTINUCCI FRANCESCO, (1999), *Computer per un figlio. Giocare, apprendere, creare*, Bari, Laterza
- ARISTOTELE, *Poetica*, Milano, BUR
- ARNOLD ARNOLD, (1972), *The world book of children's games*, (1980, *I giochi dei bambini*, Milano, Mondadori)
- AXELROD R. HERBERT, (1985), *Giochi di reciprocità. L'insorgenza della cooperazione*, Milano, Feltrinelli
- BADEN-POWELL Lord ROBERT, (1991), *Scoutismo per ragazzi*, Milano, Editrice Ancora
- BARKER CLIVE, (1984-85), *Books of blood*, (1984-85, *I libri di sangue*, 6 volumi, Milano, Sonzogno)
- BARONE PIERANGELO, MANTEGAZZA RAFFAELE, (1999), *La terra di mezzo. Gli elaboratori pedagogici dell'adolescenza*, Milano, Unicopli
- BATESON GREGORY, (1996), *Questo è un gioco*, Cortina – (1972), *Steps to an Ecology of Mind*, Chandler Publishing Company, (2003, *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi Edizioni S.p.a.)
- BENCIVENGA ERMANNNO, (1995), *Giocare per forza. Critica della società del divertimento*, Milano, Mondadori, (prima edizione Oscar saggi, 2001)
- BENJAFIELD J.G., (1995), *Psicologia dei processi cognitivi*, Bologna, Il Mulino
- BERNE ERIC, (1964), *Games People Play*, New York, Grove Press Inc., (1967, *A che gioco giochiamo. Un classico della psicologia contemporanea*, Milano, Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno, Etas S.p.a., prima edizione Saggi Tascabili, 1992)
- BONAIUTO MARINO, MARICCHIOLO FRIDANNA, (2003), *La comunicazione non verbale*, Roma, Carocci
- BORGES JORGE L., (2005), *Finzioni*, Torino, Einaudi
- BOUTON CHARLES LEONARD, (1902), *Nim, a game with a complete mathematical theory*, Annals of Math.
- BRUNER JEROME S., (1990), *La ricerca del significato*, Torino, Bollati Boringhieri, (1993), *La mente a più dimensioni*, Bari, Laterza
- BURR LEONARD GEORGE, (2001), *The ultimate Athlete*, North Atlantic Books
- CAILLOIS ROGER, (1967), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Editions Gallimard, (1981, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, RCS Libri S.p.a., seconda edizione 2000)
- CALVINO ITALO, (1973), *Il castello dei destini incrociati*, (1999), Milano, Mondadori

