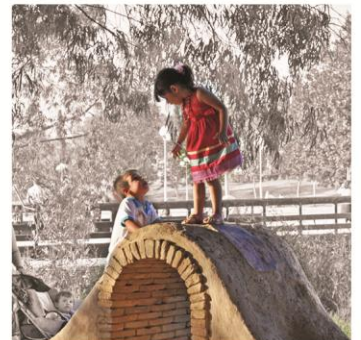




**Τα παιδιά παίζει,  
ο αρχιτέκτονας  
σχεδιάζει  
Η παιδική φαντασία  
αναδιατυπώνει  
το χώρο**

Κατσουρού Ευφημία  
Σέρφα Κωνσταντίνα





Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο  
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών  
Τομέας Αρχιτεκτονικής Γλώσσας και Επικοινωνίας  
Ιούλιος 2012

**Τα παιδιά παίζει, ο αρχιτέκτονας σχεδιάζει  
Η παιδική φαντασία αναδιατυπώνει το χώρο**

Φοιτήτριες: Κατσουρού Ευφημία, Σέρφα Κωνσταντίνα  
Επιβλέπων καθηγητής: Παρμενίδης Γιώργος





## Πίνακας περιεχομένων

|   |    |
|---|----|
| Εισαγωγή.....                             | 5  |
| Πως το παιδί αντιλαμβάνεται το χώρο ..... | 7  |
| Πως δρα η φαντασία του παιδιού .....      | 15 |
| Αφορμή για παιχνίδι .....                 | 25 |
| Ισορροπία .....                           | 27 |
| Κανόνες - Εμπόδια .....                   | 33 |
| Σημεία αναφοράς.....                      | 37 |
| Ιδιοποίηση του χώρου .....                | 41 |
| Κανόνες προοπτικής.....                   | 47 |
| Σκιά.....                                 | 49 |
| Ζώα.....                                  | 55 |
| Αφαιρετικές μορφές.....                   | 59 |
| Αποξένωση - Συσχετισμός - Μεταφορά.....   | 63 |
| Περιέχον - Περιεχόμενο .....              | 67 |
| Φανταστικές ιστορίες.....                 | 71 |
| Χρώμα.....                                | 75 |
| Μιμητική μορφή δραστηριοτήτων .....       | 79 |
| Επίλογος .....                            | 81 |
| Βιβλιογραφία .....                        | 83 |
| Πηγές Φωτογραφιών .....                   | 83 |

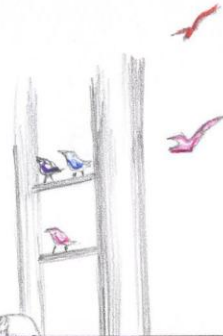


## Εισαγωγή

Αντικείμενο της παρούσας διάλεξης αποτελεί η διερεύνηση νέων κατευθύνσεων σχεδιασμού του χώρου παιχνιδιού με άξονα τη λειτουργία της φαντασίας του παιδιού και τον τρόπο που αντιλαμβάνεται και οικειοποιείται το χώρο.

Σε πρώτη φάση, γίνεται μία αναφορά στις θεωρητικές μελέτες που έχουν πραγματοποιηθεί για το παιδί και το χώρο, με σκοπό την κατανόηση του τρόπου που αντιλαμβάνεται το παιδί τη σχέση των αντικειμένων μέσα σε αυτόν και προσδιορίζει τη δική του θέση στο δομημένο περιβάλλον. Στη συνέχεια, αναλύεται η παράμετρος της παιδικής φαντασίας στην ανάγνωση του χώρου και μελετάται ο τρόπος με τον οποίο από την απλή αναγνώριση το παιδί προχωράει στην οικειοποίηση και αναδιατύπωση των στοιχείων που τον αποτελούν. Ως απόρροια, εντοπίζονται θεμελιώδεις διανοητικές λειτουργίες που διαμορφώνουν τη σχέση του παιδιού με το χώρο, τύποι αντικειμένων και σχέσεων που εξαίρουν τις λειτουργίες αυτές, καθώς και αυθόρμητες δράσεις και διαδικασίες που αναπτύσσει το παιδί. Όλα τα παραπάνω μπορούν να ερμηνευθούν ως αφορμές για παιχνίδι.

Τα στοιχεία αυτά, μεταφρασμένα στο χώρο, επιδιώκουν να διατυπώσουν ένα νέο λεξιλόγιο για τον αρχιτέκτονα και να αναδιαμορφώσουν τα υπάρχοντα δεδομένα στο σχεδιασμό των χώρων παιχνιδιού.





## Κεφάλαιο 1

### **Πως το παιδί αντιλαμβάνεται το χώρο**

Ένα θεμελιώδες ερώτημα που πρωταρχικά απασχολεί τον αρχιτέκτονα του οποίου αντικείμενο σχεδιασμού είναι ένας χώρος παιχνιδιού, συνίσταται στο πως ακριβώς το παιδί αντιλαμβάνεται το περιβάλλον του. Είναι κρίσιμος ο τρόπος με τον οποίο κατανοεί σταδιακά τις χωρικές και νοηματικές σχέσεις των αντικειμένων που το περιβάλλουν, καθώς και το πως δρα το ίδιο σε σχέση με τα διάφορα στοιχεία του χώρου. Πολλοί και σημαντικοί είναι οι ερευνητές της παιδικής συμπεριφοράς που, μεταξύ άλλων, ασχολήθηκαν και με το παραπάνω ερώτημα. Κάποιοι από αυτούς, όπως ο Jean Piaget, η Maria Montessori και ο Henri Wallon, έχουν αφιερώσει σημαντικό κομμάτι των ερευνών τους σε αυτή την κατεύθυνση και πάνω στις θεωρίες τους έχουν στηρίξει τις μελέτες τους πολλοί μεταγενέστεροι ερευνητές.

Ο Jean Piaget είναι ένας από τους σημαντικότερους θεωρητικούς της παιδικής ψυχολογίας. Χρησιμοποιώντας συνδυασμό πρακτικών και ερευνητικών επιστημονικών μεθόδων συνέβαλε σημαντικά στην ανάλυση της αναπτυξιακής διαδικασίας. Η τελευταία διακρίνεται, σύμφωνα με τον ίδιο, σε συγκεκριμένα στάδια ωρίμανσης. Η μετάβαση από το ένα στάδιο στο άλλο επιτυγχάνεται μέσα από τη συγκρότηση και ανάπτυξη των νοητικών λειτουργιών του παιδιού. Όταν μιλάμε για νοητικές λειτουργίες εννοούμε γνωστικά εργαλεία που αποκτά το παιδί συνδιαλεγόμενο με το περιβάλλον του. Η προσαρμογή στο περιβάλλον επιτυγχάνεται αφενός με την αξιοποίηση των υφισταμένων γνωστικών δομών και αφετέρου με την τροποποίηση τους, ή την απόκτηση νέων, προς αντιμετώπιση μίας νέας συνθήκης. Η εξισορρόπηση αυτών των δύο είναι καθοριστική για την νοητική ανάπτυξη, ενώ τα στοιχεία που συγκροτούν τον κόσμο ενός παιδιού, συμπεριλαμβανομένων των χωρικών δομών, κατέχουν πρωτεύοντα ρόλο στη διατήρησή της.

Η Maria Montessori, Ιταλίδα εκπαιδευτικός, έχοντας βασίσει τις έρευνές της σε προσωπική παρατήρηση, κάνει, επίσης, ένα διαχωρισμό σε διακριτά στάδια ανάπτυξης, στα οποία κυριαρχούν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Σε αυτές τις παρατηρήσεις στήριξε τη δημιουργία ενός διεθνώς αναγνωρισμένου εκπαιδευτικού μοντέλου που προωθεί την ελευθερία του παιδιού, μέσα σε όρια, και το σεβασμό στη φυσική του ανάπτυξη με στόχο την ανεξαρτητοποίηση του.



*Από μικρή ηλικία τα παιδιά ενδιαφέρονται κυρίως για τα μικρά αντικείμενα και δίνουν σημασία στις λεπτομέρειες του χώρου.*

Ο προσδιορισμός ορισμένων σταδίων υπήρξε εξίσου καθοριστικός για την ανάπτυξη της θεωρίας του γάλλου ψυχολόγου, δασκάλου και πολιτικού Henri Wallon. Σύμφωνα με τον τελευταίο, η μετάβαση από το ένα στάδιο στο άλλο πραγματοποιείται με διαλεκτικό τρόπο, μέσα από μια διαδικασία εναλλαγής ανάμεσα στην κυρίαρχια της λογικής και την κυρίαρχια του συναισθήματος.

Κατά τη διάρκεια των πρώτων δύο ετών του παιδιού, οι αισθήσεις και η κίνηση αποτελούν τα πρώτα μέσα επικοινωνίας του. Είναι τα πρώτα κεκτημένα που του επιτρέπουν να συλλέξει στοιχεία για το χώρο που το πλαισιώνει, πολύ πριν αποκτήσει τα γλωσσικά εργαλεία που έρχονται με την ομιλία. Βρίσκεται στο αισθησιοκινητικό στάδιο της ανάπτυξής του, όπως το ονομάζει ο Jean Piaget.

Στους πρώτους μήνες, το βρέφος δρα αντανακλαστικά. Αρχικά, οι αντανακλαστικές αυτές αντιδράσεις είναι πρωτογενείς και προσανατολίζονται στο ίδιο του το σώμα. Είναι, όμως, πολύ σημαντικές γιατί κεντρίζουν τη νόηση. Κυρίως μετά το δωδέκατο μήνα ζωής, το παιδί αρχίζει να συνδυάζει τις κινήσεις και τις προθέσεις του και σταδιακά αντιλαμβάνεται σημεία αλληλεπίδρασης με τα αντικείμενα που βρίσκονται στο άμεσο περιβάλλον του. Τα νέα αντικείμενα που του συστήνονται τα αναγνωρίζει προσδίδοντας τους στοιχεία που τα χαρακτηρίζουν, για παράδειγμα εικόνες ή ήχους. Η διαδικασία, όμως, της κωδικοποίησης και απομνημόνευσης αυτής της γνώσης ξεκινάει αργότερα.

Σε νηπιακή ηλικία, από τα δύο έτη περίπου, το παιδί, ξεκινάει να διαχειρίζεται σύμβολα, όπως λέξεις ή εικόνες, ώστε να δημιουργήσει εσωτερικές αναπαραστάσεις των αντικειμένων. Όταν του παρουσιάζεται η εικόνα ενός αντικειμένου για πρώτη φορά δημιουργεί ένα σύστημα αναγνώρισής του, που απαρτίζεται από συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, πολλές φορές ασαφή. Επί παραδείγματι, ένα άλογο στο νοητικό αρχείο ενός μικρού παιδιού μοιάζει περισσότερο με ένα περίγραμμα παρά με μία φωτογραφία. Τα στοιχεία που το ταυτοποιούν είναι η ζωώδης μορφή, τα τέσσερα πόδια του, το μακρόστενο κεφάλι. Αυτό καθιστά την περιγραφή αυτή παρόμοια με την περιγραφή ενός άλλου ζώου, για παράδειγμα ενός σκύλου. Αποκτώντας την εμπειρία της επαφής με ένα σκύλο και μίας ακόμα επαφής με ένα άλογο, το παιδί οφείλει να τροποποιήσει την εσωτερική εικόνα που έχει σχηματίσει για το άλογο και να δομήσει μια νέα για ένα σκύλο.

Σύμφωνα με τη θεωρία της Maria Montessori, παρόλο που απέχει πολύ από το να αντιληφθεί συνθετικά το χώρο, ένα παιδί είναι πολύ ευαίσθητο στην τάξη από πολύ νωρίς και ιδιαίτερα ανάμεσα στο πρώτο και το τρίτο έτος. Ενδιαφέρεται κυρίως για τα



Τα παιδιά τείνουν  
να δίνουν ψυχή σε  
άψυχα  
αντικείμενα.

Στιγμιότυπο από  
την ταινία "Le  
Ballon Rouge"



Σκίτσο από το  
βιβλίο "Le petit  
Prince"



μικρά αντικείμενα, δίνει σημασία στις λεπτομέρειες και χρησιμοποιεί επιλεγμένα στοιχεία του χώρου ως σημεία αναφοράς κατασκευάζοντας έναν κόσμο που μπορεί να οικειοποιηθεί και να τοποθετήσει τον εαυτό του.

Επιπρόσθετα, βασικό χαρακτηριστικό σε αυτή την ηλικία είναι ότι η εικόνα του κόσμου, όπως την έχει συνθέσει το νήπιο μέχρι εκείνη τη στιγμή, είναι εγωκεντρική, καθώς πηγάζει αποκλειστικά από την προσωπική οπτική του για το χώρο. Από αυτόν τον εγωκεντρισμό προκύπτει και η τάση των παιδιών να «δίνουν» ψυχή σε άψυχα αντικείμενα και να αποδίδουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά σε μη ανθρώπινα όντα, κάτι που παρατηρείται συχνά στον τρόπο που παίζουν τα παιδιά. Σε παιχνίδι, επίσης, μπορεί να μεταφραστεί η αναζήτηση της ισορροπίας. Η επιδίωξη της κυριαρχίας του παιδιού στο σώμα του και στα στοιχεία του χώρου στον οποίο βρίσκεται, αλλά και η ισορροπία μεταξύ των αντικειμένων αποτελεί μόνιμη διαδικασία εξερεύνησης, της οποίας οι στόχοι μεταλλάσσονται και κλιμακώνονται σε δυσκολία με ρυθμούς γεωμετρικής προόδου, ιδιαίτερα στα πρώτα αυτά χρόνια της ζωής του ατόμου.

Ο Henri Wallon κάνει έναν ενδιαφέροντα διαχωρισμό στον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσεται ένα παιδί από το πρώτο έως το τρίτο έτος ζωής του και από το τρίτο έως το έκτο. Στην πρώτη περίοδο βρίσκεται στη διαδικασία ανάπτυξης αφενός μίας πρακτικής νοημοσύνης, μέσα από την ενασχόληση με το σώμα του και τα διάφορα αντικείμενα, και αφετέρου μίας κοινωνικής νοημοσύνης, μέσα από τη μίμηση και την εκμάθηση της γλώσσας. Στην τελευταία περίοδο οι συναισθηματικές λειτουργίες υπερισχύουν καθώς υπάρχει μία τάση αρνητισμού στις υποδείξεις που δέχεται.

Το έκτο έτος της ηλικίας ενός παιδιού συνήθως σηματοδοτεί και την έναρξη της σχολικής του ζωής. Αυτήν την κρίσιμη περίοδο για την ανάπτυξή του, το παιδί καλείται να κατακτήσει νοητικά το χώρο αποκτώντας μια αντικειμενική θεώρηση του κόσμου. Στην προσπάθεια του αυτή εξακολουθεί να κατέχει σημαντικό ρόλο η αισθησιοκινητική λειτουργία. Σταδιακά κατακτά έννοιες όπως είναι το πλήθος, ο όγκος και το βάρος των αντικειμένων. Η κατανόηση των αναλογιών, των κανόνων τις προοπτικής και ο συντονισμός των παραπάνω στην αντίληψη του παιδιού οδηγεί στη νοητική συγκρότηση του χώρου όπως είναι και όχι όπως τον αντιλαμβάνεται αυστηρά και μόνο με τις αισθήσεις. Ενώ η γνώση για τη μορφή των αντικειμένων είναι πληρέστερη, είναι εξίσου κρίσιμο να αποδεσμευτεί από τη μονομερή, εγωκεντρική οπτική που αναπόφευκτα κυριαρχεί, όσον αφορά τη λειτουργία, και να εμπλουτιστεί με πληροφορία που αφορά στην κοινωνική υπόσταση των πραγμάτων: την ιδέα πίσω από το αντικείμενο, την



*Τα παιδιά οργανώνονται σε ομάδες, παίζουν και κοινωνικοποιούνται σε υπαίθριους ελεύθερους χώρους*

επικρατούσα χρήση, την αλληλεπίδραση με την κοινή καθημερινότητα. Επίσης, έρχεται σε επαφή με έννοιες και σχέσεις που αφορούν στο χρόνο και στην αιτιότητα. Το παιχνίδι είναι ξανά σημαντικός οδηγός για τον συγκερασμό της αισθησιοκινητικής και της νοητικής μετάφρασης του χώρου.

Στην ηλικία αυτή είναι πολύ σημαντική και η παράμετρος της κοινωνικοποίησης. Είναι ένα σημαντικό ζήτημα που σχετίζεται άμεσα με το σχεδιασμό ενός χώρου παιχνιδιού και πρέπει να απασχολεί τον αρχιτέκτονα στο επίπεδο της χωρικής οργάνωσης των παιδικών δραστηριοτήτων. Τα παιδιά δρουν με ένα «ένστικτο της αγέλης» όπως το ονομάζει η Maria Montessori. Χωρίζονται σε ομάδες, μέσα από τις οποίες αναπτύσσουν και δοκιμάζουν δραστηριότητες στις οποίες διαφαίνονται σταδιακά έννοιες όπως αυτές της φαντασίας, της ηθικής και της κοινωνικής οργάνωσης.

Μετά τα έντεκα-δώδεκα έτη ζωής του, το παιδί είναι σε θέση να αντιληφθεί αφηρημένες έννοιες, να αναπτύξει υποθετικά σενάρια δράσης και να δει κριτικά τις εμπειρίες του χώρου. Είναι η ηλικία όπου οι δημιουργικές του ευαισθησίες αναπτύσσονται στο έπακρο, ενώ στις διαπροσωπικές του σχέσεις κυριαρχούν το συναίσθημα και η αίσθηση δικαιοσύνης.

