

LVIA - Associazione di cooperazione e solidarietà internazionale

CATALOGO ATTIVITÀ DI EDUTAINMENT



*Da 60 anni al
servizio della pace.*

INDICE

Pag. 3	CHI SIAMO
Pag. 4	ATTIVITÀ IN ITALIA - APPROCCI ED ESPERIENZE
Pag. 5	L'IMPEGNO LVIA VERSO LO SVILUPPO SOSTENIBILE
Pag. 6	COME LAVORIAMO CON SCUOLE E GRUPPI GIOVANI
Pag. 7	COME LAVORIAMO CON ENTI LOCALI/ AZIENDE E ASSOCIAZIONI
Pag. 9	ATTIVITÀ DI EDUTAINMENT
Pag.10	SCHEDE ATTIVITÀ
Pag.18	TABELLA RIASSUNTIVA PROPOSTE PER CATEGORIA DI ATTIVITÀ





CHI SIAMO

LVIA opera per superare le cause della povertà e promuovere uno sviluppo equo e sostenibile, favorendo il dialogo tra comunità italiane e africane.

Lavoriamo per difendere la dignità e le libertà fondamentali, per garantire l'accesso a risorse e servizi essenziali.

Crediamo nella partecipazione attiva delle comunità, nel rispetto delle culture e dei diritti di tutti, per costruire una società più giusta e inclusiva.



I NOSTRI VALORI

GIUSTIZIA

Promuoviamo un mondo più equo, rimuovendo le cause dell'ingiustizia.

PACE

Sosteniamo il dialogo e la comprensione tra i popoli.

SOLIDARIETÀ

Operiamo per la cooperazione e l'aiuto umanitario.

PROMOZIONE DELLA DIGNITÀ DELLA PERSONA

Difendiamo i diritti fondamentali e l'accesso alle risorse.

ACCOGLIENZA

Favoriamo una società aperta e interculturale.

RICERCA DEL BENE COMUNE

Agiamo per migliorare la qualità della vita collettiva.

CITTADINANZA RESPONSABILE

Sensibilizziamo alla partecipazione attiva per un mondo più giusto.

CONTATTACI



lvia@lvia.it

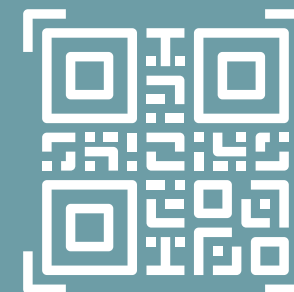


0171.69.69.75



Via Mons. Peano, 8 b – 12100 Cuneo

SCOPRI DI PIÙ SU
WWW.LVIA.IT





INFORMAZIONE

Realizziamo da anni contenuti e strumenti per approfondire temi legati ai **diritti umani, alla povertà globale e alla sostenibilità**, offrendo chiavi di lettura alternative alla narrazione dominante.

ADVOCACY

Portiamo avanti **azioni di pressione e dialogo con le istituzioni** per promuovere politiche più giuste su temi cruciali come la giustizia climatica e la riduzione delle disuguaglianze.

SENSIBILIZZAZIONE

Collaboriamo con reti della società civile per **coinvolgere cittadini e comunità**, stimolando un cambiamento culturale verso un futuro più equo e sostenibile.

ATTIVITÀ IN ITALIA

CITTADINANZA ATTIVA

A partire dai più giovani, ma non solo, **promuoviamo la partecipazione delle persone alla vita civile del Paese**, un percorso a volte complesso, ma entusiasmante e necessario per cambiare le cose. Per questo servono pari opportunità, formazione ed educazione al pensiero critico. Questi elementi aiutano le persone a impegnarsi con le proprie idee e **agire per il Bene Comune**.

Abbiamo avviato progettualità europee che hanno promosso **percorsi di dialogo strutturato** tra cittadini e amministratori locali per attivare politiche e società più inclusive ed interculturali.