- CAPRANICO S., (1997), *Role Playing. Manuale ad uso formatori e insegnanti*, Milano, Raffaello Cortina Editore
- CARDELLICCHIO COSIMO, (2002), *Giocatori non biologici in azione. Il computer e la teoria dei giochi*, Proto
- CAROTENUTO ALDO, (1995), *La strategia di Peter Pan*, Milano, Bompiani
- CAROTENUTO R., STACCIOLI G., (1997), *Fate il vostro gioco, idee e analisi di giochi di regole*, Firenze, IRSSAE/Ministero della Pubblica Istruzione
- CAVALLIN FERRUCCIO, SBERNA MARGHERITA, (1992), *Imparare a negoziare. 39 giochi per apprendere l'arte della negoziazione*, Milano, CittàStudi Edizioni s.c.r.l., (seconda edizione 1994, Milano, CittàStudi Edizioni s.r.l.)
- CECCHINI ARNALDO, (1987), *Giocchi di simulazione nella scuola*, Bologna, Zanichelli
- CECCHINI ARNALDO, TAYLOR JOHN L., (1987), *La simulazione giocata*, Milano, Franco Angeli Editore
- CHATEAU JEAN, (1955), "Le reel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant" (1967, *Il fanciullo e il gioco*, Firenze, La Nuova Italia)
- CHIOSSO REMO, (2003), *Murder Party. Crimini divertenti*, Roma, Novecento grafica e comunicazione s.r.l.
- COLOVINI LEO, (2002), *I giochi nel cassetto. Guida teorica per aspiranti autori di giochi*, Venezia, Venice Connection
- CORINO UGO, NAPOLETANO LEO, (1984), *La formazione orientata sul gruppo di lavoro: istituzioni, pedagogia e dinamiche di gruppo: esperienze*, Milano, Franco Angeli Editore
- CORTELAZZO MANLIO, ZOLLI PAOLO, (1983), *Dizionario etimologico della lingua italiana*, Bologna, Nicola Zanichelli S.p.a. Editore, (1998, ristampa 16)
- D'AMORE BRUNO, (1976), *Elementi di teoria dei giochi*, Bologna, Zanichelli
- D'ANDREA FABIO, (1998), *L'esperienza smarrita. Il gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*, Catanzaro, Rubettino Ed.
- DAL LAGO ALESSANDRO, ROVATTI P. ALDO, (1993), *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza*, Milano, Cortina Raffaello
- DALLARI MARCO, (2000), *I saperi e le identità*, Milano, Guerini e Associati
- DALLARI MARCO, MORSIANI BEATRICE, (1994), *C'era una volta... Chi, come, dove, quando. Esperienze con il testo narrativo fantastico: fiaba, mito, favola*, Bologna, Nicola Milano Editore (Gruppo editoriale La Scuola)
- DE BONO EDWARD - (1967), *The Use of Lateral Thinking*, (1969, *Il pensiero laterale. Come diventare creativi*, Milano, R.C.S. Libri & Grandi Opere S.p.a., quarta edizione BUR Psicologia e Società, 2004)
- DEMETRIO DUCCIO, (1990), *L'età adulta. Teorie dell'identità e pedagogie dello sviluppo*, Roma, Caroci, - (1998), *Elogio dell'immaturità. Poetica dell'età irraggiungibile*, Milano, Raffaello Cortina Editore, - (2005) *In età adulta. Le mutevoli fisionomie*, Milano, Guerini e Associati
- DE SANCTIS RICCIARDONE PAOLA, (1994), *Antropologia e gioco*, Napoli, Liguori

- DE TOFFOLI DARIO, (2004), *Il giocatore consapevole. Giochi di casinò, d'azzardo, di denaro*, Viterbo, Stampa Alternativa/Nuovi Equilibri
- DI PIETRO ANTONIO, (2003), *Ludografie. Riflessioni e pratiche per lasciare tracce con il gioco*, Molfetta, Edizioni la Meridiana
- DOSSENA GIAMPAOLO, (1999), *Enciclopedia dei giochi*, Torino, UTET
- DOSTOEVSKIJ FEDOR, (2002), *Il giocatore*, Roma, EDUP
- EIGEN MANFRED, WINKLER RUTHILD, (1986), *Il gioco: le leggi naturali governano il caso*, Milano, Adelphi
- ENGESTROM Y., (1987), *Learning by Expanding: an Activity Theoretical Approach to Developmental Research*, Helsinki, Orienta Konsultit
- ERIKSON E.H., (1967), *Infanzia e società*, Roma, Armando – (1984), *I cicli della vita. Continuità e mutamenti*, Roma, Armando
- ERIKSON E.H., SMELSER N.J., (1983), (a cura di), *Amore e lavoro*, Milano, Rizzoli
- FINK EUGEN - (1987), *Oasi della gioia*, Salerno, Edizioni 10/17 - (1992), *Il gioco come simbolo del mondo*, Torino, Hopefulmonster
- FISCH RICHARD, WATZLAWICK PAUL, WEAKLAND JOHN H., (1974), *Change: la formazione e la soluzione dei problemi*, Roma, Astrolabio Ubaldini
- FONTANA ANDREA, (2000), *L'autobiografia in azienda*, Roma, Meltemi Editore - (2002), *Lo stress che ci fa bene*, Roma, Meltemi Editore
- FROEBEL FRIEDRICH, (1960), *L'educazione dell'uomo e altri scritti*, Firenze, La Nuova Italia
- GALIMBERTI UMBERTO, (1992,1994), *Dizionario di Psicologia*, Torino, UTET, (2006, Novara, Istituto Geografico de Agostini S.p.a.)
- GARVEY CATHERINE, (1979), *Il gioco: l'attività ludica come apprendimento*, Roma, Armando
- GEHLEN ARNOLD, (1994), *Le origini dell'uomo e la tarda cultura*, Milano, Il Saggiatore
- GEORGE BURR LEONARD, (2001), *The Ultimate Athlete*, North Atlantic Books
- GIBSON WILLIAM, (1984), *Neuromancer*, (2003, *Neuromante*, Milano, Mondadori)
- GIDDENS ANTHONY, (1991), *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, Stanford, S.U.P., (2001, *Identità e società moderna*, Napoli, Ipermedium)
- GIGLIOLI PIER PAOLO, (1990), *Rituale, interazione, vita quotidiana*, Bologna, Clueb
- GIULIACCI MARILENA, VITALE STEFANO, (2005), *Io mi arrabbio, noi parliamo... Aggressività e violenza a scuola tra espressione e mediazione*, Roma, Carocci
- GIULIANO LUCA, (2006), *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertuale*, Milano, Angelo Guerini e Associati Spa - (1991), *In principio era il drago. Guida al gioco di ruolo*, Roma, Multiploidea - (1997), *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Roma, Meltemi, - (1995), (a cura di), *Simulazione e interazione sociale. Contributi della ricerca sociopsicologica*, Roma, Melusina

