



pp. 128, € 16,00
Cod. 250.5

Collana: Controeducazione

In libreria

Francesca Antonacci

Puer Ludens

*Antimanuale per poeti,
funamboli e guerrieri*

Il gioco è un'esperienza vitale di immediata riconoscibilità, e al tempo stesso sfugge alle precise e rigorose definizioni concettuali, proprio in ragione della ricchezza, poliedricità e ambivalenza delle sue espressioni e significati.

Il testo esplora la dimensione del gioco partendo dall'individuazione di poli antinomici che lo descrivono come coagulo di contraddizioni: serietà/divertimento, cooperazione/competizione, regola/libertà, finzione/realtà, norma/trasgressione.

Se i saperi disciplinari – pedagogia, psicologia, antropologia, sociologia – riducono il gioco a un mezzo per lo sviluppo di competenze, è necessario denunciarne e controbilanciarne la riduzione a mero strumento, per accettarlo come esperienza vitale dotata di piena autonomia. Invece di essere un espediente per sviluppare abilità cognitive, affettive, relazionali, o una modalità di apprendimento, acculturazione, socializzazione, o un artificio per osservare e analizzare comportamenti da prevenire o curare, il gioco può dispiegarsi come "simbolo del mondo", esperienza autentica e modello cosmogonico per il pensiero e l'esperienza. Il gioco ha un'anima che lusinga e blandisce il giocatore e che si mostra con immagini e simboli di cui si serve per farci giocare.

Intrecciando il pensiero di autori dai diversi ambiti culturali che hanno approfondito la riflessione sul gioco – Huizinga, Caillois, Fink, Turner – con i maestri dell'immaginario simbolico – Durand, Bachelard, Hillman –, nel solco della pedagogia immaginale di Mottana, affiorano qualità ardenti ed eversive come frecce da una faretra.

Questo antimanuale si rivolge a educatori, insegnanti, mentori e adulti che sentono pulsare la propria *anima ludens*.

Francesca Antonacci è ricercatore e docente di Pedagogia del gioco presso la facoltà di Scienze della formazione dell'Università Milano Bicocca. È tra i soci fondatori dell'associazione Iris (Istituto di Ricerche Immaginali e Simboliche) e fa parte del gruppo di ricerca di pedagogia immaginale. Ha condotto per oltre dieci anni il laboratorio teatrale della facoltà di Scienze della formazione di Milano Bicocca, fondato da Riccardo Massa. Ha pubblicato, oltre a saggi in volumi collettanei, *La peste, il teatro, l'educazione* (a cura di e con F. Cappa), FrancoAngeli 2001, *Condividere la conoscenza*, Unicopli 2005, *TerrAcqua. Schermi immaginali* (a cura di), Mimesis 2007.

Ulteriori informazioni sul gruppo di ricerca immaginale possono essere reperite sul sito www.immaginale.it.

Per acquistare rivolgersi a:

Ufficio vendite
vendite@francoangeli.it
fax 02 26141958
tel. 02 2837141

www.francoangeli.it

Indice

Prefazione. L'utopia del gioco, di *Paolo Mottana*

Introduzione**Il paradosso del gioco tra aporie e antinomie**

Anelli di definizioni e controdefinizioni

La morsa dei saperi disciplinari

Morfologia del gioco

Come frecce da una faretra

La libertà

Il cerchio magico

Il sacro, tra credere e non credere

Performance nello spazio transizionale

La componente drammatico-polemica

L'anima del gioco

Il paradosso: insegnare a giocare

Tracce di immaginario adulto sull'infanzia

Puer ludens

Per un'immaginazione ludica

Tre immagini del gioco

La vita è gioco. Da una lettura di *La lotteria a Babilonia*, di Jorge Luis Borges

L'oasi del gioco. Da una visione de *Il signore delle mosche*, di Peter Brook

Il teatro dell'educazione. Dalla visione di un'antica stampa giapponese chiamata "Goblins Should Not Kibitz When Samurai Play"

Bibliografia

Menu essenziale e arbitrario di Pedagogia del gioco