Όταν τα παιδιά παίζουν, ανεξαρτήτως ηλικίας, ανακαλύπτουν, επικοινωνούν και εκφράζονται. Τελικά, μέσα από το παιχνίδι αναπτύσσονται, πλουτίζουν το γνωσιακό αρχείο τους και εμπλουτίζουν τις νοητικές τους ικανότητες. Ένας χώρος παιχνιδιού απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες ταυτόχρονα και σε κάθε ηλικία ξεχωριστά. Ο αρχιτέκτονας οφείλει μέσα από το σχεδιασμένο περιβάλλον να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις υπό τις οποίες το παιχνίδι θα «ανθίσει» προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο προσεγμένος σχεδιασμός δημιουργεί προκλήσεις σε όλο το φάσμα των σταδίων ανάπτυξης και καλύπτει χωρικές ανάγκες για παιδιά όλων των ηλικιών.



*Η φαντασία στο παιχνίδι*

*Στιγμιότυπα από την ταινία "Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain"*

## Κεφάλαιο 2

### Πως δρα η φαντασία του παιδιού

"Αν είχαμε και μία Φανταστική, όπως έχουμε μία Λογική, θα ανακαλύπταμε την τέχνη του να επινοούμε."

Σ' αυτή τη φράση του γερμανού ποιητή και εδραιωτή του Ρομαντισμού Novalis στηρίζει όλη του τη θεωρία περί παιδιού και φαντασίας ο ιταλός παιδαγωγός Gianni Rodari. Αυτή αποτελεί το εργαλείο του τόσο για την παιδαγωγική του μέθοδο όσο και για την επινόηση ιστοριών για παιδιά. Η "Φανταστική" είναι μία τέχνη, την οποία από τη φύση τους κατέχουν τα παιδιά χωρίς να χρειαστεί να τη διδαχθούν. Δείχνοντας εμπιστοσύνη στην παιδική δημιουργικότητα και προσπαθώντας να την ενισχύσουμε, μπορεί να αποκαλυφθεί ένας καινούριος κόσμος. Και όπως ακριβώς ο Rodari, ως συγγραφέας παιδικών βιβλίων, μιλάει για την απελευθερωτική αξία των λέξεων και τη χρησιμοποιεί για να δημιουργήσει ιστορίες, με όμοιο τρόπο ένας αρχιτέκτονας μπορεί να αντιληφθεί την απελευθερωτική αξία των σχημάτων, των μορφών και των αντικειμένων και μαζί πλέον με το παιδί να δημιουργήσει το χώρο.

Το παιδί, ιδιαίτερα κατά τα πρώτα χρόνια της ζωής του (προσχολική ηλικία), έχει οξυμένη φαντασία που υπερισχύει της λογικής. Είναι σαφές ότι αυτό είναι το στοιχείο που πρέπει να μελετηθεί για να κατανοήσουμε πως μπορεί να διαβάσει το χώρο και στη συνέχεια να τον οικειοποιηθεί και να του προσδώσει νέα χαρακτηριστικά.

Το παιδί αποτελεί ένα άγραφο χαρτί. Λαμβάνει ερεθίσματα, τα αφομοιώνει και στην συνέχεια εκφράζει τα δικά του συμπεράσματα για τον κόσμο. Ακριβώς επειδή η γνώση του για αυτόν είναι ακόμη περιορισμένη διαθέτει μια απίστευτη ελευθερία στον τρόπο που σκέφτεται και εκφράζεται. Γι' αυτό θα ήταν λάθος όταν απευθυνόμαστε σε ένα παιδικό κοινό να αποκλείσουμε τις δυνατότητες του παραλόγου. Έχουν μία μεγάλη ευχέρεια στο να συνθέτουν τις λέξεις με τρόπο ανορθόδοξο, που μπορεί να προσδίδει σε αυτές έννοιες που δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα και να πλάθουν παραμύθια. Αυτός είναι και ο τρόπος με τον οποίο ο Rodari επιλέγει να επινοεί και να δομεί τις ιστορίες του για τα παιδιά. Κατ' αντίστοιχο τρόπο τα παιδιά χρησιμοποιούν και τα αντικείμενα. Δεν τους αφορά η πραγματική τους λειτουργία αλλά ο τρόπος με τον οποίο μπορούν αποξενωμένα από το περιβάλλον τους να εξυπηρετήσουν το παιχνίδι.





*Τα παιδιά ανακαλούν μνήμες αντικειμένων και προσπαθούν να τις ανασυνθέσουν χρησιμοποιώντας χρώμα, φως και σκιά.*

Τα παραμύθια και τα παιχνίδια αποτελούν σε μεγάλο βαθμό τον κόσμο των παιδιών, το πεδίο δράσης τους και τα εργαλεία με τα οποία θα εξερευνηθούν και θα ερμηνεύσουν τον πραγματικό κόσμο. Η ροπή που παρουσιάζουν και τα δύο προς το παράλογο τους προσδίδει την ατμόσφαιρα ονείρου. Τα παιδιά μέσα στην διαδικασία του παιχνιδιού ανακαλούν μνήμες, εμπειρίες, μορφές που έχουν ξανασυναντήσει ή για τις οποίες έχουν απλά ακούσει σε κάποια διήγηση και έχουν πλάσει μια φανταστική εικόνα, και προσπαθούν ουσιαστικά να τις συνθέσουν με τρόπο δημιουργικό. Αυτή η διαδικασία αποτελεί τη βασική δομή του παιδικού παιχνιδιού. Συγκεντρώνουν στοιχεία από το περιβάλλον και τον κόσμο των μεγάλων τα επεξεργάζονται με τον παιδικό νου, στον οποίο η φαντασία κατέχει εξέχοντα ρόλο, και τα φέρνουν στον δικό τους κόσμο απελευθερωμένα από κάθε δέσμευση. Αυτή είναι η αφετηρία για μια πληθώρα παιχνιδιών, όπως το παιχνίδι μίμησης ρόλων, η δημιουργία φανταστικών σεναρίων ή η θέσπιση κανόνων στους οποίους θα υπακούει ένα παιχνίδι, τα οποία θα αναλυθούν εκτενέστερα στη συνέχεια.

Συχνά τα παιδιά μικρής ηλικίας, αναζητούν να παίζουν με την παρέα ενός ενήλικα (γονέα κατά κανόνα). Ο ενήλικας διαθέτει ένα σαφώς μεγαλύτερο φάσμα εμπειριών και γνώσεων με τα οποία μπορεί να τροφοδοτήσει το παιχνίδι. Μπορεί να αποδώσει καλύτερα τις αναλογίες και τις αποστάσεις σε ένα παιχνίδι κατασκευών, να παραδώσει μια μεγαλύτερη ποικιλία μορφών προς μίμηση και με αυτόν τον τρόπο να του προσδώσει νέο ενδιαφέρον. Ωστόσο ο ενήλικας καλείται να δράσει επικουρικά και όχι να καταλάβει τη θέση του παιδιού παίζοντας ο ίδιος και θέτοντας το στο ρόλο του θεατή. Καθήκον του είναι να διεγείρει την επινοητική του ικανότητα και να το τροφοδοτήσει με νέα ερεθίσματα που εκείνο θα χρησιμοποιήσει όταν θα παίζει μόνο του. Η διαδικασία αυτή δεν οδηγεί ποτέ στην πλήξη παρά μόνο αν το παιχνίδι περιορισθεί αυστηρά στον προβλέψιμο και γρήγορα εξερευνησιμο τεχνικό του ρόλο.

Τα παιχνίδια των παιδιών χαρακτηρίζονται έντονα από το στοιχείο της τυχαιότητας και του απρόβλεπτου. Η αλληλουχία των πράξεων συχνά δεν είναι προμελετημένη αλλά προκύπτει κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Ο Rodari χαρακτηριστικά αναφέρει ότι "η δημιουργικότητα είναι συνώνυμο της "αποκλίνουσας σκέψης, εκείνης δηλαδή που σπάει διαρκώς τα σχήματα της εμπειρίας". Το παιδί μέσα από το παιχνίδι υποβάλλει τον εαυτό του σε αυτή την διαδικασία. Θέτει νέα ερωτήματα, έχει μια διαρκή περιέργεια για το ανεξερεύνητο, χαρακτηρίζεται από άγνοια κινδύνου και το γεγονός ότι κάποια συνηθισμένη διαδικασία ενδέχεται να μην έχει το αναμενόμενο τέλος κρατάει το



*Ο σχεδιασμός του χώρου παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει στην αναγνώριση και στη συνέχεια στην απομυθοποίηση των φόβων ενός παιδιού.*



ενδιαφέρον του ζωντανό. Θέλει να πειραματίζεται, να εξερευνεί, να μαθαίνει μέσα από το παιχνίδι νέα πράγματα για τον εαυτό του και τον κόσμο.

Η εξερεύνηση αυτή του εαυτού του δεν είναι πάντα μια εύκολη διαδικασία. Μέσα από το παιχνίδι ένα παιδί έρχεται αντιμέτωπο με τους φόβους του, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τα παραμύθια. Με τον ίδιο τρόπο που η αναφορά σε ένα τέρας ή τον "κακό τον λύκο" στο παραμύθι μπορεί να γεννήσει τον φόβο, μπορεί κάποια μορφή ενός παιχνιδιού να είναι πολύ εκφοβιστική για ένα παιδί. Τον ίδιο φόβο με μία μαγεμένη σπηλιά μπορεί να προκαλέσει σε ένα παιδί ένα σκοτεινός χώρος. Και πολλά άλλα παραδείγματα μπορούν να αναφερθούν σχετικά με το ύψος, την ισορροπία ή εσωτερικούς φόβους του παιδιού, όπως η μοναξιά ή η εγκατάλειψη. Όλα αυτά ποικίλουν από παιδί σε παιδί και σχετίζονται με τις εμπειρίες του. Μέσα από το παιχνίδι μπορεί να συμβούν δύο πράγματα, είτε πραγματικά να φοβηθεί το παιδί, είτε να προσποιηθεί ότι φοβάται. Και στις δύο ωστόσο περιπτώσεις βρίσκεται απέναντι στο φόβο του, σε ένα περιβάλλον ασφαλές που έχει σχεδιασθεί γι' αυτό, με αποτέλεσμα να αναγκάζεται να δημιουργήσει τους δικούς του μηχανισμούς άμυνας ώστε σταδιακά να τους ξεπεράσει. Ενυπάρχει δηλαδή, ένα είδος θεραπευτικής μέσα στο παιχνίδι, η οποία οδηγεί το παιδί στην απομυθοποίηση των φόβων και την απομάκρυνση από διαφόρων ειδών εμμονές.

Μέσα από τον τρόπο και το χώρο στον οποίο τα παιδιά παίζουν, αναζητούν να αποκαθλώσουν κάθε είδος εξουσίας που τα δεσμεύει στην καθημερινότητα τους. Είναι σαφές ότι τα παιδιά υπόκεινται σε έναν καθημερινό και συνεχή έλεγχο (οικογένεια-σχολείο-κοινωνία). Σκοπός του είναι να συμμορφωθούν με τα πρότυπα συμπεριφοράς της εποχής και της κοινωνίας στην οποία ζουν. Αυτή η μορφή εξουσίας ξεκινάει από τα πρώτα χρόνια ζωής στο πλαίσιο της οικογένειας σε ήπια ακόμη μορφή και συνεχίζεται εντονότερα στο σχολείο, ακόμα και στις εξωσχολικές, τις προς εκτόνωση δραστηριότητες του παιδιού. Στο σχολείο μάλιστα πρέπει να σημειωθεί ότι ο έλεγχος αυτός παίρνει μία μορφή άκρως καταπιεστική, βάσει του υπάρχοντος εκπαιδευτικού συστήματος. Τα παιδιά αντιμετωπίζονται ως μία ομογενής μάζα και όχι ως αυτόνομες και ξεχωριστές μονάδες, ενώ ο δάσκαλος αποτελεί αυθεντία και υποβάλλει το παιδί σε διαδικασίες εντελώς αντιδημιουργικές, όπως η στείρα αποστήθιση. Το παιδί είναι αναμενόμενο να καταπιέζεται και να πλήττει μέσα σε αυτή την διαδικασία. Πρέπει να σημειωθεί εδώ ότι εχθρός της σκέψης είναι η πλήξη, και τα παιδιά δυστυχώς υποβάλλονται σε αυτή. Ως εκ τούτου, μέσα από το παιχνίδι αναζητούν να αποκαθλώσουν κάθε μορφή που τους



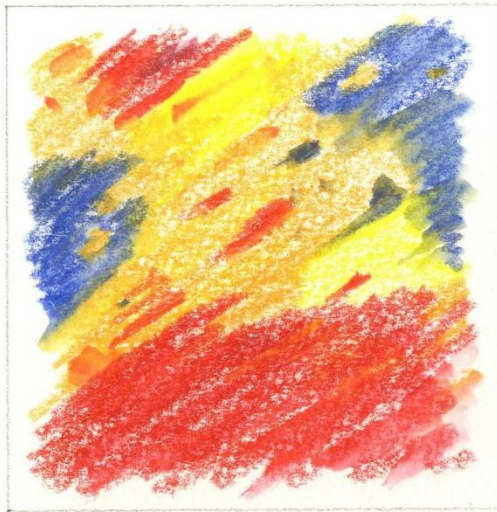
*Τα παιδιά  
αναζητούν να  
αποκαθηλώσουν  
κάθε είδος  
εξουσίας και να  
νιώσουν  
ελεύθερα μέσα  
σε ένα χώρο  
παιχνιδιού.*




εξουσιάζει και νιώθουν οτι τα καταπιέζει. Πρέπει να βρίσκουν τον χώρο στον οποίο μπορούν να εκφραστούν και να δημιουργήσουν. Συχνά μάλιστα ο δάσκαλος ή ο ενήλικας ο οποίος τα καταπιέζει, στις ιστορίες τους ταυτίζεται με τον εχθρό ή υπόκειται σε μία σειρά δύσκολων δοκιμασιών που επιβάλλουν πια εκείνα. Γι' αυτό ένας χώρος παιχνιδιού πρέπει να τους παρέχει την πολυπόθητη ελευθερία τους μακριά από κανόνες και απαγορεύσεις διασφαλίζοντας ταυτόχρονα την ασφάλεια τους.

Η ελευθερία αυτή συνίσταται και σε έναν ακόμα παράγοντα, αυτόν της ουτοπίας. Δεν πρέπει να αφαιρείται η σημασία του κόσμου αυτού από τα παιδιά. Ασφαλώς είναι αναγκαίο να μεγαλώνουν εντός της πραγματικότητας, την οποία θα κληθούν μελλοντικά να αντιμετωπίσουν, ταυτόχρονα όμως, δεν πρέπει να χάνουν την πίστη σε έναν κόσμο ιδανικό. Μέσα στο σύμπαν των παιδιών (παιχνίδια και παραμύθια), πάντα συνυπάρχουν το καλό και το κακό. Οι ιστορίες που πλάθουν πολύ συχνά στηρίζονται σε αυτό το μοτίβο της σύγκρουσης μεταξύ μίας καλής και μίας κακής δύναμης, αλλά πάντα καταλήγουν σε μία θριαμβευτική, πολλές φορές και μέσα απο μία ανατροπή, νίκη του καλού. Είναι η ανάγκη και η βαθιά πίστη τους ταυτόχρονα που τα οδηγεί πάντα σε αυτό το αποτέλεσμα και θα ήταν καταστροφικό για την ψυχουσύνθεσή τους να κλονίσουμε αυτήν τους τη βεβαιότητα.

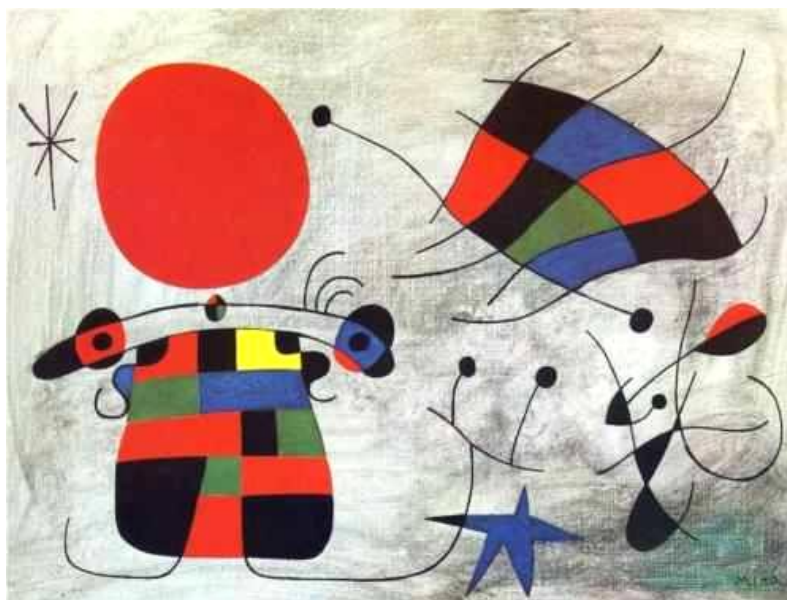
Ωστόσο ο κόσμος των μεγάλων είναι πάντα παρών και διαθέσιμος για να αντλεί ένα παιδί θέματα για το παιχνίδι του, να επιλέγει συχνά ακόμη και προβλήματα να καταπιαστεί πιο δύσκολα απο αυτά που έχει μάθει να διαχειρίζεται. Επιθυμεί να αντιμετωπίζεται ισότιμα και το παιχνίδι είναι ο κατάλληλος χώρος και χρόνος, αφενός για να αποδείξει τις δυνατότητες του οι οποίες καθημερινά αναπτύσσονται και αφετέρου για να "παίξει" οτι είναι μεγάλος. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο προτιμούν να ασχοληθούν με κάτι δύσκολο για την ηλικία τους ακόμη και αν υπάρχει ο κίνδυνος της αποτυχίας.