Attivare tavoli di coordinamento e co-progettazione, permette di portare nella comunità i bisogni del territorio, di agire nella definizione di strategie e nel monitoraggio delle azioni intraprese.

CONTRASTO ALLA POVERTÀ EDUCATIVA

Ci impegniamo a **contrastare la povertà educativa tra i minori**, in particolare coloro che hanno meno opportunità di vivere in ambienti socialmente e culturalmente formativi, che subiscono situazioni difficili, a livello familiare e di integrazione, spesso non conseguono buoni risultati a scuola e la abbandonano prima del tempo, privandosi di un futuro di crescita nella società.

Attiviamo **azioni di dialogo con le famiglie e con le scuole**, e di accompagnamento ai bambini e alle bambine in attività di doposcuola, ludiche e formative per fornire loro nuove opportunità di socialità, di benessere e di apprendimento.

INCLUSIONE SOCIALE

Operiamo in periferie urbane e zone socialmente difficili per **promuovere il rafforzamento delle reti sociali e dei partenariati tra enti pubblici e privati**. Co-progettiamo servizi in rete per favorire percorsi duraturi di inclusione sociale. Inoltre lavoriamo per **rafforzare la coesione tra gruppi a rischio di marginalità**.

Nasce così una vera comunità di pratiche che genera apprendimento continuo, valorizzando le competenze di tutti gli attori coinvolti.

“

Lo Sviluppo sostenibile è uno sviluppo che soddisfa i bisogni del presente senza compromettere la possibilità delle generazioni future di soddisfare i propri bisogni

”

Rapporto "Our Common Future"

World Commission on Environment and Development - 1987

L'IMPEGNO VERSO LO SVILUPPO SOSTENIBILE

La sostenibilità si definisce come un equilibrio stabile tra fattori economici, ambientali e sociali, che **garantisce pace e benessere equamente distribuito** in senso olistico, preservando il capitale naturale a beneficio di tutte le comunità, presenti e future. Per raggiungere questo equilibrio è necessario adottare un modello di sviluppo compatibile con tali obiettivi, risultato di decisioni prese a vari livelli della comunità.

A livello globale, l'**Agenda 2030**, sottoscritta da 193 Paesi membri delle Nazioni Unite, **rappresenta il piano d'azione condiviso per la sostenibilità**. Essa si oppone a modelli basati sulla concentrazione della ricchezza nelle mani di poche persone, alla competizione sfrenata, alla crescita illimitata, allo sfruttamento e all'aumento delle disuguaglianze, oltre che alla finanziarizzazione delle risorse essenziali, inclusi i beni agricoli di prima necessità.

L'attuazione dell'Agenda 2030 non è responsabilità esclusiva dei Governi, ma richiede il **coinvolgimento attivo di tutte le componenti della società**: imprese, settore pubblico, società civile, scuole, università e centri di ricerca. Anche decision makers, operatori/trici dell'informazione, dell'istruzione e della cultura sono chiamati a formarsi e aggiornarsi per compiere scelte consapevoli. **Tutta la cittadinanza deve agire responsabilmente**, in maniera consapevole dell'impatto delle loro scelte sulla collettività nazionale e globale.



La sostenibilità è un principio trasversale che guida tutte le attività di LVIA, sia in Italia che nel Sud globale. Siamo impegnati ad **aumentare la consapevolezza del nostro impatto ambientale**, adottando strumenti di accountability e responsabilità sociale.

Le nostre azioni includono una gestione responsabile delle sedi con la progettazione di interventi mirati e l'adozione di strumenti di monitoraggio per valutare l'efficacia delle iniziative, ridurre l'impronta ecologica e ottimizzare la gestione delle risorse.

Infine, supportiamo le Organizzazioni della Società Civile nell'implementazione di politiche ambientali, incoraggiandole a integrare pratiche sostenibili nelle proprie attività quotidiane.

