

Índice

1. Antefacto	13
2. A pedra no charco	18
3. A palavra «ciao»	25
4. O binómio fantástico	29
5. «Luz» e «botas»	34
6. O que aconteceria se... ..	38
7. O avô de Lénine	42
8. O prefixo arbitrário	45
9. O erro criativo	48
10. Velhos jogos	52
11. Utilidade de Giosuè Carducci	56
12. Construção de um «limerick»	60
13. Construção de uma adivinha	64
14. A falsa adivinha	67
15. Os contos populares como matéria-prima	69

16. Errando as histórias	72
17. Capuchinho Vermelho de helicóptero	75
18. Os contos ao contrário	78
19. O que aconteceu depois.....	80
20. Salada de contos	83
21. Contos em decalque.....	86
22. As cartas de Propp	91
23. Franco Passatore põe «os contos na mesa»	99
24. Contos com «chave obrigatória»	102
25. Análise da Epifânia	105
26. O homenzinho de vidro.....	109
27. Piano-Bill	111
28. Comer e «brincar a comer».....	114
29. Histórias na mesa	118
30. Viagem à volta da minha casa	122
31. O brinquedo como personagem	128
32. Marionetas e fantoches	132
33. A criança como protagonista	137
34. Histórias «tabus»	140
35. Pierino e o <i>pongo</i>	145
36. Histórias para rir	151
37. A matemática das histórias	157
38. A criança que ouve histórias	162
39. A criança que lê histórias aos quadradinhos.....	167
40. A cabra do senhor Séguin.....	171
41. Histórias para brincar.....	176
42. Se o avô se transformar em gato	181
43. Brincadeiras no pinhal	184
44. Imaginação, criatividade, escola	192
45. Fichas.....	202
Novalis	202
A dupla articulação	203
«A Palavra que joga»	204
Sobre o pensar aos pares.....	205
A alienação	206
A «percepção subliminar»	206
Fantasia e pensamento lógico	207
A adivinha como forma do conhecimento	207

Gramática da Fantasia

O efeito de amplificação	210
O teatro das crianças	210
Merceologia fantástica	211
O urso de trapos.....	212
Um verbo para brincar	214
As histórias da matemática	215
Defesa do <i>Gato das Botas</i>	215
Actividades expressivas e experiência científica	219
Arte e ciência	220