Αυτή η ανάγκη των παιδιών είναι που πρέπει και ο αρχιτέκτονας να λαμβάνει υπόψιν του όταν σχεδιάζει ένα χώρο για παιδιά. "Είναι πιο πιθανό να κάνουμε λάθος με τα παιδιά υποτιμώντας τα παρα υπερεκτιμώντας τα" αναφέρει ο Rodari και ένας αρχιτέκτονας πρέπει να το γνωρίζει αυτό εφόσον θέλει να σχεδιάσει ένα χώρο στον οποίο τα παιδιά θα χρησιμοποιούν την φαντασία τους, θα τον αναδιαμορφώνουν και οι κατασκευές και ο τρόπος με τον οποίο θα έχει οραματιστεί, ο αρχιτέκτονας, ότι θα χρησιμοποιούνται θα είναι μόνο μία αφορμή για αυτά. Διαφορετικά είναι πολύ εύκολο



-  ΓΟΝΕΙΣ
-  ΜΕΓΑΛΑ ΠΑΙΔΙΑ
-  ΜΙΚΡΑ ΠΑΙΔΙΑ

να δημιουργηθεί ένας χώρος παιδαριώδης, προβλέψιμος, με ελάχιστο ενδιαφέρον για τα παιδιά που αντί να ευνοεί να καταστέλλει την ανάπτυξη τους.



*Οι έννοιες της παιδικότητας, της ουτοπίας και της χαράς σε δύο διαστάσεις*

*Πίνακας του J. Miró*



*Τα παιδιά  
αναζητούν και  
εφευρίσκουν  
στο δομημένο  
χώρο αφορμές  
για παιχνίδι.*

### Κεφάλαιο 3

## Αφορμή για παιχνίδι

Το παιδί, όπως ήδη έχει αναφερθεί, αναπτύσσει μία σειρά διανοητικών λειτουργιών που όσο μεγαλώνει αυξάνονται σε πλήθος και πολυπλοκότητα. Οι λειτουργίες αυτές το βοηθούν να ερμηνεύσει το χώρο και να συσχετισθεί με αυτόν. Η κατανόηση της προοπτικής, των αναλογιών και των αποστάσεων, η προσπάθειά του να αντιληφθεί την έννοια της ισορροπίας και να κυριαρχήσει σε αυτή, η αναγνώριση των διάφορων αντικειμένων προσδίδοντας σταδιακά σε αυτά χαρακτηριστικά που συνθέτουν την εικόνα τους αποτελούν κάποιες από αυτές. Όλα αυτά το παιδί τα κατακτά μέσα από αυτό που οι ενήλικες μπορούν να αναγνωρίσουν ως παιχνίδι. Είναι κάτι το οποίο λειτουργεί ως φυσικό ένστικτο στο παιδί και το βιομηχανικά σχεδιασμένο παιχνίδι μπορεί είτε να το καλλιεργήσει είτε να το ευνουχήσει. Στοιχεία του χώρου, τα οποία θεωρούνται αυτονόητα για τους ενήλικες, όπως η σκιά που ρίχνει ένα αντικείμενο σε ένα άλλο, τα διαφορετικά χρώματα των δομικών τμημάτων ενός αντικειμένου, τα διάφορα εμπόδια που διακόπτουν μία διαδρομή και η σχέση περιέχοντος-περιεχομένου είναι δυνατόν να αποκτήσουν εξέχοντα ρόλο σε αυτό το παιχνίδι-εξερεύνηση του κόσμου. Το παιχνίδι τροφοδοτείται και πολλές φορές ορίζεται από αυθόρμητες δράσεις και διαδικασίες που συντελεί το παιδί όπως είναι η ανάπτυξη μιμητικής μορφής δραστηριοτήτων, η επιθυμία ιδιοποίησης του χώρου, η επινόηση φανταστικών σεναρίων μέσα στα οποία είναι πρωταγωνιστής.

Η επιτυχία ενός χώρου παιχνιδιού ή ενός παιχνιδιού-αντικειμένου έγκειται στην συνύπαρξη, συμπλοκή και αλληλεπίδραση των μηχανισμών και των δράσεων του παιδιού με τα στοιχεία του χώρου αποσκοπώντας στη διαρκή εξέλιξη των διανοητικών και σωματικών ικανοτήτων του, την κοινωνικοποίηση του καθώς και τη κατάκτηση μίας υγιούς και δημιουργικής σχέσης με το χώρο. Παρακάτω, λοιπόν, περιγράφονται κάποιες από αυτές τις σχέσεις αλληλεπίδρασης που μπορούν όπως εξάρουν τη φαντασία του παιδιού κατά αντιστοιχία να εξάρουν και αυτή του αρχιτέκτονα και να αποτελέσουν αφετηρία σχεδιασμού ενός χώρου προσανατολισμένου στο παιδί.





*Τα πρώτα βήματα, πίνακας του Ιακωβίδη*



## Ισορροπία

Ένα από τα θεμελιώδη ζητήματα με τα οποία έρχεται αντιμέτωπο το παιδί στην προσπάθεια του να γνωρίσει και να οικειοποιηθεί τον κόσμο που το περιβάλλει, αφορά στην κίνησή του μέσα στο χώρο. Η απόκτηση του αυτοελέγχου και του συντονισμού των μελών του σώματός του είναι νοητικές λειτουργίες και η απόκτησή τους αποτελεί στόχο πολλαπλών δραστηριοτήτων που αναπτύσσει το παιδί κατά τα πρώτα χρόνια της ζωής του.

Η αναζήτηση της ισορροπίας συνιστά ένα από τα σημαντικότερα κινητικά παιχνίδια καθώς αποτελεί ταυτόχρονα ένα μέσο εξοικείωσης του παιδιού με το χώρο και τα δομικά στοιχεία του, αλλά και μέσο εναρμόνισης με το ίδιο του το σώμα.

Η διαδικασία ξεκινά με το μπουσούλημα, όταν το παιδί δεχόμενο πλήθος ερεθισμάτων από το περιβάλλον του προσπαθεί να πλησιάσει αντικείμενα ή πρόσωπα που βλέπει αλλά δε φτάνει, και έτσι εγκαινιάζει μία περίοδο εξερεύνησης, με εργαλείο την κίνηση, που θα διαρκέσει πολλά χρόνια. Αυτό το παιχνίδι εξερεύνησης προσανατολίζεται στο χώρο, στα εναλλασσόμενα σκηνικά που συναντά στην καθημερινότητά του, αλλά πρωτίστως, προσανατολίζεται στην ανακάλυψη και υπερπήδηση των ορίων που θέτει η φυσική του ανάπτυξη σε αυτό το ταξίδι γνώσης.

Από τα πρώτα βήματα, το παιδί μαθαίνει να ελέγχει το βάρος του και να το κατανέμει στα μέλη του. Μαθαίνει να ισορροπεί στα δύο του πόδια. Καλείται να αντιμετωπίσει ένα πλήθος δοκιμασιών. Πρέπει να καλύψει για παράδειγμα περπατώντας την απόσταση από τα χέρια της μαμάς στην αγκαλιά του μπαμπά. Η χαρά του επιτεύγματος μοιράζεται σε όλη την οικογένεια και αποτελεί μία μορφή παιχνιδιού του οποίου η επανάληψη θα οδηγήσει στα πρώτα ανεξάρτητα βήματα. Ο δομημένος χώρος επιφυλάσσει προκλήσεις που θα εμπλουτίσουν την πορεία του προς την απόκτηση της ισορροπίας. Μια σκάλα, ένα κεκλιμένο επίπεδο, ένα δάπεδο ιδιαίτερα λείο, ή, αντίστοιχα, ένα πολύ τραχύ, για παράδειγμα επιστρωμένο με κυβόλιθους, αποτελούν διαμορφώσεις που απαιτούν εναλλακτική διαχείριση του σώματος του ώστε να κυριαρχήσει στην ισορροπία. Η πορεία σε μία αμμουδερή παραλία ή μέσα στο νερό είναι δραστηριότητες που διασκεδάζουν τα παιδιά γιατί τους δίνουν νέα δεδομένα, νέα ερεθίσματα. Επιπλέον, τα ρευστά στοιχεία του χώρου τους δίνουν τη δυνατότητα να δοκιμάσουν με ασφάλεια την κατανομή του βάρους τους σε διάφορες θέσεις. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον προκαλεί στα



παιδιά και η ισορρόπηση πάνω στα αντικείμενα. Ένας στενός πάγκος, ένα μικρό σκαμνί, τα όρια ενός παρτεριού γίνονται βάθρα πειραματισμού και διασκέδασης, πάνω στα οποία ισορροπούν με τα χέρια και τα πόδια, με το ένα πόδι, σκαρφαλώνουν και πηδούν από αυτά, ή πάνω από αυτά, πολλές φορές με ένα βαθμό επικινδυνότητας.

Όταν είναι πάνω από δύο ετών, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να αναγνωρίζουν τα σωματικά όρια τους. Αναλαμβάνουν ρίσκα μόνο όταν αισθάνονται ότι έχουν τα εφόδια να τα διαχειριστούν. Επιπρόσθετα, το ενδιαφέρον τους κεντρίζουν οι σχέσεις ισορροπίας μεταξύ των αντικειμένων. Από την πρώιμη ανακάλυψη ότι η κούκλα τους θα έρθει πιο κοντά όταν τραβήξουν το χαλί πάνω στο οποίο βρίσκεται, μέχρι το παιχνίδι της κατασκευής ενός πύργου ισορροπώντας χρωματιστά τουβλάκια καθ' ύψος. Στο παιχνίδι της αναζήτησης της ισορροπίας στην πραγματικότητα μπορεί να συμμετέχει οτιδήποτε.

Τα παιδιά ηλικίας από έξι έως δώδεκα ετών έχουν ήδη κυριαρχήσει σε βασικές δραστηριότητες όπως είναι το σκαρφάλωμα και η ισορροπία, οπότε απαιτούνται πιο πολύπλοκες χωρικές διαρθρώσεις ώστε να ευνοείται η περαιτέρω ανάπτυξη των ικανοτήτων τους.

Ο σχεδιασμός του χώρου που θα φιλοξενήσει το παιδικό παιχνίδι πρέπει να δημιουργεί προκλήσεις προς όλες τις ηλικίες ώστε να είναι δυνατή η επίτευξη τόσο της σωματικής, όσο και της πνευματικής τους ανάπτυξης. Όταν τα παιδιά αναγκάζονται να φτάσουν και να τεντωθούν πέρα από τις δυνατότητες που μέχρι στιγμής κατέχουν, αναπτύσσουν και βελτιώνουν τις ικανότητες τους. Ο χώρος πρέπει, τόσο σε επίπεδο διαμορφώσεων όσο και σε επίπεδο υλικότητας, να δίνει στο παιδί ερεθίσματα, να του συστήνει μια ποικιλία κινητικών δοκιμασιών και να του προσφέρει αφορμές για πειραματισμό εξασφαλίζοντας ταυτόχρονα και ένα πλαίσιο ασφάλειας.









## Κανόνες - Εμπόδια

Τα παιδιά κινούνται καθημερινά μέσα σε χώρους, σχεδιασμένους κατά κανόνα για να καλύπτουν πρωτίστως τις ανάγκες των ενηλίκων. Αυτοί οι χώροι δομούνται από στοιχεία τα οποία τα παιδιά έρχονται να μεταφράσουν στην δική τους γλώσσα έκφρασης και να τα εισάγουν στον κόσμο τους. Η φυσική ανάγκη τους για παιχνίδι μετατρέπει πολλά στοιχεία του χώρου σε αντικείμενα παιχνιδιού.

Μία κιονοστοιχία, μια πλακόστρωση ή τα κολονάκια στην άκρη του πεζοδρομίου είναι στοιχεία του σχεδιασμού που ορίζουν μία πορεία, την κίνηση του ανθρώπου μέσα στο χώρο. Για τα παιδιά αυτή τους η λειτουργία δεν περιορίζεται σε θεωρητικό επίπεδο αλλά παίρνει μία πολύ πιο πρακτική μορφή. Θέτουν κάποιους δικούς τους κανόνες που μπορεί από μόνοι τους να σηματοδοτήσουν την αρχή ενός παιχνιδιού και να μετατρέψουν και την πιο απλή δραστηριότητα αυτή του περπατήματος σε παιχνίδι. Πολύ συχνά αν παρατηρήσουμε ένα παιδί που περπατάει, είτε μαζί με τον γονιό του είτε με κάποιον συνομήλικό του, θα δούμε ότι αποφεύγει να πατήσει τους αρμούς μίας πλακόστρωσης, ή πατάει μόνο πάνω σε αυτούς ή έχει αποφασίσει να πατάει διάκενο παρα διάκενο. Αυτό συμβαίνει γιατί με αυτόν τον τρόπο προσδίδει ένα επιπρόσθετο ενδιαφέρον στον απλό περίπατο. Έχει μετατραπεί σε μια δοκιμασία. Το ίδιο φαινόμενο παρατηρείται και με τις κιονοστοιχίες όπου βλέπουμε συχνά παιδιά να κινούνται ορίζοντας μία καμπύλη εναλλασσόμενη πορεία ανάμεσα στις κολόνες ή αγγίζοντας την κάθε μία από αυτές περνώντας δίπλα της. Το να πηδάνε επίσης μέρα με τη μέρα από ένα υψηλότερο σκαλί μίας σκάλας για να σταθούν όρθια στην αρχή της είναι ένας «άθλος» που τα κάνει να νιώθουν ότι αναπτύσσονται σωματικά και να το δείχνουν και στους άλλους υπερπηδώντας αυτό το εμπόδιο. Η διαδικασία αυτή στην οποία υποβάλλουν τα παιδιά τον εαυτό τους, κατά το γάλλο καθηγητή ψυχολογίας και θεωρητικού του παιχνιδιού Jean Chateaux, συμβαίνει υποσυνείδητα γιατί επιδιώκουν να επιβεβαιώσουν την κυριαρχία τους στο χώρο.

Εκτός από αυτή τη στοιχειώδη μορφή κανόνων, όμως, που μπορεί να μετατρέψει την απλή κίνηση στο χώρο σε παιχνίδι, τα παιδιά θεσπίζουν κι άλλους κανόνες πιο πολύπλοκους που έχουν άμεση σχέση με αυτή καθεαυτή τη δραστηριότητα του παιχνιδιού. Πολλά από τα στοιχεία του χώρου μέσα από το πρίσμα του παιχνιδιού μπορούν να εκληφθούν ως εμπόδια που καλείται ο παίχτης να υπερνικήσει ή ως όρια μέσα στα οποία κινείται και είναι προστατευμένους. Τέσσερις κολόνες, γραμμές ή σημεία



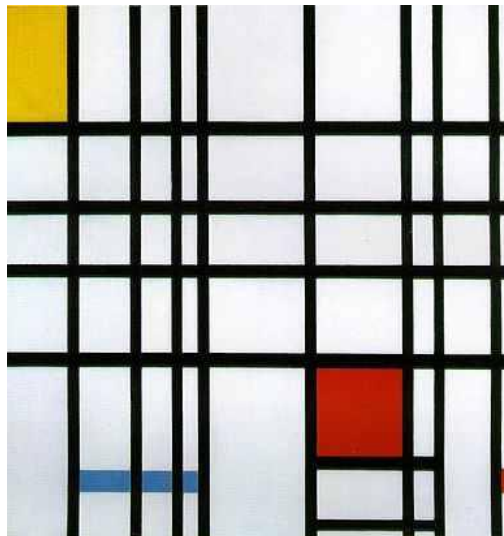


*Παιχνίδι με τα βότσαλα  
Ποιός θα κάνει τα πιο πολλά  
"ψαράκια";*

*Τα παιδιά δημιουργούν κανόνες  
και ανταγωνίζονται  
χρησιμοποιώντας στο έπακρο τα  
στοιχεία του χώρου.*



του χώρου, που μπορούν νοητά να ορίσουν ένα περικλειστο σχήμα, παίρνουν την λειτουργία του σπιτιού ή της φυλακής σε ένα παιχνίδι. Μία μπάρα μπορεί να μετατραπεί σε μαγικό όργανο, άξονα που θα δομήσει ένα ολόκληρο παιχνίδι. Ο Rodari χαρακτηριστικά αναφέρει ένα παιχνίδι στο οποίο τα παιδιά είχαν αποφασίσει «όποιος περνάει κάτω από τη μπάρα προς τη μία κατεύθυνση γίνεται γάτος, όποιος περνάει προς την αντίθετη κατεύθυνση ξαναγίνεται άνθρωπος». Κατανοώντας μία τέτοια δομή ενός παιχνιδιού μπορούμε να καταλάβουμε ότι αυτά τα μοτίβα που μπορούν να παραχθούν από τέτοιου είδους κανόνες είναι άπειρα και επινοούνται μόνο από την παιδική φαντασία. Ένας αρχιτέκτονας δεν μπορεί σίγουρα να τα προβλέψει ούτε να υποδείξει στο παιδί το δικό του φανταστικό πλαίσιο μέσα στο οποίο έχει τοποθετήσει μία κατασκευή. Σίγουρα όμως, μπορεί να λάβει υπόψιν του τη διανοητική αυτή λειτουργία του παιδιού ώστε να το σπλίσει με εργαλεία που θα αυξήσουν τις δυνατότητες του.