COME LAVORIAMO CON SCUOLE E GRUPPI GIOVANI

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA GLOBALE

Avvalendoci di metodologie educative innovative forniamo a bambini/e, ragazzi/e e giovani gli **strumenti per comprendere fenomeni complessi del nostro tempo** (globalizzazione, cambiamenti climatici, migrazioni...), cogliendone le interdipendenze tra aree solo apparentemente lontane del globo e cercando di stimolare un cambiamento nelle attitudini, nelle scelte di vita e nella partecipazione.

Operiamo nelle scuole di ogni ordine e grado, dove offriamo a studenti e studentesse percorsi educativi interdisciplinari, per **sviluppare le competenze di cittadinanza attiva**, stimolando il pensiero critico, promuovendo una comprensione approfondita delle questioni di giustizia sociale.

Fondamentale è il dialogo con il corpo docente, per co-progettare insieme interventi/ percorsi educativi che possano essere integrati nei curricula scolastici, potendole computare nel novero delle ore di insegnamento di Educazione civica. Inoltre, questa collaborazione ha l'obiettivo di fornire alle e agli insegnanti le competenze necessarie per progettare autonomamente (anche al termine delle collaborazioni) unità di apprendimento e coinvolgere altri colleghi/e, garantendo un effetto moltiplicatore.

L'approccio di LVIA si basa su metodologie didattiche innovative che promuovono l'apprendimento attivo e la partecipazione degli studenti e delle studentesse.

Questo include l'uso di strategie come il *Cooperative Learning*, che enfatizza il lavoro di gruppo e la collaborazione per raggiungere obiettivi comuni.

EDUCAZIONE NON FORMALE

Integra approcci innovativi e coinvolgenti.

EDUCAZIONE EMOZIONALE

Aiuta gli studenti e le studentesse a riconoscere e gestire le proprie emozioni, migliorando il benessere psicologico e sociale.

EDUCAZIONE ESPERIENZIALE

Incoraggia l'apprendimento attraverso la pratica e la successiva riflessione.

LA LUDODIDATTICA

Integra il gioco nell'apprendimento, facilitando l'acquisizione di competenze attraverso attività divertenti e stimolanti.

LA LUDOPEDAGOGIA

Si concentra sull'uso del gioco come strumento educativo per lo sviluppo cognitivo, sociale e affettivo.

IL SERVICE LEARNING

Combina l'apprendimento accademico con il servizio alla comunità, permettendo agli studenti e alle studentesse di applicare le loro conoscenze in contesti reali, promuovendo la cittadinanza attiva e il senso di responsabilità.

COME LAVORIAMO CON AZIENDE, ENTI LOCALI E ASSOCIAZIONI

Siamo a disposizione delle aziende, degli Enti e delle associazioni che vogliano assumere **un ruolo attivo nella costruzione di una società più equa** e transitare verso un modello gestionale sostenibile per il benessere delle Persone e dell'Ambiente, dentro e fuori dal perimetro della propria attività.

Per questo invitiamo questi attori ad aderire alle proposte aperte, che rispondono ad esigenze specifiche, solidali, formative, riorganizzative.

AZIENDE

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

- **Sostenere un progetto** LVIA partecipando a interventi di cooperazione, inclusione sociale o contrasto alla povertà educativa;
- **Diventare partner tecnico** donando o offrendo beni e servizi utili in Italia e all'estero;
- **Aderire a campagne di sensibilizzazione e raccolta fondi** coinvolgendo i/le dipendenti anche tramite volontariato aziendale;
- **Richiedere attività di formazione** per i/le dipendenti, come team building, edutainment o percorsi su temi attuali (carbon footprint, uso consapevole delle risorse, agroecologia)

Per le aziende, la partnership con la nostra Associazione ha un impatto positivo multidimensionale:

- Aumenta la visibilità del marchio e dell'azienda;
- Contribuisce a differenziarsi sul mercato e a fidelizzare i clienti;
- Apre la possibilità di raggiungere nuovi target;
- Accresce la motivazione dei/delle dipendenti;
- Offre importanti vantaggi fiscali.