- GIULIANO LUCA, ALESSANDRA ARENI, (1992), *La maschera e il volto. Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo*, Roma, Proxima Editrice
- GOFFMAN ERVING, (1959), *The Presentation of Self in Everyday Life*, (2005, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il Mulino) - (1988 a), *L'interazione strategica*, Bologna, Il Mulino - (1988 b), *Il rituale dell'interazione*, Bologna, Il Mulino
- GROOS KARL, (1896), *Die Spiele der Tiere*, Jena, G. Fischer
- GRIAULE MARCEL, (1935), *Jeux et divertissement abyssins*, Paris, Librairie Ernest Leroux, (1999, *Torçe d'uomini*, Como, Red Edizioni)
- GRUPPO DI RICERCA E STUDIO SUL GIOCO – CEMEA, (1993), *Giochi di tavoliere*, Torino, Il Capitello
- HALL STANLEY, (1904), *Adolescence*, New York, Appleton
- HOWARD ROBERT ERVIN, (1989), *Conan*, Milano, Nord
- HUIZINGA JOHAN, (1946), *Homo Ludens*, Torino, Giulio Einaudi, (edizione 1973, Torino, Giulio Einaudi editore s.p.a.)
- HUSSERL E., (1965), *Idee per una fenomenologia pura e una filosofia fenomenologica*, Torino, Einaudi
- HUXLEY ALDOUS, (1932), *Brave New World*, - (1958), *Brave New World Revisited*, London, Chatto & Windus, (1991, *Il mondo nuovo e il ritorno del mondo nuovo*, Milano, Mondadori)
- IMBUCCI GIUSEPPE, (1997), *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Venezia, Marsilio Editori
- JUNG C.G., (1977), *Dizionario di psicologia analitica*, Torino, Boringhieri
- JÜNGER FRIEDRICH GEORG, (1953), *Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer bedeutung*, Frankfurt am Main, Vittorio Klostermann, (2004, *Saggio sul gioco. Una chiave per comprenderlo*, Roma, Ideazione Editrice S.r.l.)
- KAES R., (1987), *Crisi, rottura e superamento*, Torino, Centro scientifico torinese
- KÖHLER WOLFGANG, (1976), *La Psicologia della Gestalt*, Milano, Feltrinelli,
- KONIZSA GAETANO, LEGRENZI PAOLO, (1978), a cura di, *Psicologia della gestalt e psicologia cognitivista*, Bologna, Il Mulino
- LARocca FRANCO, (1999), *Nei frammenti l'intero. Una pedagogia per la disabilità*, Milano, Franco Angeli Edizioni
- LEVIN K., (1972), *Comportamento e sviluppo come funzione della situazione totale*, in Id., *Teoria e sperimentazione in psicologia sociale*, Bologna, Il Mulino
- LEVINSON D.J., (1978), *The Seasons of a Man's Life*, New York, Knogts
- LIVINGSTONE IAN, (1982), *Dicing with Dragons*, Routledge & Kegan Paul Ltd, (1986, *Giocare a dadi col drago*, Milano, Longanesi & C)
- LOVECRAFT HOWARD PHILLIPS, (1926), *The call of Cthulhu*, (1994, *Il richiamo di Cthulhu*, Milano, Oscar Mondadori)
- MACIOTI A.M., (1988), (a cura di), *Biografia, storia e società. L'uso delle storie di vita nelle scienze sociali*, Napoli, Liguori
- MALDONADO TOMAS, (1992), *Reale e virtuale*, Milano, Feltrinelli

