

Indice

Prefazione , di <i>Marco Dotti</i>	pag.	9
Preludio , di <i>Maresa Bertolo</i>	»	13
Introduzione	»	17
Parte prima. L'anima del gioco		
1. Il paradosso del gioco, tra aporie e antinomie	»	25
1.1. Anelli di definizioni e controdefinizioni	»	28
1.2. La morsa dei saperi disciplinari	»	38
1.3. Morfologia del gioco	»	41
2. Come frecce da un'unica faretra	»	50
2.1. La libertà	»	51
2.2. Il cerchio magico	»	59
2.3. Il sacro: tra credere e non credere	»	63
2.4. La performance, nello spazio transizionale	»	68
2.5. La componente drammatico-polemica	»	78
3. L'anima del gioco	»	85
3.1. Il paradosso: insegnare a giocare	»	85
3.2. Prime tracce di immaginario adulto sull'infanzia	»	89
3.3. <i>Puer ludens</i>	»	95
3.4. Per un'Immaginazione Ludica	»	99

Interludio. Tre immagini del gioco	pag.	108
La vita è gioco. <i>Da una lettura di La lotteria a Babilonia di Jorge Luis Borges</i>	»	108
L'oasi del gioco. <i>Da una visione de Il signore delle mosche, di Peter Brook</i>	»	114
Il teatro dell'educazione. <i>Dalla visione di un'antica stampa giapponese</i>	»	119
Parte seconda. Il cerchio magico come ghirlanda		
4. Pedagogia dell'infanzia	»	125
4.1. Per nuove pedagogie dell'infanzia	»	125
4.2. Contro l'indipendenza, l'efficienza, l'adattamento	»	129
4.3. Una pedagogia del Principio	»	133
4.4. L'infanzia sapiente	»	137
4.5. La conoscenza come memoria	»	142
5. Poetica	»	150
5.1. Poetica come rispondenza	»	152
5.2. Poetica come immaginazione	»	155
5.3. Poetica come innesto	»	159
5.4. Poetica come astensione	»	161
5.5. Poetica come rappresentazione	»	164
5.6. Poetica come evasione	»	167
6. Politica del gioco	»	169
6.1. Superamento volontario di ostacoli non necessari	»	170
6.2. Il flusso	»	175
6.3. Tornare su gioco e lavoro	»	177
6.4. Giocare nel contemporaneo, tra disciplina e mercato	»	183
6.5. L'azzardo e la sua zona	»	185
6.6. Videogiochi e flusso	»	188
6.7. Persuasione e captologia	»	193
7. Per concludere	»	199
7.1. Giocare male, giocare bene	»	199
7.2. Giocare il male, giocare il bene	»	201
Bibliografia	»	209