“

*“Qualsiasi organizzazione, per essere al passo con i tempi e rispondere ai mutamenti culturali e tecnologici della società, deve **investire sulle competenze** attraverso un’adeguata formazione del personale. Fare formazione non significa solo dotare i nostri dipendenti delle conoscenze e degli strumenti informatici adeguati. Vuol dire, innanzitutto, garantire un processo di **aggiornamento continuo**, capace di mettere il personale nelle condizioni di affrontare al meglio le complesse sfide dell’innovazione, in modo che la macchina amministrativa possa continuare a guidare il Paese verso la crescita e lo sviluppo.”*

Con questa premessa, il Ministro della P.A. ha accompagnato la pubblicazione del nuovo *Syllabus*, contenente gli obiettivi e gli ambiti formativi in cui sviluppare il programma di formazione di tutti/e i/le dipendenti pubblici/pubbliche che, per Direttiva ministeriale, dovrà essere di 24 ore annue obbligatorie.

Le attività di edutainment sono funzionali al **team building** del personale dipendente: accompagna i singoli e il gruppo a cambiare atteggiamenti, abitudini e comportamenti disfunzionali rispetto all’assunzione di policy aziendali per la sostenibilità e la riduzione della *Carbon Footprint*.

Inoltre, sostengono il **rafforzamento delle skills for life**, abilità e competenze fondamentali per permettere agli individui di relazionarsi con gli altri, affrontare i problemi, le pressioni e lo stress della vita quotidiana.

COMPETENZE CHE POTENZIANO LE PERSONE

Attraverso le nostre attività, si sviluppano competenze personali e relazionali fondamentali, come:

- **Decision making** – saper prendere decisioni in modo consapevole
- **Problem solving** – affrontare i problemi in modo costruttivo
- **Pensiero creativo** – trovare soluzioni originali con flessibilità
- **Senso critico** – analizzare informazioni valutando pro e contro
- **Comunicazione efficace** – esprimere opinioni e bisogni in modo chiaro
- **Relazioni positive** – interagire e collaborare in modo costruttivo
- **Autoconsapevolezza** – riconoscere punti di forza e limiti personali

SYLLABUS



Finanziato dall'Unione europea
NextGenerationEU



Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Funzione Pubblica



ATTIVITÀ DI EDUTAINMENT

IMPARARE DIVERTENDOSI

Edutainment, è un termine che nasce dalla fusione di due parole: *education* e *entertainment* e si riferisce ad **un approccio educativo che integra elementi di intrattenimento** per rendere l'apprendimento più coinvolgente e piacevole.

Queste attività possono essere personalizzate per scuole, gruppi giovanili, associazioni, enti pubblici, aziende e cittadinanza, trovando spazio all'interno di eventi pubblici, momenti formativi, iniziative istituzionali e manifestazioni.

L'approccio edutainment è parte integrante dei progetti LVIA, dei percorsi di formazione e delle azioni di sensibilizzazione: un modo innovativo per **coinvolgere attivamente le persone e promuovere cittadinanza consapevole e partecipata**.



LE ATTIVITÀ SVILUPPATE RIGUARDANO 6 TEMATICHE PRINCIPALI:

- MEDIAZIONE DI CONFLITTI
- CAMBIAMENTI CLIMATICI
- ECONOMIA CIRCOLARE
- SISTEMI ALIMENTARI SOSTENIBILI
- EDUCAZIONE FINANZIARIA
- VALORI

Le attività proposte di seguito sono gestite da LVIA a fronte di un contributo. Al momento della richiesta di informazioni, i dettagli verranno specificati in base all'attività selezionata.



ESCAPE ROOM

IN FUGA DAL CLIMA

RIUSCIRAI A
SOPRAVVIVERE ALLA
CRISI CLIMATICA?



Per sperimentare un'esperienza di vita, ai limiti per le condizioni ambientali estreme dell'Afar, una delle aree più aride e calde del mondo e un luogo particolarmente sensibile alle sfide della crisi climatica.