*Mondrian,  
Composition with  
yellow blue and red*



## Σημεία αναφοράς

Όπως αναφέρθηκε ήδη, τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία προσανατολίζουν το ενδιαφέρον τους στις λεπτομέρειες ενός χώρου. Ασχολούνται με τα μικρά αντικείμενα, αυτά που μπορούν να αγγίξουν και να επεξεργαστούν, έχουν έντονες και πρωτότυπες αντιδράσεις σε ότι αφορά στο περιβάλλον και πολλές φορές βλέπουν πράγματα που οι μεγαλύτεροι αγνοούν. Από τη στιγμή που ένα παιδί πραγματοποιεί οικειοθελείς, ενσυνείδητες μετακινήσεις, αναγνωρίζει επιλεγμένα αντικείμενα στο χώρο στον οποίο βρίσκεται ως σημεία αναφοράς και τοποθετείται σε σχέση με αυτά. Τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο είναι πολύ πιο σημαντικά από τους τοίχους για να εντοπίσει τα όρια του και να ζωγραφίσει ένα νοητικό χάρτη, μια εσωτερική απεικόνιση. Για αυτό το λόγο μια μετακίνηση ενός αντικειμένου από μία θέση στην οποία έχει προσδώσει το παιδί μια ορισμένη αξία μπορεί να το αναστατώσει. Έτσι, είναι πολύ σημαντικό να υπάρχει μία τάξη στο χώρο, δηλαδή, τα αντικείμενα, ιδιαίτερα αυτά για τα οποία ενδιαφέρεται περισσότερο το παιδί, να παραμένουν στις συνήθεις τους θέσεις. Για το λόγο αυτό, ένας χώρος είναι καλό να είναι σπαρμένος με αντικείμενα-σημεία αναφοράς, ώστε να γίνεται ευκολότερο στα παιδιά να εντοπίσουν τα στοιχεία εκείνα με τα οποία θα οριοθετήσουν τις περιοχές τους. Κατ'αυτόν τον τρόπο ο χώρος αποκτά μία ταυτότητα για τα παιδιά, γίνεται οικείος και προσπελάσιμος.

Είναι χαρακτηριστικός ο τρόπος με τον οποίο ονομάζουν τα παιδιά ένα χώρο με αναφορά στο κυρίαρχο αντικείμενο στο οποίο προσανατολίζονται οι δραστηριότητές τους ή ένα κεντρικό ή έντονο διακοσμητικό ή μορφολογικό στοιχείο. Αναφέρονται σε ένα πάρκο ως «οι κούνιες», ή, σε μια αίθουσα με ένα ξύλινο καράβι τοποθετημένο στον τοίχο ως «το καράβι», αντίστοιχα.

Η Alison Clark, επικεφαλής της Έρευνας στο Ινστιτούτο Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου του Λονδίνου, έκανε μία έρευνα σε παιδιά ηλικίας το πολύ πέντε ετών χρησιμοποιώντας ποικίλες μεθόδους: παρατήρηση, συνέντευξη, οργάνωση συζητήσεων μεταξύ των παιδιών και δημιουργία χαρτών από τα ίδια για τα σχολεία τους. Από την έρευνα αυτήν απορρέουν κάποια ενδιαφέροντα παραδείγματα για τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά επιλέγουν σημεία αναφοράς στο χώρο και για το πως δρα ,συναισθηματικά κυρίως, ο εντοπισμός των στοιχείων αυτών για την οικειοποίηση του. Αναφέρει συγκεκριμένα το πως περιγράφουν κάποια παιδιά τη «σπηλιά τους κάτω από τα σκοτεινά δέντρα στην οποία μπορούν να κρυφτούν και να ακούσουν μουσική». Θα περίμενε κανείς να μιλούν



*Τα παιδιά αναγνωρίζουν στοιχεία στο χώρο ως σημεία αναφοράς και οριοθετούν τις περιοχές τους.*

για κάποια σκοτεινή γωνία μακριά από βλέμματα, ενώ στην πραγματικότητα αναφέρονται σε ένα παγκάκι με λυγισμένες τάβλες το οποίο βρίσκεται κεντρικά στον κοινό χώρο παιχνιδιού πάνω στο γρασίδι. Είναι η ιδιαιτερότητα που έχει προσδώσει στο αντικείμενο η φθορά καθώς και το κοίλο στοιχείο στη μορφή που δίνει την αφορμή στην παιδική φαντασία να δημιουργήσει μία νέα διάσταση για το χώρο. Έτσι, γίνεται αυτόματα ένα σημείο αναφοράς για τη ζωή στον υπαίθριο αυτό χώρο και νοηματοδοτεί σχεδόν κάθε κίνηση. Αντίστοιχα τα παιδιά μπορεί να δίνουν προνομιακή σημασία σε ένα πάγκο που βρίσκεται κοντά στις βρύσες του σχολείου, ένα σημείο συνάντησης και έντονης κίνησης, και να υποτιμούν ένα κάθισμα που βρίσκεται δίπλα στα γραφεία των καθηγητών.

Με τέτοιο τρόπο επιλέγουν τα παιδιά τα στοιχεία του χώρου που θα πάρουν ρόλο στα παιχνίδια τους, που θα δράσουν ως σημεία κοινωνικοποίησης και θα τα βοηθήσουν να κατανοήσουν αλλά και να δουν το χώρο από μία προσωπική ματιά.







*Τα παιδιά οικειοποιούνται ένα χώρο βρίσκοντας σημεία στάσης και κίνησης κοντά στη κλίμακά τους.*



## Ιδιοποίηση του χώρου

Μία από της πηγαίες ανάγκες ενός παιδιού που παραμένει σε ένα χώρο είναι αυτή της ιδιοποίησης του χώρου. Όλοι οι άνθρωποι, ακόμα και τα ζώα, επιδιώκουν να αναπτύξουν δράσεις που θα οδηγήσουν στη σταδιακή οικειοποίηση ενός νέου μέρους στο οποίο καλούνται να ζήσουν. Όσον αφορά στα παιδιά, είναι απαραίτητο ο χώρος στον οποίο παίζουν, και άρα περνούν μεγάλο και σημαντικό κομμάτι της ζωής τους, να τους παρέχει τις προϋποθέσεις ώστε να μπορούν εύκολα να αισθανθούν συμμετοχοί σε αυτόν και ταυτόχρονα να εντοπίσουν ιδιαίτερα σημεία, να τους προσδώσουν προσωπική χροιά και να τα νοιώσουν «δικά τους». Έχοντας οικειοποιηθεί το χώρο στον οποίο κινούνται αισθάνονται ελεύθερα να ξεδιπλώσουν τη φαντασία τους και να οργανώσουν τα παιχνίδια τους.

Ο χώρος παιχνιδιού είναι ένας χώρος έκφρασης και επικοινωνίας. Είναι σημαντικό ο σχεδιασμός του να αποκλίνει από τις συνήθεις οργανώσεις που συναντά το παιδί στο σπίτι και το σχολείο ώστε να του κεντρίζει τη φαντασία και τη δημιουργικότητα. Μέσα από το σχέδιο μπορεί να επιδιώκεται η μεταφορά του παιδιού σε έναν κόσμο μαγικό με στοιχεία μυθικά και ονειρικά, είναι όμως αδήριτη ανάγκη να γίνεται αναφορά σε έννοιες και στοιχεία που του είναι οικεία. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσα από το σχεδιασμό των μορφών, έστω και αφαιρετικά, με στοιχεία παρμένα από τη φύση και το ζωικό βασίλειο, ενδεχομένως αρχετυπικές μορφές σπιτιών και κάστρων ή караβιών. Έτσι, το παιδί αναγνωρίζει αμέσως θραύσματα του χώρου και το περιβάλλον γίνεται περισσότερο προσιτό αν και νέο.

Μία εξίσου σημαντική παράμετρος στο βαθμό της οικειοποίησης του χώρου από τα παιδιά είναι αυτή της κλίμακας. Είναι αδιαμφισβήτητο ότι τα διάφορα στοιχεία του χώρου οφείλουν να είναι σχεδιασμένα κατά τέτοιο τρόπο ώστε να είναι προσεγγίσιμα από τα παιδιά, να μπορούν να βρουν τρόπους να τοποθετηθούν σε σχέση με αυτά και να τα χρησιμοποιήσουν κατά βούληση. Πρέπει, ωστόσο, ο σχεδιασμός να αποφεύγει τη μικρογραφική αναπαράσταση αντικειμένων που δημιουργούν εσφαλμένη αντίληψη για τον κόσμο και αποτελούν τροχοπέδη στη νοητική και σωματική ανάπτυξη. Για παράδειγμα, είναι προτιμότερη μία διαμόρφωση που προσφέρει άνετο κάθισμα σε ένα παιδί πολύ μικρής ηλικίας παρά μια καρέκλα αποδοσμένη σε μικροκλίμακα. Έτσι, μπορεί το παιδί να ιδιοποιηθεί το χώρο και να βρει τα σημεία κίνησης και στάσης του σε αυτόν χωρίς όμως να του παρουσιάζεται μία λανθασμένη αντίληψη για τις διαστάσεις των



*Το παιδί  
επεμβαίνει  
προσωρινά στο  
χώρο και τον  
προσαρμόζει  
στις ανάγκες του  
και τις ανάγκες  
του εκάστοτε  
παιχνιδιού.*

πραγμάτων και να περιορίζεται η επιθυμία του να αναπτυχθεί ώστε να κατακτήσει αυτόν τον κόσμο των μεγαλύτερων, αυτή την καρέκλα που δε φτάνει.

Επιπρόσθετα, την αίσθηση της ιδιοποίησης εξαίρει ένας χώρος που εμπεριέχει στις διαμορφώσεις του κινούμενα τμήματα. Για παράδειγμα, οριζόντια στοιχεία που μετακινούνται ή που το ύψος τους προσαρμόζεται και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως καθίσματα, ή μικρά τμήματα των κάθετων επιπέδων που ανοίγουν και κλείνουν σαν παράθυρα. Όλα αυτά δίνουν στο παιδί την επιλογή να επέμβει προσωρινά στο χώρο και να τον προσαρμόσει στις ανάγκες του ή στις ανάγκες του εκάστοτε παιχνιδιού. Πέρα από την άνεση που του προσφέρει, αυτό του δίνει και την αίσθηση της κυριαρχίας στο χώρο, μια αίσθηση συνιδιοκτησίας.

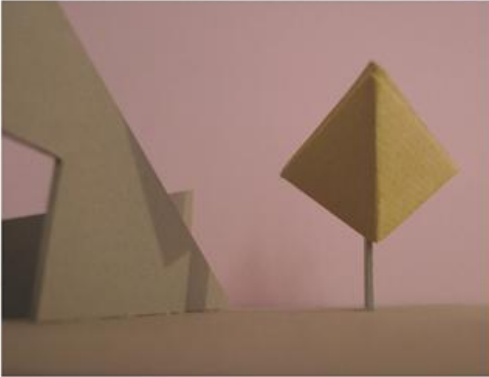
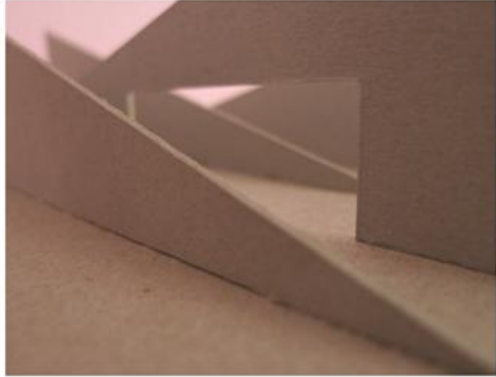
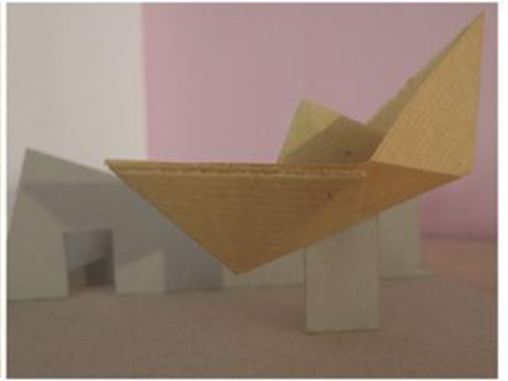
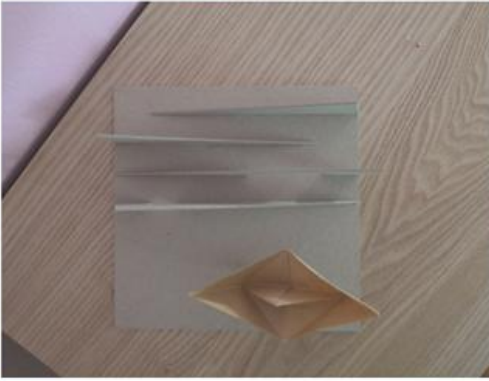
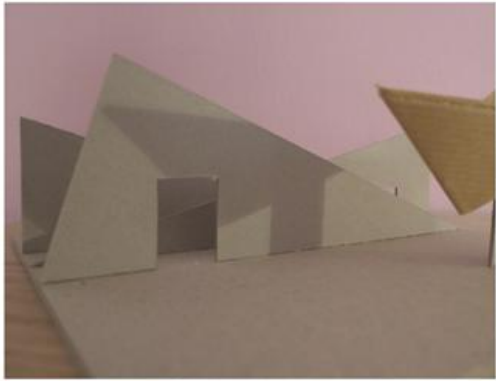
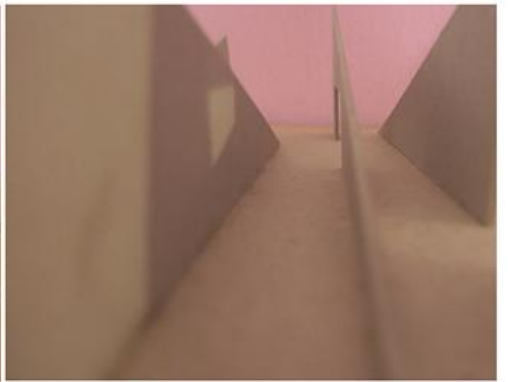
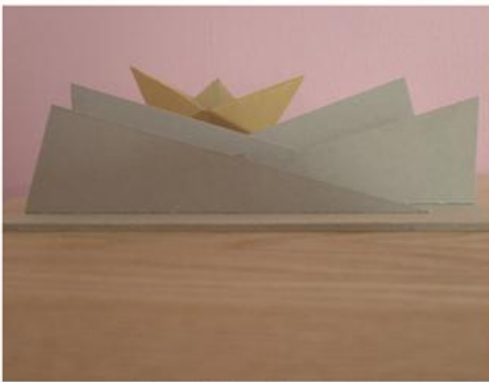
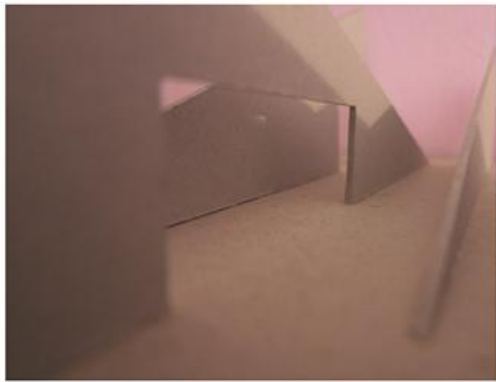
Τα στοιχεία του χώρου που εκμεταλλεύονται τα παιδιά για να ανακαλύψουν τις «γωνιές» τους ποικίλουν. Μπορεί να είναι κάποια αλλαγή συνθήκης φωτισμού σε κάποιο μέρος (σκοτεινό ή φωτεινό), ένα κλειστό σχήμα μίας διαμόρφωσης ή ένα αντικείμενο σε κάποιο αγαπημένο χρώμα. Για άλλη μία φορά η επιλογή έγκειται στην αστείρευτη φαντασία τους.











## Κανόνες προοπτικής

Η κατανόηση των κανόνων της προοπτικής είναι ένα σύνολο γνώσεων που συμπληρώνεται σταδιακά από τα πρώτα χρόνια της ζωής του παιδιού και ολοκληρώνεται περίπου στα εννέα έτη. Η αντίληψη της ολοκληρωμένης μορφής ενός αντικειμένου ή ενός χώρου μέσα από το συντονισμό των διαφορετικών οπτικών και η κατανόηση των αναλογιών είναι μία νοητική διαδικασία της οποίας η μαθητεία πραγματοποιείται κυρίως μέσα από την παρατήρηση. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, το παιχνίδι παίζει καθοριστικό ρόλο στην ανακάλυψη αυτή του παραστατικού χώρου γιατί μέσα από τις δράσεις που αναπτύσσονται σε ένα χώρο παιχνιδιού επιτυγχάνεται η εξισορρόπηση της αισθησιοκινητικής και της νοητικής κυριαρχίας στο χώρο.