- MANTOVANI GIUSEPPE, (1991), *La qualità dell'interazione uomo-computer*, Bologna, Il Mulino, (1995), *Comunicazione e identità: dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali*, Bologna, Il Mulino
- MARCATO PAOLO, DEL GUASTA CRISTINA, BERNACCHIA MARCELLO, (1995), *Gioco e dopogioco. Con 48 giochi di simulazione e comunicazione e un'utile guida per il debriefing*, Molfetta, La Meridiana
- MARGIOTTA UMBERTO, (1997), *Ipotesi e scienza cognitiva: modelli di competenza comunicativa*, in Margiotta Umberto (a cura di), *La formazione del multialfabetista*, Bologna, Clueb
- MCLUHAN MARSHALL, (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, Gingko Press, (1997), *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore
- MEAD GEORG HERBERT, (1934), *Mind, Self and Society*, Chicago, The University of Chicago Press, (1966, *Mente, Sè e Società*, Firenze, G. Barbera)
- MILLAR SUSANNA, (1974), *La psicologia del gioco infantile*, Torino, Bollati Boringhieri
- MOLTMANN JURGEN, (1971), *Sul gioco*, Brescia, Queriniana
- MONGARDINI CARLO, (1990), *Saggio sul gioco*, Milano, Franco Angeli,
- MORENO JACOB LEVI, (1985), *Manuale di psicodramma. Il teatro come terapia*, Roma, Astrolabio - (1980), *Il teatro della spontaneità*, Firenze, Nuova Guaraldi
- MORGENSTERN OSKAR, (1969), *Teoria dei giochi*, Torino, Boringhieri
- MOSCATO MARIA TERESA, (1994), *Il viaggio come metafora pedagogica. Introduzione alla pedagogia interculturale*, Brescia, La Scuola
- MOSCONI GIUSEPPE, D'URSO VALENTINA, (1973), *La soluzione di problemi: problem solving*, Firenze, Giunti Barbera
- NEISSER ULRIC, (1976), *Psicologia cognitiva*, Firenze, Giunti Barbera, - (1997), *Conoscenza e realtà. Un esame critico del cognitivismo*, Bologna, Il Mulino
- NEUMANN VON JOHN, GOLDSTINE HERMAN, (1947-48), *Planning and Coding Problems for an Electronic Computing Instruments*
- NEUMANN VON JOHN, MORGENSTERN OSKAR, *Theory of Games and Economic Behavior*, (1944), Princeton, Princeton University Press
- OLIVA GAETANO, (2005), *Educazione alla teatralità e formazione. Dai fondamenti del movimento creativo alla form-a-zione*, Milano, LED Edizioni Universitarie
- OLIVERIO ALBERTO, (1999), *L'arte di imparare*, Milano, Rizzoli
- ORLICK TERRY, (1978), *The cooperative sports and games book*, Pantheon Books, USA
- PALMER NICHOLAS, *The comprehensive guide to board wargaming*, (1981, *I giochi di simulazione strategica*, Milano, Edizioni Mursia
- PALMONARI AUGUSTO, (1993), (a cura di), *Psicologia dell'adolescenza*, Bologna, Il Mulino
- PARLEBAS P., (1997), *Giochi e sport*, Torino, Il Capitello
- PIAGET JEAN, (1974), *Dove va l'educazione*, Roma, Armando
- PIETROPOLLI CHARMET GUSTAVO, RIVA ELENA, (1994), *Adolescenti in crisi e genitori in difficoltà*, Milano, Franco Angeli Editore