Per "sopravvivere" i/le giocatori/trici dovranno collaborare per risolvere una serie di enigmi, che rappresentano le tappe di un viaggio nella vita quotidiana delle persone che abitano in questa regione, affrontando problemi come la scarsità d'acqua, la desertificazione e le sfide legate alla siccità.

TARGET

Età: 11+

(bambini/e sotto gli 11 anni
accompagnati)

Numero di partecipanti:

max 6/7 persone per turno di gioco.

Da proporre a:

- scuole
- enti pubblici
- aziende
- eventi/cittadinanza

DURATA

1,5 h per gruppo/turno di gioco compreso
di debriefing al termine dell'esperienza.

L'escape è stata realizzata nell'ambito del progetto
METTI IN CIRCOLO IL CAMBIAMENTO cofinanziato
dall'Agenzia Italiana per la cooperazione allo sviluppo
nell'ambito del bando ECG - 2018.



ESCAPE ROOM

MISSIONE FOODTURO

**DALL'INVIVIBILE PIANETA
DEL 2200 UN VIAGGIO
SPAZIO TEMPORALE
RIAPRE LA SFIDA DELLA
SOSTENIBILITÀ**



TARGET

Età: 11+
(bambini/e sotto gli 11 anni
accompagnati)

Numero di partecipanti:
max 6/7 persone per turno di gioco.

Da proporre a:

- scuole
- enti pubblici
- aziende
- eventi/cittadinanza

DURATA

1,5 h per gruppo/turno di gioco compreso
di debriefing al termine dell'esperienza.



Nel 2200, chi è rimasto sulla Terra vive una realtà invivibile: la terra è arida, inquinata e devastata da tempeste. Moltissime specie animali e vegetali sono estinte e i pochi terreni ancora fertili sono controllati da oligarchi protetti da eserciti privati. In passato l'umanità ha fallito, preferendo il sovrasfruttamento al bene comune.

Ma una possibilità di cambiare c'è ed è affidata al gruppo che, attraverso un varco spazio-temporale, viene proiettato negli anni '20 del XXI secolo. Per compiere scelte sostenibili, soprattutto in campo alimentare, e cambiare così il futuro del pianeta.

L'escape è stata realizzata nell'ambito del progetto IN CIBO CIVITAS cofinanziato dall'Agenzia Italiana per la cooperazione allo sviluppo nell'ambito del bando ECG - 2021.



GIOCO DA TAVOLO

NON SI GIOCA CON IL CIBO!

...SE SI TRATTA DI
CONTRIBUIRE ALLA FILIERA
SOSTENIBILE DEL CIBO



TARGET

Età: 11+;

Numero di partecipanti: min 5 (o 5 piccoli gruppi di giocatori/trici per un max di 20 persone per turno)

Da proporre a:

- scuole
- youth workers
- enti pubblici
- aziende
- eventi/ cittadinanza

DURATA

2 h (gioco e attività di storytelling dagli attori delle filiere del cibo).

Un gioco di carte per informare e sensibilizzare sulle filiere alimentari (sostenibili e non) che nutrono le nostre comunità. Sono carte illustrate, identificanti: produzione, trasformazione, trasporto, commercializzazione e consumo di cibo. Carte azione, sfida e imprevisti coinvolgono i/le giocatori/trici in attività pratiche e creative.

La sfida è comporre filiere alimentari complete più sostenibili possibili. Si può giocare sia in modalità cooperativa che in modalità competitiva.



L'escape è stata realizzata nell'ambito del progetto IN CIBO CIVITAS cofinanziato dall'Agenzia Italiana per la cooperazione allo sviluppo nell'ambito del bando ECG - 2021.