Η διαδικασία της γνώσης και της κατανόησης της προοπτικής είναι μία διαδικασία καθόλα δημιουργική όπως και κάθε μορφή γνώσης. Μέσα από την εμπειρία του στο χώρο το παιδί συλλέγει διαφορετικές εικόνες από διαφορετικές οπτικές, φορτισμένες με ήχους, οσμές και συναισθήματα σαν μαγικές φωτογραφίες. Η σύνθεσή τους σε κάτι ολοκληρωμένο στην αντίληψή του το ωθεί σε μία κατάσταση διαρκούς και προσεκτικής εξερεύνησης της οποίας το αποτέλεσμα είναι πρωτότυπο και μοναδικό αλλά ευμετάβλητο.

Ο αρχιτεκτονικός χώρος είναι δυνατόν να πλουτίσει αυτή τη διαδικασία και να εισάγει την παρατήρηση και την προσπάθεια της κατανόησης της οργάνωσης ενός χώρου στο παιχνίδι. Ο τρόπος με τον οποίο ένας χώρος μεταμορφώνεται ανάλογα με την οπτική γωνία από την οποία τον ανακαλύπτεις μπορεί να μελετηθεί ώστε να κεντρίσει το ενδιαφέρον του παιδικού ματιού, να του δημιουργεί το συναίσθημα της έκπληξης και να το ωθήσει κάθε φορά σε μία νέα εξερεύνηση των αντικειμένων που το απαρτίζουν. Μπορεί, δηλαδή, η νοητική κυριαρχία στο χώρο να γίνει μία πιο δύσκολη και αργή αλλά διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα διαδικασία.



## Σκιά

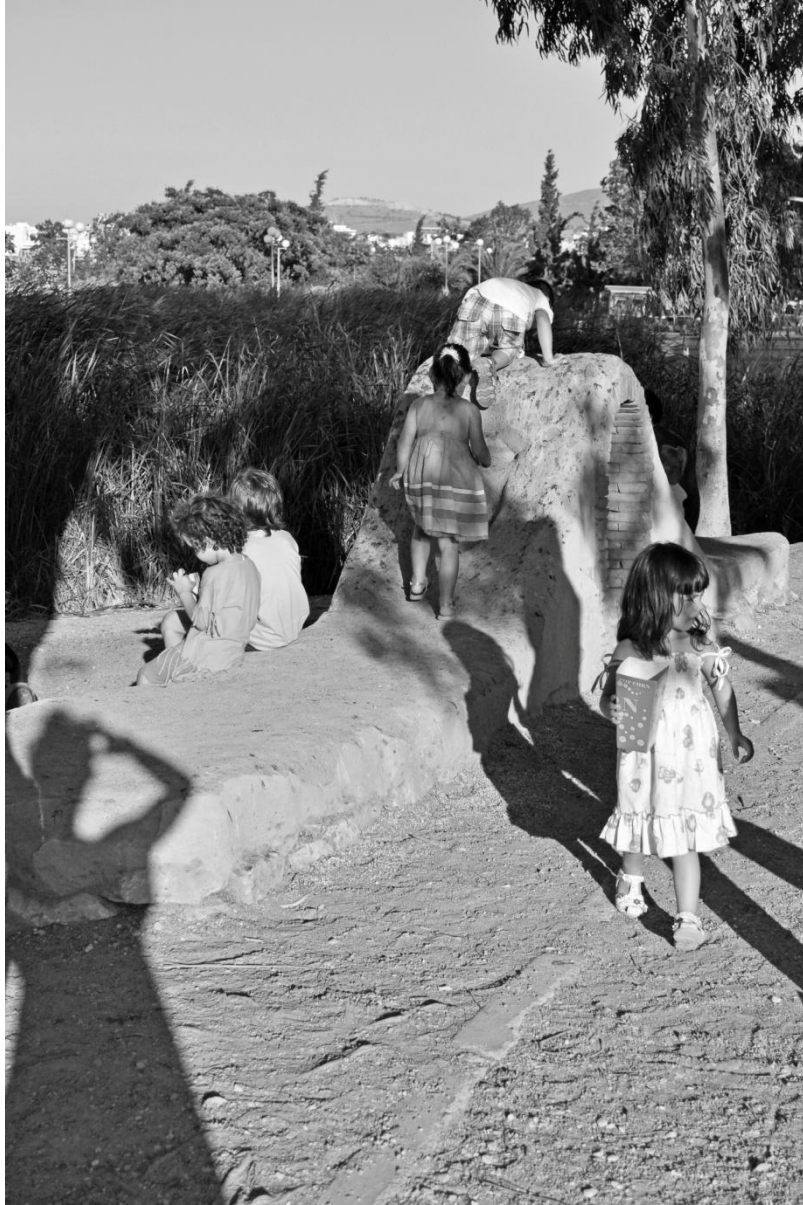
Η σχέση φωτός και σκίασης είναι μία σχέση που εξάπτει ιδιαίτερα τη φαντασία του παιδιού. Από το σημείο του να κατανοήσει γιατί ένα τμήμα ενός αντικειμένου είναι σκιασμένο (αυτοσκιά) μέχρι το γιατί προβάλλεται το σχήμα ενός αντικειμένου επάνω σε ένα άλλο και πως αυτό αλλάζει με την πάροδο της ώρας (ερριμμένη σκιά).

Η σκιά του ίδιου του παιδιού που προβάλλεται σε έναν τοίχο ή στο δρόμο μπορεί να λειτουργήσει ως ένα μέσο αναγνώρισης του εαυτού του. Συχνά το παιδί συγκρίνει τη σκιά που ρίχνει το ίδιο με τη σκιά ενός ενήλικα ή ενός φίλου του που βρίσκεται κοντά του και με τον τρόπο αυτό έρχεται σε επαφή με έννοιες όπως το μέγεθος, οι αναλογίες και η σύγκριση μεγεθών. Στη συνέχεια, αφού αναγνωρίσει το συσχετισμό αυτό της σκιάς με τον εαυτό του μπορεί να αρχίζει να δημιουργεί κι άλλους παρόμοιους συνειρμούς. Οι σκιές που δημιουργούνται από άλλα στοιχεία του περιβάλλοντος, από ένα δέντρο, ένα ζώο ή ένα κτήριο το κάνουν να δει αυτές τις μορφές απελευθερωμένες από λεπτομέρειες που τις αποτελούν. Αναγνωρίζει στη σκιά ενός σκύλου, τον σκύλο χωρίς όμως μία σαφή περιγραφή (μάτια, μύτη, δόντια) αλλά τον συνδέει με μια πιο αφαιρετική μορφή. Αυτή είναι και μία πρωταρχική επαφή του παιδιού με τις αφαιρετικές μορφές. Η σκιά, επίσης, ενός δέντρου που αλλάζει μέγεθος ανάλογα με τη θέση του ήλιου είναι ένα φαινόμενο που βοηθάει τα μεγαλύτερα παιδιά να καταλάβουν σταδιακά, ακόμη και τον τρόπο κίνησης της γης γύρω από τον ήλιο.

Ξεπερνώντας το στάδιο της αναγνώρισης το παιδί έρχεται να μιμηθεί τις διάφορες μορφές. Μπλέκει τα χέρια του με τέτοιο τρόπο ώστε η σκιά που ρίχνουν να θυμίζει κάτι από αυτές. Με αυτόν τον τρόπο προκύπτει ένα είδος παιχνιδιού, ιδιαίτερα απλό, το οποίο θυμίζει κάτι από το θέατρο σκιών. Ο γνωστός Καραγκιόζης ήταν ένα προσφιές θέαμα για τα παιδιά όλων των ηλικιών ιδιαίτερα στις παλαιότερες κοινωνίες. Αυτό δεν είχε να κάνει μόνο με το θέμα του, αλλά και με τον τρόπο που οι σκιές από τις φιγούρες προβάλλονταν στο πανί, δημιουργώντας ένα επιπλέον ενδιαφέρον.

Τα παιδιά παρατηρούν πολύ πιο έντονα τις σκιές των αντικειμένων απ' ότι οι ενήλικες. Αυτό είναι ένα σημείο στο οποίο πρέπει να εστιάσει ο σχεδιασμός ενός χώρου παιχνιδιού. Οφείλει να σχεδιαστεί όχι μόνο το αντικείμενο αλλά και η σκιά του δεδομένου ότι αυτό μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης για το παιδί. Η θέση του ήλιου στο πέρας της μέρας και ο τρόπος που θα διαμορφώνεται ο χώρος από τις σκιές





των αντικειμένων πρέπει να μελετηθούν συστηματικά. Οι σκιές των αντικειμένων που υπάρχουν στο χώρο μπορούν να μετατρέψουν ανάλογα με την ώρα της μέρας έναν φαινομενικά κενό χώρο σε ένα μαγικό τοπίο για τα παιδιά καθώς αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον. Πρέπει να θυμόμαστε ότι ένα παιδί είναι ικανό να δημιουργήσει ένα στοιχειωμένο δάσος με ένα μόνο δέντρο ή και χωρίς αυτό. Σχεδιάζοντας όμως τη σκιά το στοιχειωμένο του δάσος μπορεί να γίνει ακόμη πιο ελκυστικό. Σε ένα χώρο παιχνιδιού είναι πολύ σημαντικό να υπάρχουν και σημεία-άγραφο χαρτί. Τέτοια σημεία (πανέλα, λευκά πανιά) μπορούν να βοηθήσουν το παιδί να παίξει με τη δική του σκιά και ουσιαστικά να προβάλλει-εντάξει τον εαυτό του μέσα στο χώρο.











## Ζώα

Τα παιδιά έχει παρατηρηθεί ότι αναπτύσσουν ιδιαίτερη σχέση με τα ζώα. Η επαφή με αυτά έχει πολύ θετική επίδραση στην ψυχολογία τους και βοηθάει στην ανάπτυξη και συναισθηματική τους ωρίμανση. Στις γεωργικές κοινωνίες, τα παιδιά που μεγάλωναν ή ακόμη και σήμερα μεγαλώνουν στην ύπαιθρο, έρχονταν σε καθημερινή επαφή με ζώα και μάθαιναν να ζουν με αυτά. Τα παιδιά στις πόλεις συχνά αναζητούν την παρέα ενός κατοικίδιου να τα συντροφεύει. Η σχέση που δημιουργείται μεταξύ αυτού και του νεότερου μέλους της οικογένειας έχει στοιχεία προστατευτικότητας και βαθιάς συντροφικότητας. Δυστυχώς όμως, δεν έχουν όλα τα παιδιά την ευκαιρία να μεγαλώνουν με την παρέα ενός ζώου.

Γι' αυτόν το λόγο τα ζώα έρχονται να εισχωρήσουν στον κόσμο των παιχνιδιών. Ανέκαθεν, κατείχαν μία εξέχουσα θέση σε κάθε είδους παιχνίδι, από το ξύλινο κουνιστό αλογάκι μέχρι το αγαπημένο λούτρινο αρκουδάκι. Αυτές οι προσομοιώσεις ζώων επιτελούν μία συναισθηματική λειτουργία το καθένα, έρχονται να πάρουν τη θέση του πραγματικού ζώου που απουσιάζει. Συχνά παρατηρούμε τα παιδιά να δίνουν ζωή στα παιχνίδια αυτά, να τους μιλούν, και να τα αντιμετωπίζουν ως μέλη της οικογένειας. Αναπτύσσουν με αυτά μία έντονη σχέση εξάρτησης και ο αποχωρισμός τους (τα παιχνίδια αυτά είναι τα τελευταία που αποχωρίζονται συνήθως τα παιδιά) σηματοδοτεί τη μετάβαση σε μια πιο ανεξάρτητη περίοδο της ζωής για το νεαρό άτομο.

Πρέπει να σημειωθεί ότι το φαινόμενο αυτό εντοπίζει τις ρίζες του σε πολύ μακρινές εποχές και πρωτόγονα ένστικτα. Στη σχέση του προϊστορικού ακόμη ανθρώπου με τα ζώα, όταν εκείνος κατάφερε να τα δαμάσει. Τότε εμφανίστηκαν γύρω από τη σπηλιά τα πρώτα κουτάβια τα οποία άρχισαν να μεγαλώνουν με την συντροφιά των παιδιών. Αλλά και στα βάθη του τοτεμισμού όπου σε μία ολόκληρη φυλή ο καθένας είχε ένα ζώο προστάτη το οποίο αποκαλούσε πρόγονό του. Αυτή τη μαγική σχέση φαίνεται να φέρει ακόμη και στις μέρες μας μέσα του ο άνθρωπος.

Τα παιχνίδια-ζώα συχνά έχουν διττή χρήση. Καλύπτουν αφενός την ανάγκη του παιδιού για άσκηση και αφετέρου του παρέχουν συναισθηματική κάλυψη (π.χ.: κουνιστό αλογάκι). Γι' αυτό είναι καλό να ενταχθούν στο σχεδιασμό. Ακόμη και ως αφαιρετικές μορφές χωρίς ιδιαίτερη λειτουργία δράσης να υπάρχουν στον χώρο είναι βέβαιο ότι τα παιδιά θα βρουν τρόπο να τους δώσουν ζωή και να τα εντάξουν πολύ ενεργά στο



Προσομοιώσεις  
ζώων  
Το ξύλινο  
αλογάκι



Η παρουσία  
ζώων στον  
υπαίθριο  
χώρο  
παιχνιδιού

παιχνίδι. Είναι ένα στοιχείο πολύ σημαντικό για αυτά, που θα τα βοηθήσει να οικειοποιηθούν τον χώρο, να νιώσουν ασφάλεια και να εκφράσουν το κάθε ένα ξεχωριστά τον εσωτερικό του κόσμο.

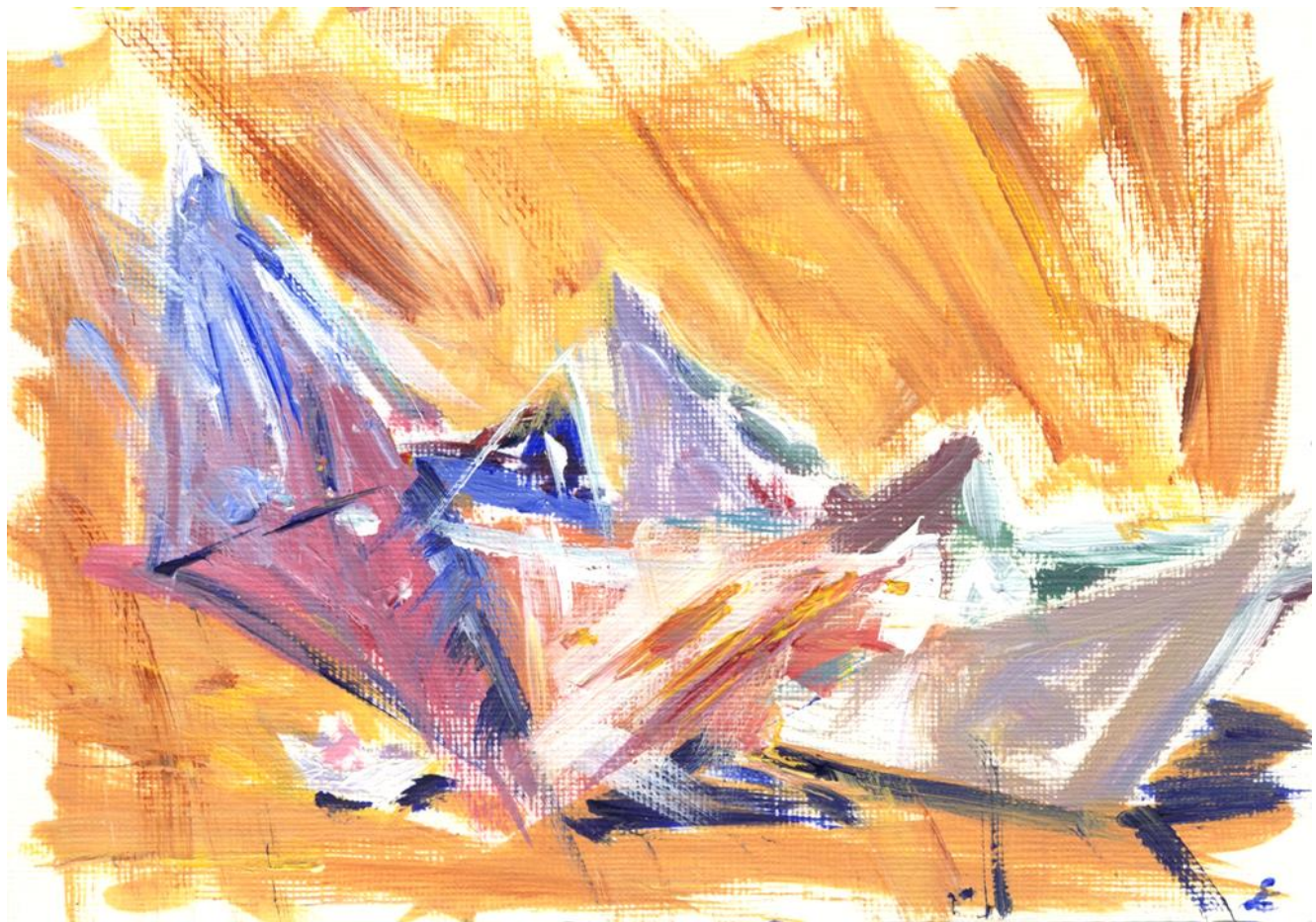


Σκίτσο από το βιβλίο "Le petit prince"



"Το κορίτσι με το περιστέρι", P. Picasso





*Η κατασκευή αφαιρετικών καραβιών από χαρτί αποτελεί αγαπημένη δραστηριότητα των παιδιών.*

## Αφαιρετικές μορφές

Η φαντασία των παιδιών, όπως ήδη έχει αναλυθεί, τους επιτρέπει να βλέπουν τον κόσμο των μεγάλων με μεγάλη ελευθερία και να τον αναπροσαρμόζουν στα μέτρα τους. Αντιλαμβάνονται αφαιρετικές μορφές και προσδίδουν σε αυτές ιδιότητες με μεγάλη ευκολία. Ανακαλούν μνήμες και τις εφαρμόζουν πάνω στα αντικείμενα, λόγω της πρωτογενούς και ανόθευτης σκέψης τους. Αρκεί να έχουν δει έστω και μία φορά κάτι να το έχουν αναγνωρίσει για να προσδώσουν τις ιδιότητες του σε κάτι που απλά του μοιάζει.

