



## PLAY [on] GROUND

Η άγρια χαρά της Κυψέλης  
Αστικά Παιχνίδια



# PLAY [on] GROUND

Η άγρια χαρά της Κυψέλης  
Αστικά παιχνίδια

Φοιτήτρια: Μέλη Αγγελικη  
Επιβλ. Καθηγητής: Ψυχούλης Αλέξανδρος

Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας  
Τμήμα Αρχιτεκτόνων μηχανικών  
Διπλωματική εργασία  
Ιούλιος 2015

Φοιτήτρια: Μέλη Αγγελική

Επιβλ. Καθηγητής: Ψυχούλης Αλέξανδρος

Τι είναι μια παιδική χαρά; Είναι μια άγρια χαρά. Μία αδηφάγα φαντασία πλούσια σε υπερβάσεις εκτονώνεται μέσω της σωματικής έκρηξης. Τι είναι το playground, ο παιχνιδότοπος; Είναι ο τόπος που τα παραπάνω συμβαίνουν. Όταν δεν υπάρχει η σωματικότητα τότε αυτός ο τόπος βρίσκεται παντού και κυρίως εκεί που δεν μπορεί να βρίσκεται το σώμα.

Αφήνοντας τον περιορισμένο χαρακτήρα της παιδικής χαράς γίνεται μια προσπάθεια προσέγγισης εκείνου του τόπου όπου το παίζων σώμα δε θα έχει ηλικία, βάρος, όρια, και θα βρίσκεται στο ανάμεσα. Ούτε στο πάνω, ούτε στο κάτω. Δε θα χρειάζεται πόδια να περπατήσει ή κανόνες για το πως να παίζει, παρα μόνο θα αφηνεται στην ακολουθία των κινήσεων η οποία θα οδηγή το σώμα σε ολόένα και διαφορετικά σημεία ενός ασταθούς περιβάλλοντος.

Τι είναι να παίζεις στο αστικό τοπίο της Κυψέλης. Το περιβάλλον ενιαίο, γκρι και τσιμέντο \* η φαντασία ο μόνος τρόπος να εξελίσεις το παιχνίδι. Σε αυτό το παιχνίδι η θεματολογία μπαίνει από τους χωρους που κανείς δεν μπήκε, ή δε βγήκε. Το βλέμμα ακολουθεί μία αδεσποτη γάτα να εκτελεί άλματα καθιστώντας το οικοδομικό τετράγωνο σχεδόν κουκλόσπιτο. Οι γραμμές γίνονται έντονες και είναι μαλλον ο μόνος τρόπος να περιγράψεις αυτό που βλέπεις. Αλλά δεν είχαμε καταφέρει ποτέ να κάνουμε μια ευθεία γραμμή.

Έτσι λοιπόν πλέχτηκαν από τον διάφανο σωλήνα, χαλιά και στρώματα, διάδρομοι και γέφυρες, κούνιες και πατήματα ωστε το παίζων σώμα να βρεθεί αιωρούμενο σε αναρτημένες επιφάνειες, αναζητώντας τα όρια και τη χαμένη αγριότητα. Το PLAY [on] GROUND είναι πλεγμένες επιφάνειες από αλφαδολάστιχο η πλέξη του οποίου, σε κάθε σημείο, γίνεται πάτημα, λαβή, επιφάνεια πτώσης, κούνια ή απλά σημείο ξεκούρασης. Μία κατασκευή εμπνευσμένη και προορισμένη από και για το αστικό παιχνίδι. Μπορεί να φιλοξενήσει από μικρές ηλικίες μέχρι και ενήλικες, ανεξαρτήτου βάρους. Στόχος της κατασκευής είναι αναλόγως τις διαστάσεις του κάθε αστικού κενού, να πολλαπλασιάζεται και να αλλάζει διαστάσεις προκειμένου να καλύψει τις ανάγκες του διαθέσιμου, για ανάρτηση, «εναέριου» χώρου.

PLAY [on] GROUND | The wild joy of Kipseli's ground | Urban games

Student: Meli Angeliki

Supervisor: Psychoulis Alexandros

A play area is a wild area. A voracious imagination, rich in excess is channeled into a physical and corporal blast. What is "the playground"? It is the place wherein the "corporal blast" mentioned above, occurs. In the absence of physicality this place can be everywhere, especially there where the body cannot.

Here is the attempt to approach that place in between; where body and joy in unison, can be weightless, ageless, unrestrained . Neither high up nor down to the ground, needless for legs to walk, or rules on how to play, the body will be free to improvise its own movement on an unstable environment.

Consider how does it feel playing in the urban environment of Kypseli; in surroundings, gray and cemented? The only medium to evolve the game is via imagination. In this game, the theme springs-forth from places where no one has ever entered, or ever came out. The eye arrested by a stray cat jumping around can make the flats look like dollhouses. The lines become distinct and this is - probably the only way to describe what you see; regardless that a straight line has never been drawn by our own hands.

