

ÍNDICE

1. Preliminares	9
2. La china en el estanque.	15
3. La palabra «hola»	23
4. El binomio fantástico	27
5. «Luz» y «zapatos»	33
6. Qué ocurriría si	39
7. El abuelo de Lenin.	43
8. El prefijo arbitrario	47
9. El error creativo.	51
10. Viejos juegos	55
11. Utilidad de José de Espronceda.	59
12. Construcción de un «limerick»	63
13. Construcción de una adivinanza	67
14. La falsa adivinanza	71
15. Los cuentos populares como materia prima	73
16. Transformando historias.	77
17. Caperucita Roja en helicóptero	81
18. Los cuentos al revés	85

19. Qué ocurre después	87
20. Ensalada de cuentos	91
21. Imitando cuentos	95
22. Las cartas de Propp	101
23. Franco Passatore pone «las cartas en cuento» . .	111
24. Cuentos en «clave obligatoria»	115
25. Análisis de la Befana	119
26. El hombrecillo de vidrio	125
27. Piano-Bill	129
28. Comer y «jugar a comer»	133
29. Historias de la mesa	137
30. Viaje alrededor de mi casa	141
31. El juguete como personaje	149
32. Títeres y marionetas	155
33. El niño como protagonista	161
34. Historias «tabú»	165
35. Pedrito y el barro	171
36. Historias para reír	179
37. La matemática de las historias	187
38. El niño que escucha cuentos	193
39. El niño que lee historietas	199
40. La cabra de Monsieur Séguin	203
41. Historias para jugar	209
42. Si el abuelo se convierte en gato	215
43. Juegos en el pinar	219
44. Imaginación, creatividad, escuela	229
45. Fichas	243