Πολλοί από τους καλλιτέχνες του 20ου αιώνα έψαχναν να ανακαλέσουν το παιδί που βρισκόταν μέσα τους για να δημιουργήσουν με τρόπο ανόθευτο. Ο Φρόντλ χαρακτηριστικά αναφέρει «όταν οι συνειδητές σκέψεις μας στομώνουν, το παιδί και ο πρωτόγονος που ζουν μέσα μας τις αντικαθιστούν.». Πολλοί καλλιτέχνες θεωρούν ότι κινδυνεύουν να χάσουν την ψυχή τους αν δεν ξαναγίνουν σαν τα μικρά παιδιά. Στους πίνακες και τα γλυπτά τους πλάθουν μορφές αφαιρετικές, αποδομημένες και αφήνουν και τον θεατή να δημιουργήσει με τη δική του φαντασία.

Θα είχε μεγάλο ενδιαφέρον να παρατηρούσαμε την αντίδραση μιας ομάδας παιδιών απέναντι σε έργα αυτών των κινημάτων. Από προσωπική παρατήρηση οι αντιδράσεις των παιδιών ποικίλουν. Συχνά τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, τα οποία δεν έχουν ενταχθεί στον πνευματικό έλεγχο του σχολείου, αναγνωρίζουν κάποιες αφαιρετικές μορφές με αβίαστη φυσικότητα. Το στοιχείο όμως αυτό σταδιακά χάνεται από την παλέτα των διανοητικών τους εργαλείων όταν ενταχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σίγουρα ο σχεδιασμός του χώρου θα είχε πολύ μεγάλο ενδιαφέρον να στηριχθεί στον τρόπο αυτό που δρα ο παιδικός νους. Το να δημιουργηθούν παιχνίδια με μορφές στοιχείων της φύσης (ζώα, δέντρα, λουλούδια), ή του δομημένου περιβάλλοντος στο οποίο μεγαλώνουν τα παιδιά (σπίτι, καράβι) ή του κόσμου του παραμυθιού, οι οποίες όμως θα αποδίδονται με τρόπο αφαιρετικό θα έχει σαφώς καλύτερο αποτέλεσμα από το να δημιουργηθούν περιγραφικές παιδαριώδεις μορφές, τόσο σε επίπεδο εκπαίδευσης και όξυνσης της φαντασίας του παιδιού όσο και σε επίπεδο αισθητικής του χώρου. Τέτοιου είδους μορφές ο αρχιτέκτονας μπορεί να τις παραδώσει στα παιδιά οραματιζόμενος έναν τρόπο λειτουργίας τους, όπως για παράδειγμα την αναρρίχηση πάνω σε αυτά. Σίγουρα όμως δεν μπορεί να τον επιβάλλει ούτε και να προβλέψει την



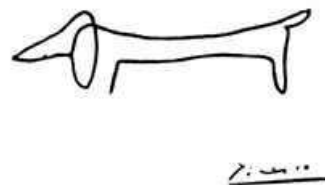


*Αφαιρετικές  
μορφές ζώων  
δοσμένες από  
το γλύπτη Henry  
Moore.*

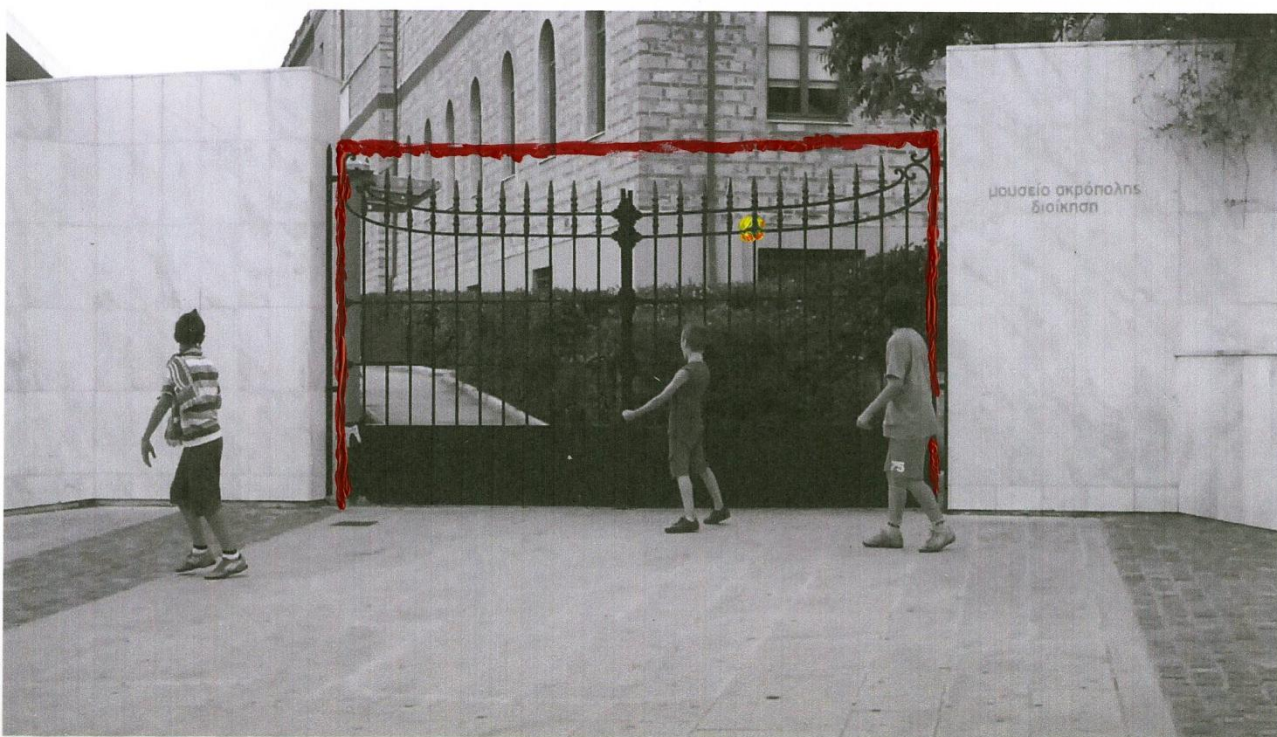
αφθονία των χρήσεων που μπορούν εκείνα να εφεύρουν. Είναι σημαντικό να κινηθεί με αυτόν τον τρόπο σχεδιασμού γιατί ένας τέτοιος χειρισμός του χώρου συμβάλλει τόσο στην διανοητική όσο και στη σωματική ανάπτυξη του παιδιού. Η χρήση των ελεύθερων αυτών παιχνιδιών αλλάζει κάθε φορά που ένα άλλο παιδί εισέρχεται στον χώρο.



Σκίτσο από το βιβλίο "Le petit prince"



Αφαιρετικό σκίτσο σκύλου, P.Picasso



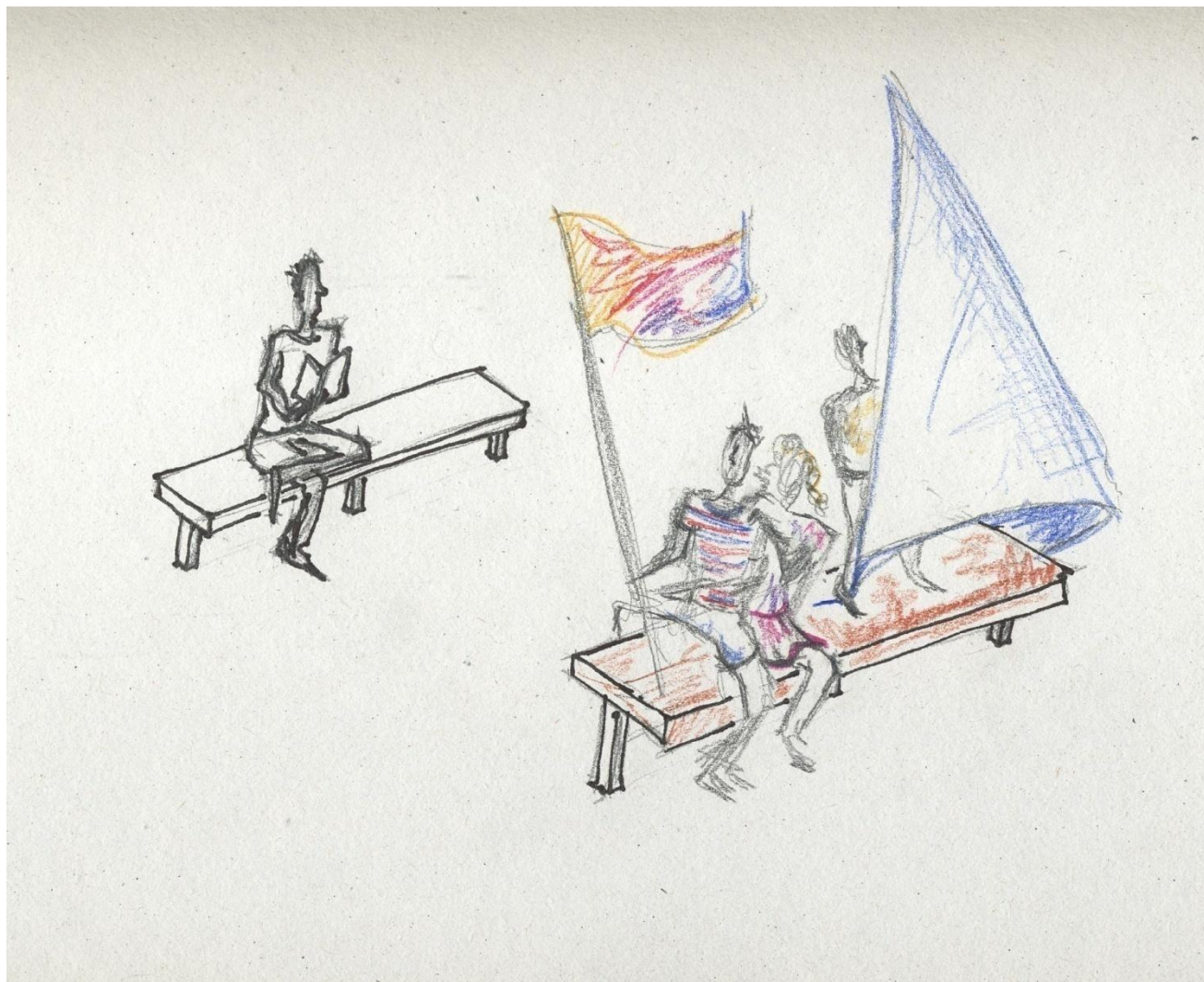
Η  
καγκελόπορτα  
αλλάζει  
λειτουργία,  
γίνεται τέρμα  
ποδοσφαίρου.

## Αποξένωση - Συσχετισμός - Μεταφορά

Το παιδί μέσα από το παιχνίδι μετασηματίζει και παραβιάζει τους περιορισμούς που επιβάλλει η ανθρώπινη ύπαρξη, ένας από τους οποίους είναι ο χωροχρόνος στον οποίο κινούμαστε, αναφέρει ο Henri Wallon. Ο Jean Chateaux επισημαίνει ότι τα παιδιά δρουν ταυτόχρονα σε δύο παράλληλους χωροχρόνους, αυτόν της πραγματικότητας και εκείνον της φαντασίας τους. Τα αντικείμενα του χώρου υπόκεινται σε σημειολογικές μεταλλάξεις, τους προσδίδεται δηλαδή από τα παιδιά μία προσωρινή ταυτότητα. Πιο αναλυτικά, εντοπίζουν ένα αντικείμενο στο χώρο το οποίο έχει μία συγκεκριμένη λειτουργία και το αποξενώνουν από αυτό το λογικό πλαίσιο στο οποίο ανήκει. Δεν τους αφορά πλέον αν η καρέκλα ή το παγκάκι έχουν σχεδιαστεί για να κάθεται κάποιος. Στη συνέχεια τα συσχετίζουν με τον κόσμο του παιχνιδιού τους. Είτε με τρόπο που να εντάσσονται σε κάποια δράση είτε ώστε να εξυπηρετούν κάποιο φανταστικό σενάριο. Και αφού επιτελέσουν αυτό το φαινομενικά λογικό άλμα, μεταφέρουν το αντικείμενο σε ένα νέο περιβάλλον επιφορτισμένο με νέες ιδιότητες. Το αντικείμενο πλέον έχει άλλη λειτουργία, το παγκάκι έχει γίνει καράβι, το τραπέζι καταφύγιο και η κορυφή μιας σκάλας το βάθρο ενός βασιλιά. Ο αρχιτέκτονας σε αυτή την περίπτωση αποτελεί τον ενδιάμεσο μεταξύ υλικού και παιδιού. Δίνει στα υλικά μία μορφή και δομεί με τα αντικείμενα τον χώρο γνωρίζοντας ότι τα παιδιά θα παραλάβουν το αποτέλεσμα αυτό του σχεδιασμού και θα το αναδιατυπώσουν άπειρες φορές. Το τελικό προϊόν που παραδίδεται στα παιδιά οφείλει να είναι εύκολα και ασφαλώς τροποποιήσιμο.

Ο εξοπλισμός ενός χώρου παιχνιδιού (καθιστικά, φωτιστικά, αναβαθμοί) μπορεί να έχει ενεργό ρόλο στο παιχνίδι. Μαζί με τις κατασκευές παιχνιδιού και τα υπόλοιπα αντικείμενα που διαμορφώνουν τον χώρο, δρουν συμπληρωματικά και ελκύουν το ενδιαφέρον του παιδιού. Ακόμα λοιπόν, και στοιχεία τα οποία δεν απευθύνονται πρωτογενώς στο παιδί αλλά σε οποιονδήποτε καταναλωτή του χώρου, αν σχεδιαστούν με γνώμονα αυτό και τη φαντασία του, μπορούν να έχουν εξέχουσα σημασία για μία μεγάλη ποικιλία παιδικών δραστηριοτήτων. Ένα παγκάκι εύκολα μετατρέπεται σε καράβι, και ένας στύλος φωτισμού σε κατάρτι, ακόμα και αν βρίσκονται στο χώρο εκφρασμένα με τις πιο απλές γεωμετρικές τους μορφές. Ένα ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο και ένα λεπτός κίλυνδρος μεγάλου ύψους. Αν η μορφή τους όμως, δίνει ένα περαιτέρω έναυσμα στα παιδιά τότε σίγουρα ο ονειρικός κόσμος τους θα





*Ένα παγκάκι εύκολα μετατρέπεται σε καράβι μέσα από το πρίσμα της παιδικής φαντασίας.*



πάρει πιο εύκολα σάρκα και οστά. Πολύ συχνά, οι στύλοι φωτισμού αποτελούν στοιχεία του χώρου τα οποία τα προσελκύνουν να σκαρφαλώσουν, να κρεμαστούν, ή να περιστραφούν με ταχύτητα γύρω από αυτά. Δραστηριότητες τέτοιες όμως γεννούν το φόβο των γονιών και στη συνέχεια την απαγόρευση. Μία μελέτη που θα προέβλεπε ότι αναπτύσσονται και αυτές οι δράσεις, θα ελαχιστοποιούσε τους κινδύνους μειώνοντας έτσι το φόβο και τις απαγορεύσεις.

Το ίδιο ακριβώς φαινόμενο παρατηρείται ακόμη και με τα στοιχεία της φύσης, όπως τα δέντρα που βρίσκονται στους υπαίθριους χώρους παιχνιδιού. Τα παιδιά μεταφέρουν τέτοια στοιχεία που κοσμούν το αστικό περιβάλλον αλλά είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με την έννοια της φύσης-εξοχής, στο μέρος όπου σημασιολογικά ανήκουν. Σε ένα δάσος στο οποίο είναι ελεύθερα να κινηθούν και να εξερευνήσουν τον χώρο "όπως θα το έκανε ο Ταρζάν". Η επιλογή του είδους των δέντρων και του σημείου τοποθέτησής τους, ακόμα και ο συνδυασμός με κάποιες κατασκευές που θα διευκόλυναν τέτοιου είδους δράσεις ελαχιστοποιώντας την πιθανότητα ατυχημάτων έχει ιδιαίτερη σημασία για την ελευθερία κινήσεων και έκφρασης των παιδιών στο χώρο. Η ελαχιστοποίηση των σημείων-παγίδων έχει ως απόρροια την μείωση των απαγορεύσεων και κατ' επέκταση τον θρίαμβο της παιδικής φαντασίας.