- PROPP VLADIMIR JAKOVLEVIC, (1966), *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi
- QUAGLINO GIAMPIERO, (2004), *Autoformazione*, Milano, Cortina
- REALI F. GIOGIO F., BARBIERO NICCOLO', (2002), *Il giardino dei giochi dimenticati. Manuale di giochi in via di estinzione*, Milano, Salani Editore
- RHEINGOLD HOWARD, (1993), *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison Wesley, Reading, (1994, *Comunità virtuali. Incontrarsi, vivere nel ciberspazio*, Milano, Sperling & Kupfer)
- RICE ANNE, (1976), *Interview with the vampire*, (1991, *Intervista col vampiro*, Salani Editore)
- RICOEUR PAUL, (1983-85), *Temps et récit*, I-II-III, (*Tempo e racconto*, Milano, Jaca Book
- RIEMSCHEIDER MARGARETE - (1991), *Riti e giochi nel mondo antico*, Firenze, Convivio/Cardini Editore
- RODARI GIANNI, (1971), *Grammatica della fantasia*, Torino, Einaudi
- RYCROFT CHARLES, (a cura di), (1970), *Dizionario critico di psicanalisi*, Roma, Astrolabio
- SACCO PIO, ENRICO SPATARO, (1979), *La simulazione come metodologia formativa: il gioco pluto*, Milano, Franco Angeli
- SCHELLING T.C., (1960), *The strategy of conflict*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press – (1967), *What is Game Theory?*
- SCHILLER VON JOHANN CHRISTOPH FRIEDRICH, (2002), *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, Roma, Armando
- SCHOEN D.A., (1993), *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale*, Bari, Edizioni Dedalo
- SCHUTZ A., (1974), *La fenomenologia del mondo sociale*, Bologna, Il Mulino
- SCHUTZENBERGER ANNE ANCELIN, (1977), *Introduzione allo psicodramma e al gioco di ruolo*, Roma, Astrolabio
- SCLAVI MARIANELLA, (2000), *Arte di ascoltare i mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*, Milano, Le Vespe - (2005), *A una spanna da terra. Una giornata di scuola negli Stati Uniti e in Italia e i fondamenti di una metodologia umoristica*, Milano, Mondadori Bruno
- SENECA LUCIO ANNEO, *Lettere a Lucilio*, Milano, BUR edizione n. 19
- SIDOTI BENIAMINO, (2001), *Giochi con le storie*, Bari, La Meridiana
- SIMMEL GEORG, (1998), *Filosofia dell'attore*, Pisa, ETS
- SPALTRO ENZO, RIGHI UGO, (1994), *Giochi psicologici*, Milano, Celuc Libri
- TETTAMANZI DIONIGI, (2002), *Gioco d'azzardo. Le implicazioni morali per l'uomo e la famiglia*, Roma, EDUP
- TAYLOR JOHN L., WALFORD REX, (1979), *Learning and the simulation Game*, (1979, *I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento*, Milano, Mondadori)
- THE MACMILLAN COMPANY, (1967), *Enciclopedia of Philosophy*, New York
- THOMAS MALORY, (1985), *La leggenda di Re Artù e dei suoi cavalieri*, a cura di

Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini, Milano, Mondadori

TOLKIEN JOHN RONALD REUEL, (1937), *The Hobbit. There and back again*, (2003, Lo Hobbit. La riconquista del tesoro, Milano, Bompiani) - (1954-55), *The Lord of the Ring*, London, George Allen Ltd, (1977, *Il signore degli anelli*, Milano, Rusconi)

TRABONA ROSOLINO, (1992), *Il gioco e l'uomo*, Latina, Il gabbiano

TURKLE SHERRY, (1985), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, (*Il secondo io: il computer e l'uomo: convivere, amarsi, capirsi*, Milano, Frassinelli) - (1995), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, (1997, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet*, Milano, Apogeo)