GIOCO DA TAVOLO

GETLAND

**UN GIOVANE PAESE
SULL'ORLO DEL COLLASSO,
IN CERCA DI SOLUZIONI
SOSTENIBILI**



Getland, il più giovane stato europeo, è già sull'orlo del collasso ambientale a causa di uno sviluppo rapido e insostenibile. Nella sfida contro il tempo e l'esaurimento delle risorse naturali, ai diversi player viene assegnata la missione di salvare il paese raccogliendo e gestendo risorse di vario tipo: umane, materiali, digitali e altro ancora.

Il gioco si sviluppa su un tabellone dove i dadi permettono alle pedine di muoversi tra le caselle che contengono varie sfide. Ogni sfida vinta permette di guadagnare punti per acquistare le risorse necessarie all'adempimento della propria missione, ma prima che le risorse finiscano e sia GAME OVER.

TARGET

Età: 11+;

Numero di partecipanti: min 3- max 7 giocatori (o 7 piccoli gruppi di giocatori per un massimo di 20 persone)

Da proporre a:

- scuole
- youth workers
- enti pubblici
- aziende
- eventi/ cittadinanza

DURATA

2 h per gruppo/turno di gioco compreso di debriefing al termine dell'esperienza.

Il gioco è stato realizzato nell'ambito del progetto GET cofinanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma ERASMUS PLUS KA2 nel 2023



GIOCO IMMERSIVO

MISSION Z

UN'ESPERIENZA
INTERATTIVA SULLE
DINAMICHE DEL CONFLITTO



Il gioco mette in competizione 5 squadre che devono decidere come gestire per sé e per gli altri le risorse limitate, mantenendo fede a dei valori fondamentali. L'attività si svolge attorno ad una grande mappa ed un centro di controllo in cui scambiare territori ed applicare le strategie, senza svelare le proprie.

Il gioco stimola una riflessione profonda su temi come la gestione sostenibile delle risorse, consumo responsabile, processo decisionale, problemi di comunicazione, fake news, migrazioni, conflitti, esplorando alternative per promuovere la cooperazione e la comunicazione, e incentivare il lavoro di squadra.

TARGET

Età: 15+;

Numero di partecipanti: tra i 15 e i 35 partecipanti (per un'esperienza ottimale)

Da proporre a:

- scuola secondaria,
- associazioni che lavorano con giovani e adulti,
- programmi di coaching, di leadership, lavoro con gruppi a rischio

L'attività richiede 2 facilitatori/trici

DURATA

3h gioco e workshop

Il gioco è stato realizzato dal progetto BBGames cofinanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus Plus KA2 nel 2014/16



GIOCO IMMERSIVO

VALUE CARDS

ESPLORARE I VALORI



TARGET

Età: 15+;

Numero di partecipanti: tra i 15 e i 35 partecipanti (per un'esperienza ottimale)

Da proporre a:

- scuola secondaria,
- associazioni che lavorano con giovani e adulti/e
- programmi di coaching, di leadership, lavoro con gruppi a rischio

L'attività richiede 2 facilitatori/trici

DURATA

3h gioco e workshop



Le Value Cards sono 76 carte in cui sono inseriti altrettanti valori, tra cui quelli fondamentali del Consiglio d'Europa e della Comunità Europea, pensati per stimolare e supportare riflessioni personali, professionali, individuali e di gruppo.

Il gioco è accompagnato da un glossario dei valori, anche disponibili in più lingue (inglese, francese, portoghese etc.) se si desidera anche integrare l'aspetto linguistico.

Le Value Cards possono essere utilizzate in modo indipendente oppure come introduzione per l'attività "The 4 headed monkey" in cui si esplorano i valori da un punto di vista più pratico.

le carte sono state realizzate all'interno del progetto BBGames Legacy cofinanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus Plus KA2 nel 2020



ACT

FROM PLAY TO ACTION: SUSTAINABILITY FOR YOUTH



TARGET

Età: 14-20

Numero di partecipanti: max 25 persone

Da proporre a:

- scuola secondaria,
- associazioni che lavorano con giovani e adulti/e,
- programmi di coaching, di leadership, lavoro con gruppi a rischio

DURATA

2 h per gruppo/turno di gioco compreso di debriefing al termine dell'esperienza.

