Indice

Per entrare in argomento p. 13

1. Che cosa significa creatività. 2. Non un privilegio, una possibilità. 3. La creatività linguistica. 4. Il percorso di questo libro.

Capitolo 1
Il gioco linguistico: esperienza, regole, creatività 21

1. Giocare con la lingua è una cosa seria. 2. Maria Luisa Altieri Biagi: il «gioco» come scoperta della lingua. 3. Dal gioco didattico al gioco professionale: il caso Esselunga. 4. Tullio De Mauro: creatività e lingua. 5. Creatività semantica e imitazione. 6. Dalla creatività al gioco linguistico. 7. *I Draghi locopei*. 8. Umberto Eco e *I Draghi locopei*. 9. Umberto Eco: semiotica, cooperazione e scrittura. 10. Umberto Eco: tradurre Queneau.

Capitolo 2
Lo sguardo europeo sulla creatività linguistica 41

1. Il QCER e la creatività linguistica. 2. L'indagine PISA e il pensiero creativo. 3. Che cosa intende PISA per pensiero creativo. 4. La scala dei livelli e l'Italia. 5. Creatività diffusa e differenze individuali. 6. Creatività e linguaggio: implicazioni educative.

Capitolo 3
L'enigmistica italiana 53

1. Una tradizione nazionale. 2. Giampaolo Dossena: il gioco e i giochi *di* e *con* le parole. 3. Stefano Bartezzaghi: tra spontaneità e regola. 4. L'enigmistica come riflessione linguistica per tutti. 5. Dalla *Treccani* alla metafora della carta. 6. Ennio Peres: il giocologo. 7. I meccanismi dell'enigmistica e la didattica.

Capitolo 4
Creatività letteraria: leggere, scrivere, immaginare 65

1. Dal cervello creativo alla letteratura. 2. Divergenza verbale e scrittura creativa. 3. I vincoli stimolano la creatività. 4. Metafore e salti semantici. 5. Fattori individuali: chi scrive meglio e perché.

Capitolo 5
Il gioco linguistico nella letteratura:
da Lear a Scialoja 71

1. *Nonsense* e *limerick*. 2. Edward Lear: il poeta del *nonsense*. 3. Lewis Carroll: linguaggio, logica e immaginazione. 4. La logica dell'assurdo: struttura e dialoghi. 5. Le parole inventate di Carroll. 6. Toti Scialoja: il gioco poetico tra immagine e suono. 7. Una poesia per tutti. 8. Citazioni letterarie. 9. Gli animali che si comportano da umani.

Capitolo 6
Vincoli e sperimentazioni contemporanee:
OULIPO, Stefano Benni, Umberto Eco 89

1. Dal *nonsense* alle regole del gioco. 2. L'OULIPO: un'officina dove il vincolo libera l'immaginazione. 3. I giochi oulipiani: la libertà dentro le regole. 4. L'eredità italiana: tra Calvino, Rodari e la scuola. 5. Il linguaggio reinventato di Stefano Benni. 6. Benni: ironia e critica sociale. 7. *Povero Pinocchio*: la scrittura vincolata all'università.

Capitolo 7
Gianni Rodari: la parola come gioco e libertà 99

1. Perché dedicare un capitolo a Rodari. 2. Giornalista e scrittore. 3. La *Grammatica della fantasia*. 4. La fantasia non è solo dei bambini. 5. Una storia alla prova dei bambini. 6. Il binomio fantastico: le parole fanno scintille. 7. L'errore creativo: quando sbagliare apre strade nuove. 8. Le ipotesi fantastiche: il gioco del "che cosa succederebbe se…". 9. La trasformazione della materia. 10. La cassetta degli attrezzi. 11. Utopia, scienza, futuro: un mondo da costruire. 12. Rodari e De Mauro: un'alleanza per la lingua democratica.

Proposte didattiche 117

Introduzione alle attività. 1. Scuola primaria. 2. Scuola secondaria di primo grado. 3. Scuola secondaria di secondo grado.

Appendice 167

1. Maria Luisa Altieri Biagi. 2. Tullio De Mauro

Bibliografia 181