TURNER VICTOR, (1986), *The Antropology of performance*, (1993, *Antropologia della performance*, Bologna, Il Mulino)

VAN DEN BERG J.H., (1967), *Metabletica*, Nijkerk, Callenbach

VARANO MARIA, (1996), *Le tre pietre. Fiabe, storie, racconti come strumenti di relazione*, Torino, Gruppo Abele, - (1998), *Guarire con le fiabe*, Rome, Meltemi

VIORST J., (1987), *Distacchi*, Milano, Frassinelli

VYGOTSKIJ L., (1992), *Pensiero e linguaggio*, Firenze, Giunti

WELLS HERBERT GEORGE, (1895), *The Time Machine*, (1993, *La macchina del tempo*, Milano, Mursia Gruppo Editoriale) - (1897), *The War of the Worlds*, Londra, (1991, *La guerra dei mondi*, Milano, Mursia Gruppo Editoriale) - (1913), *Little Wars*, (1990, *Piccole guerre*, Palermo, Sellerio Editore)

WERNECK TOM, (1991), *Consigli pratici per inventori di giochi e per chi volesse diventarlo*, Ravensburger

WINNICOTT DONALD W., (1971), *Playing and Reality*, London, Tavistock Publications, (1974, *Gioco e realtà*, Roma, Armando Armando Editore)

WITTGENSTEIN LUDWIG JOSEPH, (1999), *Ricerche Filosofiche*, Torino, Einaudi

ZANICHELLI, *Dizionario Etimologico – Dizionario Enciclopedico*

ZIMMER H., (1983), *Il re e il cadavere*, Milano, Adelphi

ZINGARELLI NICOLA, *Vocabolario della lingua italiana*, Bologna, Zanichelli Editore S.p.a., edizione 2002

FILMOGRAFIA

A BEAUTIFUL MIND, (2001), U.S.A., Ron Howard
BLADE RUNNER, (1982), U.S.A., Ridley Scott
E.T. L'EXTRA-TERRESTRE, (1982), U.S.A., Steven Spielberg
HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS, serie TV, U.S.A., prodotta dal 1995 al 1999
MATRIX, (1999), U.S.A., Andy Wachowski, Larry Wachowski
MAZES AND MONSTERS, (1982), U.S.A., Steven Hilliard Stern
STAR TREK, serie TV, U.S.A., prodotta dal 1966 al 1969, Roddenberry Gene
STAR TREK, (1979), U.S.A., Rober Wise
XENA: WARRIOR PRINCESS, serie TV, U.S.A. prodotta dal 1995 al 2001

LUDOGRAFIA

AIELLO, ARENI & GIULIANO, (1996), *Pantanella Shish Mahal*
BARKER M.A.R., (1975), *Empire of the Petal Throne*, TSR
DARROW CHARLES B. (1934), *Monopoli*, (1936, Editrice Giochi)
CAGGESE GIUSEPPE (JOY), BENEDETTI EMANUELE (BENEM), (1995), *Lumen et Umbra (LEU)*
COLOMBINI ENRICO, TOVENA CHIARA, (1981), *Avventure nel Castello*
CROWTHER WILLIE, WOODS DON, (1977), *Colossal Cave*
GARFIELD RICHARD, (1993), *Magic the Gathering*, Wizards of the coast, (*Magic: l'adunanza*)
GIULIANO LUCA, (1995), *On Stage!*, Das Production
GYGAX GARY, ANDERSON DAVE, (1974), *Dungeons & Dragons*, U.S.A., TSR, (1985, *Dungeons & Dragons*, Milano, Editrice Giochi)
KENNEDY MOORHEAD, KEYS MARTHA, (1988), *Hostage Crisis*
PETERSEN S. (1990), *Il richiamo di Cthulhu*, Milano, Stratelibri
ROBERT CHARLES, (1952), *Tactics*, Avalon Hill – (1958), *Gettysburg*, Avalon Hill – (1961), *Chancellorsville*, Avalon Hill
TAYLOR JOHN L., WALFORD REX, (1979), in *I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento il gioco Congresso di Vienna*
TWEET JONATHAN, REIN HAGEN MARK, (1988), *Ars Magica*, Lion Rampant Games, (1994, Atlas Game)
WEINZENBAUM JOSEPH, (1966), *Eliza*
WRIGHT WILL, (2000), *The Sims* - (2004), *The Sims 2 Funky Business*

