

## Indice

- |      |   |
|------|---|
| p. 3 | 1. Antefatto                                    |
| 7    | 2. Il sasso nello stagno                        |
| 13   | 3. La parola «ciao»                             |
| 17   | 4. Il binomio fantastico                        |
| 22   | 5. «Luce» e «scarpe»                            |
| 26   | 6. Che cosa succederebbe se...                  |
| 29   | 7. Il nonno di Lenin                            |
| 31   | 8. Il prefisso arbitrario                       |
| 34   | 9. L'errore creativo                            |
| 37   | 10. Vecchi giochi                               |
| 40   | 11. Utilità di Giosuè Carducci                  |
| 43   | 12. Costruzione di un «limerick»                |
| 46   | 13. Costruzione di un indovinello               |
| 49   | 14. Il falso indovinello                        |
| 51   | 15. Le fiabe popolari come materia prima        |
| 54   | 16. A sbagliare le storie                       |
| 56   | 17. Cappuccetto Rosso in elicottero             |
| 59   | 18. Le fiabe a rovescio                         |
| 61   | 19. Che cosa accadde dopo                       |
| 64   | 20. Insalata di favole                          |
| 66   | 21. Fiabe a ricalco                             |
| 71   | 22. Le carte di Propp                           |
| 81   | 23. Franco Passatore mette «le carte in favola» |
| 83   | 24. Fiabe in «chiave obbligata»                 |

- p. 86 25. Analisi della Befana  
 90 26. L'omino di vetro  
 92 27. Pianoforte-Bill  
 95 28. Mangiare e « giocare a mangiare »  
 98 29. Storie in tavola  
 102 30. Viaggio intorno a casa mia  
 107 31. Il giocattolo come personaggio  
 111 32. Marionette e burattini  
 116 33. Il bambino come protagonista  
 119 34. Storie « tabù »  
 124 35. Pierino e il pongo  
 130 36. Storie per ridere  
 135 37. La matematica delle storie  
 140 38. Il bambino che ascolta le fiabe  
 145 39. Il bambino che legge i fumetti  
 148 40. La capra del signor Séguin  
 153 41. Storie per giocare  
 157 42. Se il nonno diventa un gatto  
 160 43. Giochi in pineta  
 167 44. Immaginazione, creatività, scuola  
 45. Schede:  
 177 Novalis  
 178 La doppia articolazione  
 179 « La Parola che gioca »  
 180 Sul pensare per coppie  
 181 Lo straniamento  
 181 Il « percetto subliminale »  
 181 Fantasia e pensiero logico  
 182 L'indovinello come forma del conoscere  
 184 L'effetto di amplificazione  
 185 Il teatro dei ragazzi  
 186 Merceologia fantastica  
 187 L'orso di pezza

p. 188	Un verbo per giocare
189	Le storie della matematica
190	Difesa del <i>Gatto con gli stivali</i>
194	Attività espressive ed esperienza scientifica
194	Arte e scienza