ACT mira a sensibilizzare i/le giovani e a incoraggiarli a compiere passi verso la cittadinanza attiva. Il workshop prevede una prima parte di approfondimento teorico su argomenti come l'economia circolare, la giustizia climatica e l'importanza di un attivismo consapevole all'interno della propria comunità, affrontati tramite quiz interattivi, utilizzando strumenti di gamification.

La seconda parte, pratica, fornisce ai/alle partecipanti gli strumenti necessari per sviluppare la propria azione di sostenibilità. Attraverso una "sfida delle idee", in cui i/le giovani, suddivisi in gruppi, dovranno ideare la propria iniziativa sostenibile

Il gioco è stato realizzato nell'ambito del progetto ACT cofinanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma ERASMUS PLUS KA2 nel 2024





WORKSHOP

LE CARTE DI THOR

EMOZIONI, COMPETENZE,
APPRENDIMENTO E OBIETTIVI



TARGET

Età: 11+

Numero di partecipanti: da 2 a 6 persone pari se si lavora in autonomia peer to peer. Altrimenti si può svolgere in gruppi più ampi, anche fino a 25 persone, ma con un supporto di facilitazione.

Da proporre a:

- insegnanti ed educatori/trici
- gruppi classe
- team di lavoro

DURATA

2 h per gruppo/turno di gioco compreso di debriefing al termine dell'esperienza.



Thor è composto da 4 mazzi di carte: emozioni, competenze, obiettivi ed apprendimento.

I mazzi si possono usare singolarmente o insieme e sono accompagnati da domande che aiutano il processo di auto-riflessione, o di riflessione peer-to-peer o di gruppo.

Ad esempio, utilizzando il mazzo dedicato alle competenze, si può riflettere su quali abilità si desidera sviluppare in un determinato periodo e sulle sfide che ne derivano. A questo processo può essere collegato il mazzo sulle emozioni, che aiuta ad analizzare gli stati d'animo che influenzano il percorso di apprendimento e crescita personale.

Le carte sono state realizzate all'interno del progetto "Thor the heart of reflection" cofinanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus Plus KA2 nel 2021

Riassunto per tipologia di attività

ESCAPE ROOM

In fuga dal clima.....pag.10

Missione FOOdTURO.....pag.11

GIOCO DA TAVOLO

~~Non~~ si gioca con il cibo.....pag.12

Getland.....pag.13

GIOCO IMMERSIVO

Mission Z.....pag.14

Value Cards.....pag.15

WORKSHOP

ACT.....pag.16

Le carte di Thor.....pag.17

Per informazioni e richieste
sulle attività proposte:



E-mail: italia@lvia.it



Tel: 011/7412507



Contributo minimo richiesto per le attività

		Attività	Contributo minimo richiesto
ESCAPE ROOM	Pag. 10	In fuga dal clima	Allestimento per min 2 giorni >> 1.800 euro Allestimento 1 settimana >> 3.500 euro
	Pag. 11	Missione FOODTURO	Allestimento per min 2 giorni >> 1.800 euro Allestimento 1 settimana >> 3.500 euro
GIOCO DA TAVOLO	Pag. 12	Non si gioca con il cibo	2h di attività >> 300 euro (+ spese trasferta se fuori Torino)
	Pag. 13	Getland	2h di attività >> 300 euro (+ spese trasferta se fuori Torino)
GIOCO IMMERSIVO	Pag. 14	Mission Z	350 euro (+ spese trasferta se fuori Torino)
	Pag. 15	Value Cards	350 euro (+ spese trasferta se fuori Torino)
WORKSHOP	Pag. 16	ACT	200 euro per 2h di attività (+ spese trasferta se fuori Torino)
	Pag. 17	Le carte di Thor	300 euro per 2h di attività (+ spese trasferta se fuori Torino)



Per informazioni e richieste sulle attività proposte:



E-mail: italia@lvia.it



Tel: **011/7412507**