RIVISTE E GIORNALI

CORRIERE DELLA SERA, SETTE, 1997, n. 6, pp. 15-18, Fiumi Cesare, *Sassi, bugie e videogame*

ENCYCLOPAIDEIA, 2003, n. 16, Perina Renato, *La drammatizzazione in formazione: snodo tra reale e immaginario*

EUROPEAN REVIEW OF SOCIAL PSYCHOLOGY, 1992, Palmonari A., Pombeni M.L., Kirchler E., (articolo), *Evolution of the self-concept in Adolescence and social Categorization Processes*

FORMAZIONE E CAMBIAMENTO, webmagazine sulla formazione, <http://formazione.formaz.it/webmagazine/>

IL MESSAGGERO, 24/07/1997, p. 27, Sarzanini Fiorenza

INTERNATIONAL REVIEW OF SOCIOLOGY, 1997, vol. 7, n. 2, Giuliano Luca, *Using Simulations to Fight Prejudice: Two Thought-provoking Examples*

L'ILLUSTRAZIONE ITALIANA, 1984, n. 15, Rosenmayr L., *Le tappe della vita*

LA NUOVA VENEZIA, 05/06/1996, Crepet Paolo – 28/05/1996, Slepj Vera

QUALITA' SOCIALE. OSSERVATORIO DELLE POVERTA' E DELLE RISORSE, Caritas diocesana Nocera/Sarno, anno V, n. 12, settembre/ottobre 2000

RIVISTA INTERNAZIONALE DI EDAFORUM, <http://rivista.edaforum.it>

TANGRAM. RIVISTA DI CULTURA LUDICA, Direzione commerciale di Salerno, da anno 1 n. 1 marzo 2002 ad anno 5 n. 14 agosto 2006

TELEMA, 1999, n. 17/18, Ortoleva Peppino, *Gare, vertigini, travestimenti, qui l'Homo Ludens si scapriccia*

SITI INTERNET

AFFINATI RICCARDO, www.accademiawargame.it

ATTIVITA' DELL'UNIONE EUROPEA,
<http://europa.eu/scadplus/leg/it/cha/c11054.htm>

BANCHE ALESSANDRA, *La ricerca di identità, - Adolescenza*, www.psicopedagogika.it

BITTANTI MATTEO, www.videoludica.com/news.php?news=215 - www.videoludica.com/news?news=263

BLISSET LUTHER, net.genera@tion

CHIOSSO REMO, LOTRONTO ANTONELLO, *Murder Party*,
<http://www.murderparty.it/mp.php>

CIRG, Centro Interdipartimentale per la Ricerca sul Gioco,
<http://linus.media.unisi.it/cirg/>

COSTITUZIONE DELLA REPUBBLICA ITALIANA,
<http://www.quirinale.it/costituzione/costituzione.htm>

