

Gioco

4 Categorie

- **Agon** : giochi di *competizione* , regna il principio vinca il migliore
- **Alea(dado)** : vincere o perdere non dipende dalle proprie capacità , ma da un'entità esterna imponderabile, incontrollabile , sorte , fortuna
- **Mimicry**: giochi basati sul travestimento . Far credere di essere altro, travestimento
- **Ilinx (gorgo,vertigine)** : divertimento nel provare ebbrezza fisica nel rapporto con lo spazio, lanciarsi nel vuoto, correre a forte velocità o cercare di mantenersi in equilibrio

2 modalità di gioco

- **Paidia** (*educazione, formazione umana*) : il gioco è spontaneo, movimento libero e liberatorio, la creatività non si sottopone a regole preventive
- **Ludus** (*gioco, sport*): gioco definito da regole stabilite di volta in volta dai giocatori o date oggettivamente

*Fra Paidia e Ludus vi è continuità, evoluzione e
non rigida separazione*

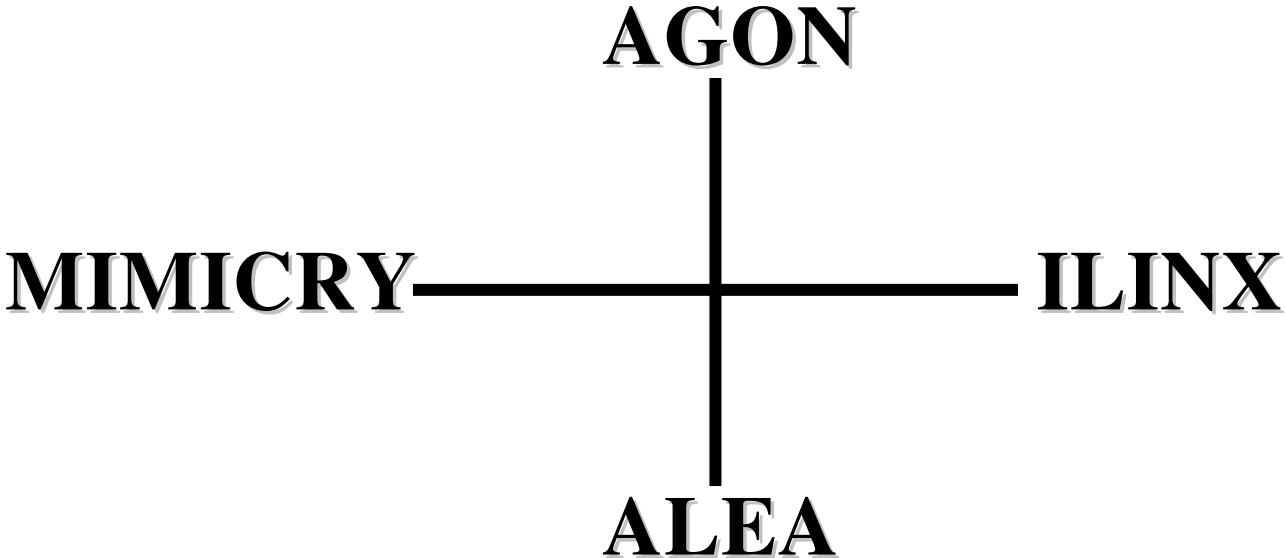


TABELLA 5.1 Suddivisione dei giochi

	<i>AGON</i> (competizione)	<i>ALEA</i> (fortuna)	<i>MIMICRY</i> (simulacro)	<i>ILINX</i> (vertigine)
<i>PAIDIA</i>	<ul style="list-style-type: none"> corse combattimenti ecc. atletica 	<ul style="list-style-type: none"> filastrocche per fare la conta testa o croce 	<ul style="list-style-type: none"> imitazioni infantili giochi illusionistici bambola costumi vari maschera travestimento 	<ul style="list-style-type: none"> rotare infantile giostra altalena walzer
<ul style="list-style-type: none"> chiasso agitazione <i>fou-rire</i> aquilone solitari cruciverba 	<ul style="list-style-type: none"> non soggetti a regolamento 	<ul style="list-style-type: none"> scommesse roulette lotterie semplici, composte o a ripetizione 	<ul style="list-style-type: none"> teatro arti dello spettacolo in generale 	<ul style="list-style-type: none"> volador luna park sci alpinismo acrobazia
<i>LUDUS</i>	<ul style="list-style-type: none"> boxe biliardo scherma dama calcio scacchi competizioni sportive in genere 			

In ogni colonna verticale i giochi sono classificati, molto approssimativamente, in un ordine tale per cui l'elemento *PAIDIA* diminuisce costantemente, mentre aumenta proporzionalmente l'elemento *LUDUS* (Caillouis 1981, p. 74).