*Αφαιρείται από το  
μπουκάλι η  
λειτουργία για την  
οποία προορίζεται  
και εξυπηρετεί τους  
σκοπούς του  
παιχνιδιού.*



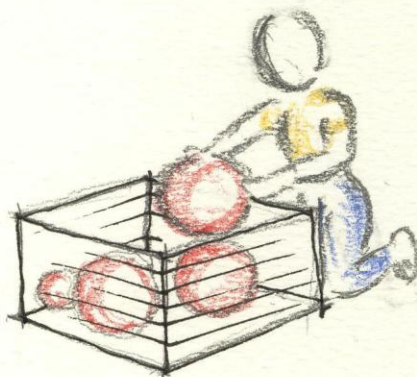
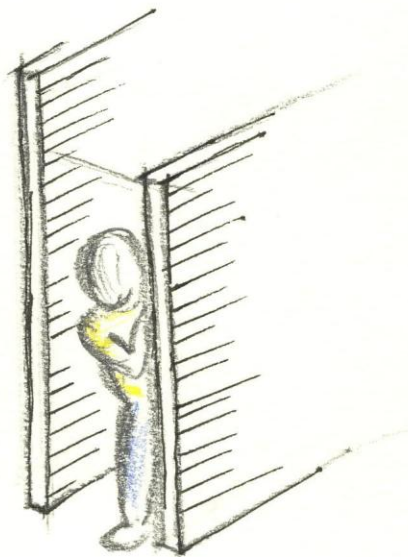
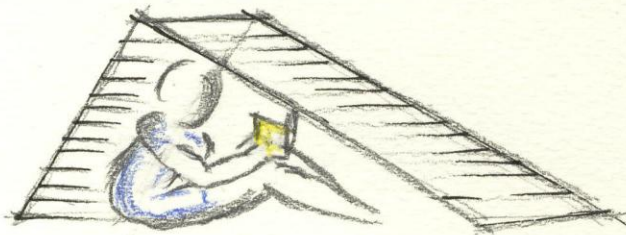
*Αναπαράσταση μορφών στην άμμο, ανακάλυψη σχέσης περιέχοντος περιεχομένου.*

## Περιέχον - Περιεχόμενο

Τα παιδιά από μικρά ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για την σχέση κενού-πλήρους, περιέχοντος και περιεχομένου. Οι αμμουδερές παραλίες και τα σκάματα είναι το βασίλειό τους. Κυλινδρικά κουβαδάκια και ποικιλία άλλων, γεωμετρικών και μη, στερεών είναι τα εργαλεία που χρησιμοποιούν για να αντιληφθούν έννοιες όπως η χωρητικότητα, τα σχήματα και τα μεγέθη. Γεμίζουν τα παιχνίδια τους με νερό, τα αδειάζουν και το νερό χάνεται μέσα στην άμμο. Τα γεμίζουν με άμμο, τα αδειάζουν και χτίζουν κάστρα. Κάπως έτσι έρχονται σε επαφή με τις ιδιότητες των στοιχείων. Το νερό ρέει, η άμμος στέκεται παίρνοντας το σχήμα της φόρμας στην οποία τοποθετήθηκε. Αρχίζουν να κατασκευάζουν μόνα τους πράγματα και αυτό τους δίνει την χαρά της ανακάλυψης και της δημιουργίας.

Τα παιδιά ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για ένα κομμάτι του χώρου το οποίο συχνά αγνοούν οι ενήλικες θεωρώντας το επουσιώδες. Τον κενό χώρο τα παιδιά τον αντιμετωπίζουν ισότιμα, και όχι ως κάτι που περισσεύει. Συχνά μάλιστα είναι αυτά τα σημεία που οικειοποιούνται πιο εύκολα. Έρχονται να γεμίσουν αυτά τα κενά είτε με αντικείμενα είτε με το ίδιο τους το σώμα. Κουλουριάζονται για να τρυπώσουν σε στενωπούς ανακαλύπτοντας την ελαστικότητα και την ευλυγισία του σώματός τους. Θέλουν να δώσουν ένα περιεχόμενο σε χώρους οι οποίοι δεν το διαθέτουν. Χτίζουν με πέτρες που μαζεύουν αυτά τα κενά που μπορεί να έχουν προκύψει ή να έχουν σχεδιαστεί ή τα μετατρέπουν σε φωλιές για τα παιχνίδια τους. Η ανάγκη αυτή των μικρότερων, ιδιαίτερα, παιδιών να τρυπώσουν σε μικρές κρυψώνες, υποσυνείδητα συνδέεται με την ανάμνηση της μητρικής κοιλότητας.

Μιά πολύ αγαπημένη συνήθεια των παιδιών είναι να ψάχνουν σε διάφορα κλειστά σχήματα να ανακαλύψουν το περιεχόμενο τους. Τα χαροποιεί τόσο η διαδικασία της ανακάλυψης-εξερεύνησης όσο και η κατάκτηση της γνώσης του περιεχομένου. Στην πρώτη περίπτωση ικανοποιείται η περιέργια που έχουν και η αγάπη τους για την κατάκτηση καινούργιων πραγμάτων. Η έκπληξη είναι ένα από τα βασικά συστατικά αυτού του παιχνιδιού. Στη δεύτερη ωστόσο περίπτωση, δεν αναζητούν την έκπληξη αλλά την επιβεβαίωση. Επιθυμούν σε ένα ήδη γνώριμο μέρος να εντοπίσουν κάτι το οποίο έχουν εντοπίσει και τις προηγούμενες φορές εκεί. Σε αυτή την περίπτωση το παιδί δεν αναζητά το καινούργιο και πιθανή αλλαγή των δεδομένων να το αποσυντονίσει

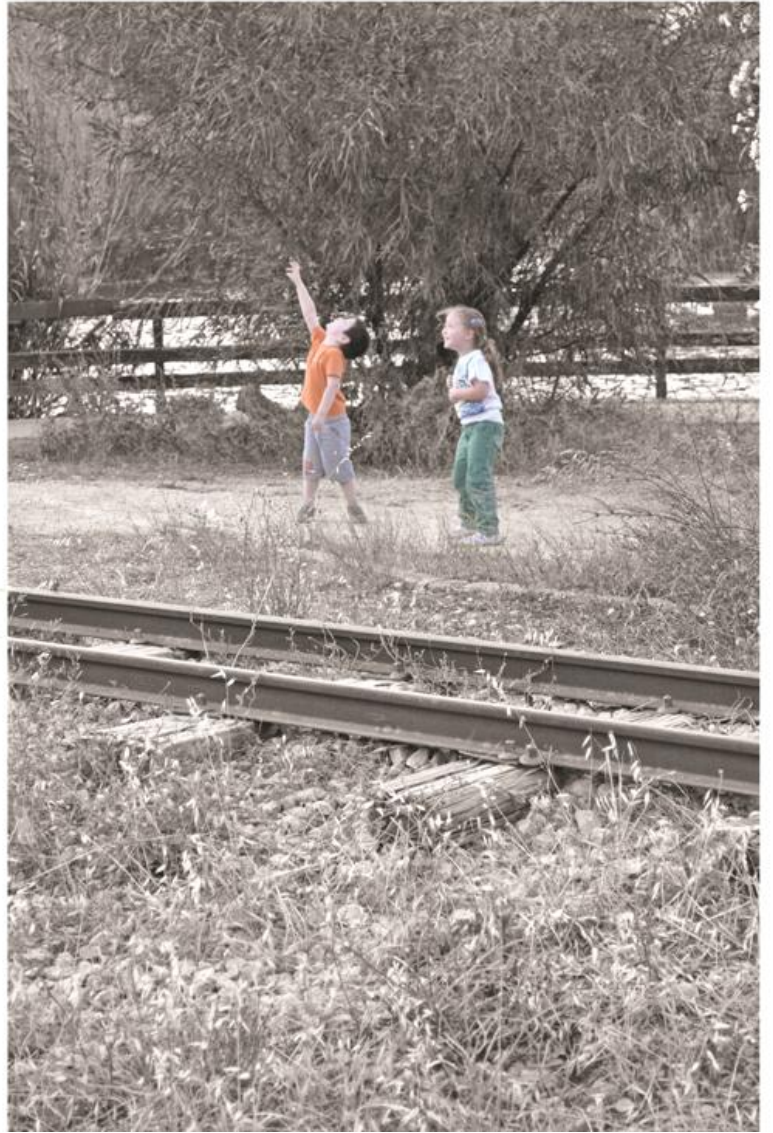
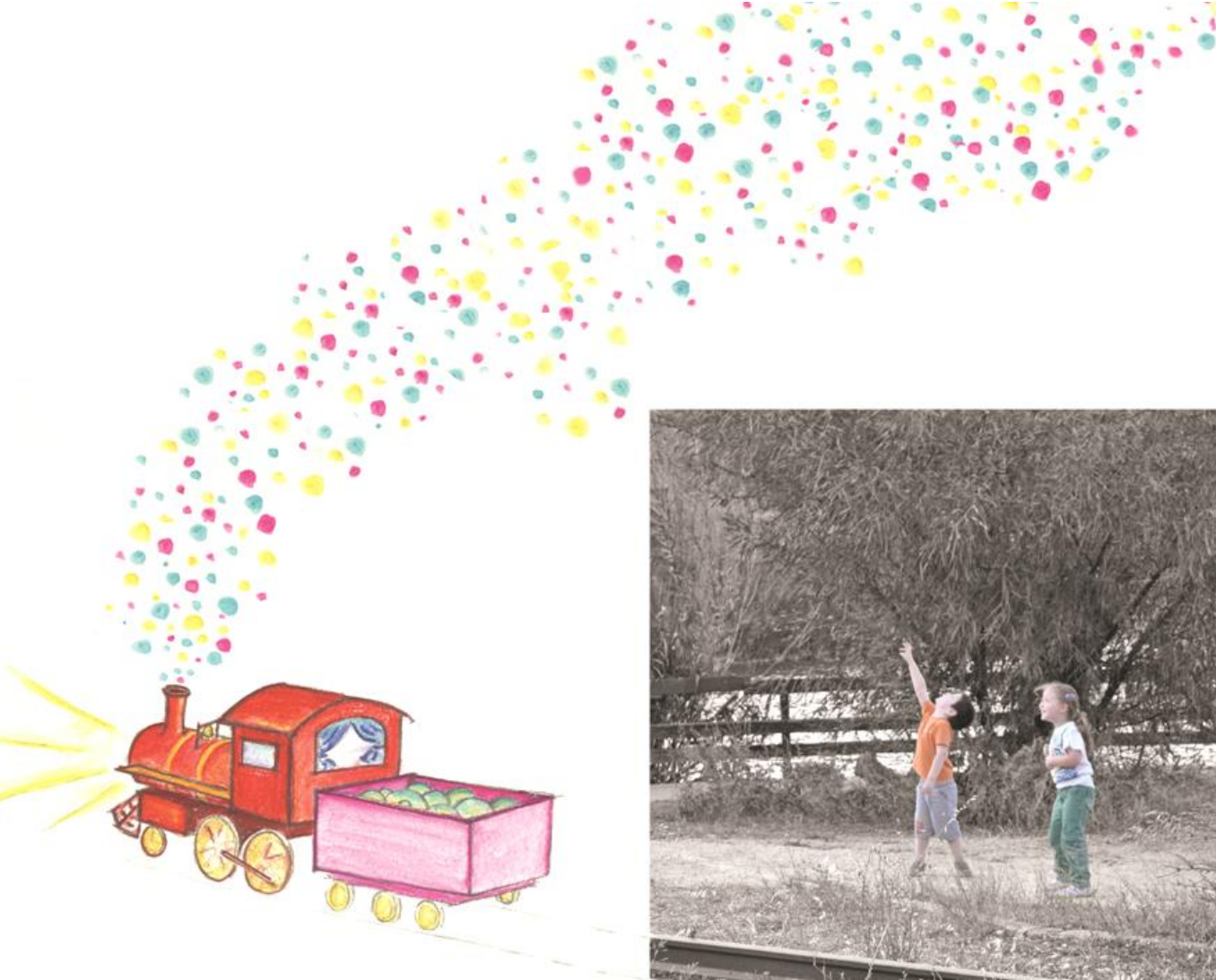


αφού έχει δημιουργήσει ένα λογικό δεσμό, ενδεχομένως και αυθαίρετο, κάποιες φορές μεταξύ περιέχοντος και περιεχομένου.



*Γλυπτό του Henry Moore*





## Φανταστικές ιστορίες

Πολύ συχνά η φαντασία των παιδιών πλάθει ολόκληρες ιστορίες βάσει των οποίων δομούνται τα παιχνίδια. Είτε αυτά έχουν σχέση με τη σωματική άσκηση, είτε κινούνται σε ένα πλαίσιο περισσότερο φαντασιακό "δένονται" με ένα παραμύθι το οποίο επινοούν τα ίδια ή άλλες φορές οι γονείς και οι δάσκαλοι που παίζουν μαζί τους. Το κυνηγητό είναι μία μορφή παιχνιδιού πολύ γνωστή και αγαπητή στα παιδιά. Πολύ συχνά όμως, ξεπερνώντας την απλή της μορφή, το παιδί που κυνηγάει ονομάζεται "ο κακός λύκος", το μεγάλο δέντρο έχει μαγικές ιδιότητες και όποιο παιδί το αγγίξει σώζεται ενώ "ο λύκος" δεν μπορεί να το πιάσει και έτσι το φαντασιακό αυτό πλαίσιο δίνει μεγαλύτερο ενδιαφέρον στο γνωστό παιχνίδι. Είναι μεγάλη η ποικιλία τέτοιων ιστοριών άλλοτε πιο απλών που στηρίζονται σε κάποιο απλό μοτίβο, άλλοτε πιο πολύπλοκων και πρωτότυπων.

Η γνωστή λειτουργία των βιομηχανικών παιχνιδιών συχνά δεν αρκεί, χρειάζεται να διανθιστεί με κάποια παραμυθένια στοιχεία ή να ενταχθεί σε ένα ευρύτερο πλαίσιο μιας ολοκληρωμένης ιστορίας. Μία κατασκευή ισορροπίας, ενδεχομένως, να χρειάζεται κάτι παραπάνω για να γίνει περισσότερο ελκυστική για τα σημερινά παιδιά. Ο κόσμος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και τα γραφικά τους περιβάλλοντα, συχνά ιδιαιτέρως φορτωμένα με πληροφορία που παγιδεύει το βλέμμα και τη φαντασία του παιδιού, έχει δημιουργήσει ένα νέο status quo στην έννοια των παιχνιδιών. Το παιδί για να ξεφύγει από αυτό, για να δράσει, για να έρθει σε επαφή με τα άλλα παιδιά και να αναπτύξει τις δεξιότητες του θέλει να μεταφερθεί σε έναν νέο μαγικό κόσμο με εργαλεία όμως της πραγματικότητας πια και όχι της εικονικής πραγματικότητας.

Οι κατασκευές που τοποθετούνται σε έναν χώρο παιχνιδιού μπορούν να εντάσσονται στο πλαίσιο μιας ιστορίας. Ένα μυθικό ή αρχετυπικό μοτίβο παραμυθιού, ένα ονειρικό σενάριο, στα οποία θα έχουν αναφορά οι κατασκευές παιχνιδιού, μπορούν να γίνουν η αφετηρία για ένα σύνολο νέων φανταστικών σεναρίων που θα έρθουν να δημιουργήσουν τα παιδιά. Αυτή η αντιμετώπιση του χώρου δεν επιδιώκει να εγκλωβίσει τα παιδιά στο πλαίσιο μια ιστορίας, αλλά με τον τρόπο που θα είναι εκφρασμένη, να αποτελέσει μόνο το έναυσμα για κάθε ένα από τα παιδιά ξεχωριστά να κάνει τις δικές του αναφορές. Για παράδειγμα, η ύπαρξη ενός λαβυρίνθου μέσα στο χώρο, με οποιαδήποτε μορφή, μπορεί να έχει επιρροές από τον «Μίτο της Αριάδνης», ωστόσο δε





σημαίνει ότι όλα τα παιδιά πρέπει να κάνουν τέτοιες αναγωγές ή να παγιρευθούν μέσα σε αυτόν. Ο ρόλος του, αντίθετα, είναι να δραπετεύσουν στον δικό τους μαγικό κόσμο.



*Ο Κύκλωπας του Henry Moore*







## Χρώμα

Το χρώμα είναι μία από τις βασικές παραμέτρους του σχεδιασμού του αρχιτεκτονικού χώρου. Ως φυσικό χαρακτηριστικό των υλικών ή πρόσθετο στις επιχρωματισμένες τεχνητές και φυσικές επιφάνειες, παίζει σημαντικό ρόλο στην αισθητική ποιότητα του χώρου. Το χρώμα επιδρά έντονα στην ψυχολογία του χρήστη και αποτελεί κυρίαρχο παράγοντα για την οικειοποίηση ή μη ενός χώρου από αυτόν. Τα παιδιά είναι εξίσου ευαίσθητα στις ιδιότητες αυτές του χρώματος. Οι χώροι παιχνιδιού, έχοντας αποκτήσει ταυτότητα συνηφασμένη με χώρους χαράς και ζωντανίας, είναι συνήθως πλημμυρισμένοι με πολλά και έντονα χρώματα, αρκετές φορές σε βαθμό υπερβολικό.