CRESCENZO RAFFAELE, www.psicopedagogika.it
CULTURA & SPETTACOLO EVENTI,
<http://www.culturaspettacolivenezia.it/eventi>
DEMETRIO DUCCIO, (articolo), *Narrare per dire la verità, l'autobiografia come risorsa pedagogica*, www.analisiqualitativa.com
EDAFORUM, FORUM PERMANENTE PER L'EDUCAZIONE DEGLI ADULTI, <http://www.edaforum.it>
ELLERANI PIERGIUSEPPE, PAVAN DANIELA, (a cura di), *Uno a casa tre in viaggio*, www.apprendimentocooperativo.it
ENRICA TEDESCHI,
http://host.uniroma3.it/facolta/politiche/polis/ita/1/d01_et.htm
ENTER TRAINING.IT, Il training aziendale a mezzo attività rappresentative e simulate, <http://www.entertraining.it/>
FEDERAZIONE GIOCHI DI RUOLO E DI INTERPRETAZIONE,
<http://federazione.org/>
FLYING CIRCUS, <http://flyingcircus.it/>
GAMBARO MATTEO, <http://digilander.libero.it/alaine/GdC/index.html>
GENTILE ROMEO, www.gdr-online.com
GIO.CO GIOCHI DI COMITATO, <http://digilander.libero.it/alaine.GdC>
GIOCHI SFORZESCHI, <http://giochisforzeschi.it/>
GIULIANO LUCA, <http://www.pathos.it/>
GLOSSARIO SULL'EDUCAZIONE DEGLI ADULTI,
<http://validi.invalsi.it/glossario>
<http://aifonline.it>
http://ec.europa.eu/educational/programmes/elearning/programme_it.html
<http://it.wikipedia.org/wiki/E-learning>
<http://www.piemonte.cemea.it/documenti/ilgioco.doc>
IL PENTACOLO, <http://www.ilpentacolo.gdr.net/>
IL PORTALE DEL GIOCO DI RUOLO ONLINE, <http://www.gdr-online.com/>
IMAGO, Gruppo di ricerca interdisciplinare sul Gioco di Ruolo,
<http://gdr.net/imago/>
JONES WENDY, <http://elearningeuropa.info>
KEOGH HELEN, *L'educazione degli adulti in Europa*,
<http://www.agenziascuola.it/content/index.php?action=read&cid=1401>
L'APPRENDIMENTO IN SITUAZIONE,
<http://www.comune.firenze.it/artlux/attivita/situazione.htm>
LA TANA DEI GOBLIN, <http://nuke.goblins.net/>
LABORATORIO LUDICO: il Portale del GRV,
<http://www.laboratorioludico.it/index.php>
LICANTROPI, www.licantropi.org

LUMEN ET UMBRA, <http://leu.it>

MONACO MONICA, www.benessere.com/psicologia

MUSSONI ANGELO, *I concetti di contesto e situazione*,
http://univirtual.it/corsi/2001_II/zanellato/download/contesto.pdf

PERROTTA FRANCESCO, www.picolab.net

POLIFONICA BENEDETTO MARCELLO,
www.centrokolbemestre.it/home.html

PROVOLO ULISSE, <http://www.ranaan.it>

RIFLESSI DI LUCE LUNARE “RILL”, <http://www.rill.it/>

SIDOTI BENIAMINO, GIULIANO LUCA, “Gruppo di Ricerca sul Gioco di Ruolo”, GdR? (gidierquadro), <http://gdr2.org/>

SPAGNUOLO GIOVANNA, *“Strategie europee per l'apprendimento permanente”*,
<http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1397>

STUDIARE E FORMARSI – LE OPPORTUNITA' A TORINO E PROVINCIA, http://www.provincia.torino.it/fidati/orientarsi/index_orientatori.php?pubblica=orientamento_riferimenti

TEATRO DELLA MENTE,
<http://www.mclink.it/com/agonistika/giochidiruolo/home.htm>

TEDESCHI ENRICA, *Contributo al Forum*, http://host.uniroma3.it/facolta/politiche/polis/ita/1/d01_et.htm

TRICARICO ROSARIA, www.laboratorioludico.it

TUSSI LAURA, *I percorsi di costruzione dell'identità di genere, - Il disagio evolutivo - Dinamiche relazionali nei gruppi di pari*, www.psicopedagogika.it

UNIONE EUROPEA, <http://www.europa.eu.int/comm/education/life/index.html>

VAGGI DIEGO, www.gdr2.org

VENETIA OBSCURA, <http://www.venetiaobscura.gdr.net/>

VIDEOLUDICA. GAME CULTURE, <http://www.videoludica.com/>

VITALE STEFANO, *Achegiocogiochiamo. Idee e strumenti per l'intercultura giocata*,
www.piemonte.cemea.it
www.agesci.org
www.auser.it
www.geagea.com
www.entertraining.it
www.psicodramma.it
www.univirtual.it/corsi/2003/zanellato/download/03.pdf

XANDER, *Il GDR pacifico e il GDR combattivo*, www.gdr-online.com