Εκτός από αυτή την πολύ σημαντική λειτουργία της αισθητικής έγερσης, τα χρώματα σε ένα χώρο παιχνιδιού, όταν είναι προσεκτικά επιλεγμένα και τοποθετημένα, μπορούν να δώσουν επιπλέον ενδιαφέρον στο χώρο και να ευνοήσουν την ανάδυση αφορμών για παιχνίδι. Οι παραλλαγές των χρωμάτων στα δομικά στοιχεία ενός χώρου ή μίας κατασκευής παιχνιδιού μπορούν να ωθήσουν νέα δημιουργικά σενάρια στη χρήση τους από τα παιδιά, να μεταμορφώσουν το παιχνίδι στα μάτια τους και να δώσουν εναλλακτική αξία στη λειτουργία του χώρου.

Συγκεκριμένα, μέσα από το χρώμα το παιδί μπορεί ευκολότερα να κωδικοποιήσει το χώρο και να εντοπίσει σε αυτόν σημεία αναφοράς. Η επιλογή διαφορετικών χρωμάτων, ή ενός διαφορετικού χρώματος σημειακά, μπορεί να δημιουργήσει ενός είδους διάκριση ανάμεσα σε αντικείμενα όμοια κατά άλλα και να το βοηθήσει επιπρόσθετα στην αναγνώριση και κωδικοποίηση αυτή. Για παράδειγμα, η απόδοση διαφορετικών χρωμάτων σε δομικά μέρη μίας σειράς καθισμάτων προκαλεί τα παιδιά να διαλέξουν το αγαπημένο τους, όπως ένας ενήλικας επιλέγει τη θέση του σε ένα χώρο αναψυχής με βάση τα δικά του κριτήρια, ενισχύοντας κατ'αυτόν τον τρόπο την αίσθηση ιδιοποίησης του χώρου. Επιπρόσθετα, μία κόκκινη μπάρα ενός παιχνιδιού ισορροπίας ανάμεσα σε άλλες ομοίου χρώματος μπορεί να αποτελεί αφητηρία και τέρμα του παιχνιδιού ή η εξής μία κόκκινη κολόνα να αποτελεί το σημείο συνάντησης.

Γενικά, το χρώμα είναι ένα έντονο στην αντίληψη του παιδιού στοιχείο του χώρου και για το λόγο αυτό χρησιμοποιείται συχνά στη θέσπιση κοινών κανόνων που όπως αναλύθηκε παραπάνω χαρακτηρίζει έντονα το παιχνίδι. Μπορεί, για παράδειγμα, ένα δάπεδο πλακοστρωμένο με διαφορετικών χρωμάτων πλάκες ή μια σειρά από



χρωματιστές κολόνες να δώσει αφορμή για ένα παιχνίδι κωδικοποιημένης διαδρομής ακουμπώντας, για παράδειγμα, μόνο τα μπλέ ή τα κίτρινα στοιχεία. Κατά τον ίδιο τρόπο μπορεί σε ένα παιχνίδι κυνηγητού ένα συγκεκριμένο χρώμα να ορίζει μία ζώνη ασφαλείας ή η παραπάνω κόκκινη κολόνα να γίνεται το μέρος όπου «τα φυλάει» ο κυνηγός ή η φυλακή.

Από τα παραπάνω προκύπτει η ανάγκη για χώρους παιχνιδιού με ποικιλία χρωμάτων και μελετημένη τοποθέτηση τους, δεν απορρέει όμως αυτόματα η τάση για υπερβολή στην ανάμειξη και τη χρήση πολλών και έντονων χρωμάτων που χαρακτηρίζει αρκετούς σύγχρονους χώρους παιχνιδιού. Η εναλλαγή στο χρώμα μπορεί να επιτευχθεί και με την εναλλαγή του υλικού ενώ το μέτρο στη χρήση του είναι το παν για να μπορέσουν να λάβουν χώρα οι παραπάνω παιδικές δραστηριότητες.





## Μιμητική μορφή δραστηριοτήτων

Πολλά είναι τα παιχνίδια και οι χώροι παιχνιδιού που έχουν σχεδιαστεί και έχουν περάσει στη χρήση των παιδιών που στηρίζονται λειτουργικά στις μιμητικές μορφές δραστηριοτήτων που φαίνεται να αναπτύσσουν τα παιδιά. Μικρογραφίες σκευών μαγειρικής, θεματικά πάγκα με ομαδοποιημένες δραστηριότητες μικρών χτιστών, καλλιτεχνών και τα λοιπά είναι ιδιαίτερα προσφιλή στα παιδιά που πρόθυμα αναλαμβάνουν ρόλους μάγαιρα, χτίστη ή καλλιτέχνη αντίστοιχα, ή που απλώς κρατώντας μία κούκλα αντιγράφουν τις κινήσεις μίας μητέρας.

Στην ουσία όταν τα παιδιά παίζουν παρατηρούν τους άλλους, μεγαλύτερα παιδιά ή ενήλικες, και αντιγράφουν τις συμπεριφορές τους. Στο παιχνίδι αυτό ωθούνται από την έμφυτη τάση τους να θέλουν να μεγαλώσουν. Παρατηρούν τον τρόπο που κινούνται και φέρονται οι μεγαλύτεροι και εντυπωσιάζονται από το καινούριο, από την πολυπλοκότητα των δραστηριοτήτων τους, από τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν και την άνεση με την οποία κινούνται στο χώρο. Προσπαθούν να κάνουν αυτό που είδαν, αναλύουν το αποτέλεσμα, προσαρμόζουν τις δράσεις τους και δοκιμάζουν ξανά. Σε αυτή τη διαδικασία δρουν αυθόρμητα, με οδηγό το ένστικτό τους καθώς δεν έχουν ακόμα αποκτήσει τις αναστολές των μεγαλύτερων. Έτσι ανακαλύπτουν ξανά το περιβάλλον τους, τον εαυτό τους. Είτε πρόκειται για ένα παιχνίδι ρόλων στο οποίο θέλουν να είναι πειστικά είτε για ένα παιχνίδι κίνησης στο οποίο πρέπει να ασκηθούν για να επιτύχουν, μέσα από τη μίμηση αναπτύσσουν τις ικανότητές τους και πλουτίζουν το γνωσιακό τους αρχείο.

Από τα παραπάνω προκύπτει η ανάγκη του παιδιού για επαφή και συνδιαλογή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όχι μόνο με συνομήλικα αλλά και με μεγαλύτερα παιδιά, ενώ η παρουσία του ενήλικα είναι καλό να μην αποκλείεται. Η επικοινωνία και η ελεγχόμενη συμπλοκή των παιχνιδιών των διαφορετικών ηλικιακών ομάδων μπορεί να τροφοδοτήσει δημιουργικά τις δράσεις των παιδιών και να ευνοήσει σημαντικά την αναπτυξιακή διαδικασία των μικρότερων.



- ΔΙΑΝΟΗΤΙΚΕΣ  
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

- ΤΥΠΟΙ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ  
ΚΑΙ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ  
ΤΟΥΣ

- ΑΥΘΟΡΜΗΤΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ  
ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

- ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ

- ΚΑΝΟΝΕΣ - ΕΜΠΟΔΙΑ

- ΣΗΜΕΙΑ ΑΝΑΦΟΡΑΣ

- ΙΔΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

- ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΗΣ

- ΣΚΙΑ

- ΖΩΑ

- ΑΦΑΙΡΕΤΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ

- ΑΠΟΞΕΝΩΣΗ - ΣΥΣΧΕΤΙΣΜΟΣ-  
ΜΕΤΑΦΟΡΑ

- ΠΕΡΙΕΧΟΝ - ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

- ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ

- ΧΡΩΜΑ

- ΜΙΜΗΤΙΚΗ ΜΟΡΦΗ  
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

- ΚΕΚΛΙΜΕΝΑ ΕΠΙΠΕΔΑ

- ΑΝΑΒΑΘΜΟΙ

- ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΤΗΝ ΥΛΙΚΟΤΗΤΑ

- ΡΕΥΣΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- ΠΟΛΥΠΛΟΚΕΣ ΧΩΡΙΚΕΣ ΔΙΑΡΘΡΩΣΕΙΣ

- ΕΝΑΛΛΑΣΣΟΜΕΝΑ ΣΚΗΝΙΚΑ

- ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ

- ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΜΕ ΚΑΘΕΤΑ  
ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- ΕΚΤΕΝΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΩΝ

- ΕΝΤΑΞΗ ΤΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ  
ΣΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- ΜΟΡΦΟΛΟΓΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ  
ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

- ΑΠΟΔΟΣΗ ΝΟΗΜΑΤΟΣ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ  
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΒΑΣΕΙ ΤΗΣ ΧΩΡΟΘΕΤΗΣΗΣ

- ΑΝΑΦΟΡΑ ΧΩΡΟΥ ΣΕ ΟΙΚΕΙΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ  
ΚΑΙ ΑΡΧΕΤΥΠΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ

- ΚΛΙΜΑΚΑ

- ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- ΑΛΛΑΓΗ ΣΥΘΗΚΗΣ ΦΩΤΙΣΜΟΥ

- ΧΡΩΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗ

- ΑΛΛΑΓΗ ΑΙΣΘΗΣΗΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΜΕΣΑ  
ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΑΓΗ ΤΗΣ ΟΠΤΙΚΗΣ ΓΩΝΙΑΣ

- ΕΠΙΠΕΔΑ ΠΡΟΒΟΛΗΣ ΣΚΙΩΝ

- ΕΝΤΑΞΗ ΦΥΣΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΟ  
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ

- ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΣΚΙΑΣ

- ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΕΙΣ ΖΩΩΝ

- ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΖΩΑ

- ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΣΤΗ ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΩΝ  
ΣΕΝΑΡΙΩΝ

- ΑΦΑΙΡΕΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΟΙΚΕΙΩΝ ΜΟΡΦΩΝ

- ΧΡΗΣΗ ΑΠΛΩΝ ΓΕΩΜΕΤΡΙΚΩΝ ΣΧΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ  
ΣΤΕΡΕΩΝ

- ΕΛΑΧΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΩΝ ΣΗΜΕΙΩΝ

- ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΚΕΝΟΥ

- ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΚΟΥ ΠΥΡΗΝΑ  
ΣΥΝΔΕΣΗΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- ΜΕΤΡΟ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ

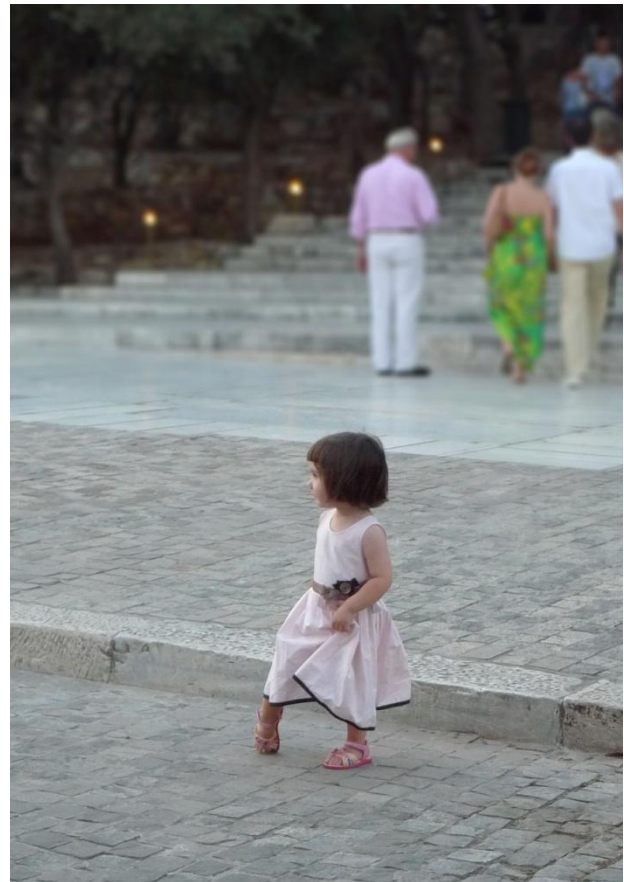
- ΕΜΠΛΟΚΗ ΤΩΝ ΔΡΑΣΕΩΝ/ΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ  
ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΗΛΙΚΙΩΝ

## Επίλογος

Εξερευνώντας τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά αντιλαμβάνονται το χώρο, τον οικειοποιούνται και μετέχουν σε αυτόν με άξονα τη φαντασία τους, διατυπώνεται ένα αρχιτεκτονικό λεξιλόγιο για το σχεδιασμό του χώρου παιχνιδιού. Μέσα από τη δημιουργική χρήση του λεξιλογίου αυτού στόχος είναι ο κάθε αρχιτέκτονας να δημιουργήσει τη δική του προσωπική γλώσσα σχεδιασμού με την οποία είναι δυνατόν να δημιουργηθούν παιχνίδια και χώροι παιχνιδιού που θα αποκλίνουν από τη συμβατική εικόνα που έχουμε για αυτά.

Τα παραπάνω παρουσιάζονται μέσα από λέξεις και φράσεις κλειδιά στον πίνακα. Η ιδιαιτερότητα αυτού του πίνακα συνίσταται στην ύπαρξη κάθετου και όχι οριζόντιου διαχωρισμού προχωρώντας από τα αριστερά προς τα δεξιά και από το γενικό στο ειδικό. Κάθε στοιχείο του πίνακα μπορεί να αποκτήσει χωρική σχέση με ένα ή περισσότερα στοιχεία της προηγούμενης στήλης. Σχέση και αλληλεπίδραση μπορεί ενδεχομένως να υπάρξει και μεταξύ στοιχείων της ίδιας στήλης. Επί παραδείγματι, έχοντας ως αφητηρία σχεδιασμού την αποτύπωση στο χώρο της σχέσης περιέχοντος-περιεχομένου, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία ο σχεδιασμός του κενού και η επιλογή της κατάλληλης κλίμακας για τη δημιουργία μικρών χώρων στους οποίους τα παιδιά θα μπορούν να τοποθετούν το σώμα τους ή άλλα αντικείμενα. Αν συμπεριληφθούν στο σχεδιασμό και άλλα στοιχεία της τρίτης στήλης, όπως η διαφοροποίηση των χρωμάτων μπορεί να ενισχυθεί η αίσθηση ιδιοποίησης του χώρου και να δοθεί αφορμή για την εύρεση κανόνων που θα πλαισιώσουν ή θα γεννήσουν ένα νέο παιχνίδι. Η σύνθεση μίας κατασκευής ισορροπίας μπορεί να συνδυάζει στοιχεία όπως κεκλιμένα επίπεδα, κινούμενα στοιχεία και αναβαθμούς. Ταυτόχρονα η μορφή της μπορεί να παραπέμπει στην αρχετυπική μορφή ενός σπιτιού. Αν αυτή αποδοθεί αφαιρετικά η παιδική φαντασία μπορεί να την ανασυνθέσει σε κάστρο ή καράβι ώστε να υπηρετηθεί το παιχνίδι αναλόγως. Τα παραδείγματα είναι ανεξάντλητα και έγκειται στη φαντασία του εκάστοτε αρχιτέκτονα να σχεδιάσει ένα χώρο παιχνιδιού και στη πορεία, στη φαντασία του κάθε παιδιού να τον αναδιατυπώσει.

Εφοδιασμένος με αυτό το νέο λεξιλόγιο ο αρχιτέκτονας καλείται ταυτόχρονα να δει το χώρο μέσα από την παιδική ματιά, να μπει στην ψυχολογία του παιδιού και να εμπνευστεί από την αστείρευτη φαντασία του.



## Βιβλιογραφία

- Rodari, Gianni, *Η γραμματική της φαντασίας, Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*, Αθήνα, Εκδόσεις Μεταίχμιο, 2003, Μετάφραση: Γιώργος Κασαπίδης
- Piaget, Jean, *Ψυχολογία και Παιδαγωγική*, Εκδόσεις Νέα Σύνορα Α.Α.Λιβάνη, Επιμέλεια: Τ.Ανθούλιας
- Piaget, Jean, *The Construction of Reality in the Child, The Elaboration of the Universe*, 1955, Μετάφραση: Margaret Cook
- Mesmin, Georges, *Το παιδί, η αρχιτεκτονική και ο χώρος*, Αθήνα, Εκδόσεις Μνήμη, 1978, Μετάφραση: Πέτρος Πεντελικός
- Dudek, Mark, *Children's spaces*, Oxford, Architectural Press, an imprint of Elsevier, 2005
- Γερμανός, Δημήτρης, *Το παιχνίδι, μια άλλη προσέγγιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας*, Θεσσαλονίκη, University Studio Press, 2004
- Gombrich, E.H., *Το χρονικό της τέχνης*, Εκδόσεις Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- Τσουκαλά, Κυριακή, *Αρχιτεκτονική, παιδί και αγωγή*, Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Παρατηρητής, 2000
- Κανετάκη, Ζωή, *Δημήτρης Πικιώνης: ο παιδικός κήπος της Φιλοθέης*, Αθήνα, 2000
- Ιστοσελίδες που χρησιμοποιήθηκαν: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

## Πηγές Φωτογραφιών

- σελ.23: [www.wikipaintings.org](http://www.wikipaintings.org)
- σελ.26: [www.nationalgallery.gr](http://www.nationalgallery.gr)
- σελ.35: [en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org)
- σελ.57,61: [www.wikipaintings.org](http://www.wikipaintings.org)
- σελ.60,69,73: [www.henry-moore.org](http://www.henry-moore.org)
- σελ.82: [www.edgar-degas.org](http://www.edgar-degas.org)

Το υπόλοιπο φωτογραφικό υλικό και τα σκίτσα αποτελούν προϊόν προσωπικής εργασίας.