Thus, out of the transparent tube were woven carpets and mattresses, corridors and bridges, swings and patches; so that the body can be found floating in pendulous surfaces, searching for its own limits and its forlorn wildness. The PLAY [on] GROUND is surfaces of transparent PVC knitted; surfaces which are weaved in a way that every point, becomes a touching-point, a handle to grip, a surface to drop on, to swing from, or just a place to rest. A structure inspired by and destined for an urban game. It can accommodate from kids to adults, regardless of weight. The aim of the construction is, according to the dimensions of the urban space provided, to be multiplied, shape-shifted and redesigned inasmuch as to cover the needs of the available space above the ground.



Το παιχνίδι είναι μια λειτουργία της ζωής  
αλλά δεν επιδέχεται ακριβή ορισμό από λογική  
βιολογική είτε αισθητική άποψη

J.Huizinga, ο άνθρωπος και το παιχνίδι



## PLAY [on] GROUND

Η άγρια χαρά της Κυψέλης

Αστικά παιχνίδια

Τι είναι μια παιδική χαρά; Είναι μια άγρια χαρά. Μία αδηφάγος φαντασία πλούσια σε υπερβάσεις εκτονώνεται μέσω της σωματικής έκρηξης.

Τι είναι το playground, ο παιχνιδότοπος; Είναι ο τόπος που τα παραπάνω συμβαίνουν. Όταν δεν υπάρχει η σωματικότητα τότε αυτός ο τόπος βρίσκεται παντού και κυρίως εκεί που δεν μπορεί να βρίσκεται το σώμα.

Αφήνοντας τον περιορισμένο χαρακτήρα της παιδικής χαράς γίνεται μια προσπάθεια προσέγγισης εκείνου του τόπου όπου το παίζων σώμα δε θα έχει ηλικία, βάρος, όρια, και θα βρίσκεται στο ανάμεσα. Ούτε στο πάνω, ούτε στο κάτω.

Δε θα χρειάζεται πόδια να περπατήσει ή κανόνες για το πως να παίζει, παρα μόνο θα αφηνεται στην ακολουθία των κινήσεων η οποία θα οδηγεί το σώμα σε ολοένα και διαφορετικά σημεία ενός ασταθούς περιβάλλοντος.

Τι είναι να παίζεις στο αστικό τοπίο της Κυψέλης. Το περιβάλλον ενιαίο, γκρι και τσιμέντο \* η φαντασία ο μόνος τρόπος να εξελίξεις το παιχνίδι. Σε αυτό το παιχνίδι η θεματολογία μπαίνει από τους χώρους που κανείς δεν μπήκε, ή δε βγήκε. Το βλέμμα ακολουθεί μία αδεσποτη γάτα να εκτελεί άλματα καθιστώντας το οικοδομικό τετράγωνο σχεδόν κουκλόσπιτο. Οι γραμμές γίνονται έντονες και είναι μαλλον ο μόνος τρόπος να περιγράψεις αυτό που βλέπεις. Αλλά δεν είχαμε καταφέρει ποτέ να κάνουμε μια ευθεία γραμμή.

Έτσι λοιπόν πλέχτηκαν από τον διάφανο σωλήνα, χαλιά και στρώματα, διάδρομοι και γέφυρες, κούνιες και πατήματα ωστε το παίζων σώμα να βρεθεί αιωρούμενο σε αναρτημένες επιφάνειες, αναζητώντας τα όρια και τη χαμένη αγριότητα.



## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Τι είναι άλογο και είναι σχεδόν αδύνατο να σχεδιαστεί;

Στα πλαίσια των κοινωνικών θεσμών και κανόνων κάποιος είναι ελεύθερος να υπάρξει στο χώρο του, τον ιδιωτικό και περιορισμένο, έχοντας μια καθόλα εξημερωμένη και καμουφλαρισμένη συμπεριφορά χωρίς υπερβάσεις.

«Το παιχνίδι όμως είναι εκφόρτιση υπερεκκυλίζουσας ζωικής ενέργειας, ικανοποίηση κάποιου μιμητικού ενστίκτου, ανάγκη εκγύμνασης του νεαρού πλάσματος, εξάσκηση αυτοκυριαρχίας, άσκηση ικανοτήτων στην αναμέτρηση με τους άλλους για να συντηρήσει το αίσθημα της προσωπικής αξίας, εκτόνωση βλαβερών ενορμήσεων» (J. Huizinga, 1989)

Στις κοινωνικές σχέσεις, στο δημόσιο χώρο, βλέπουμε το άγριο και το παιχνίδι, την βία και το ένστικτο, την οδύνη και την ηδονή να συνυπάρχουν χωρίς να είναι πάντα ξεκάθαρα τα όρια. Μία μάζα η οποία κινείται σε έναν αδρανή δημόσιο χώρο και το αποτρόπαιο γίνεται θέαμα διασκέδασης.

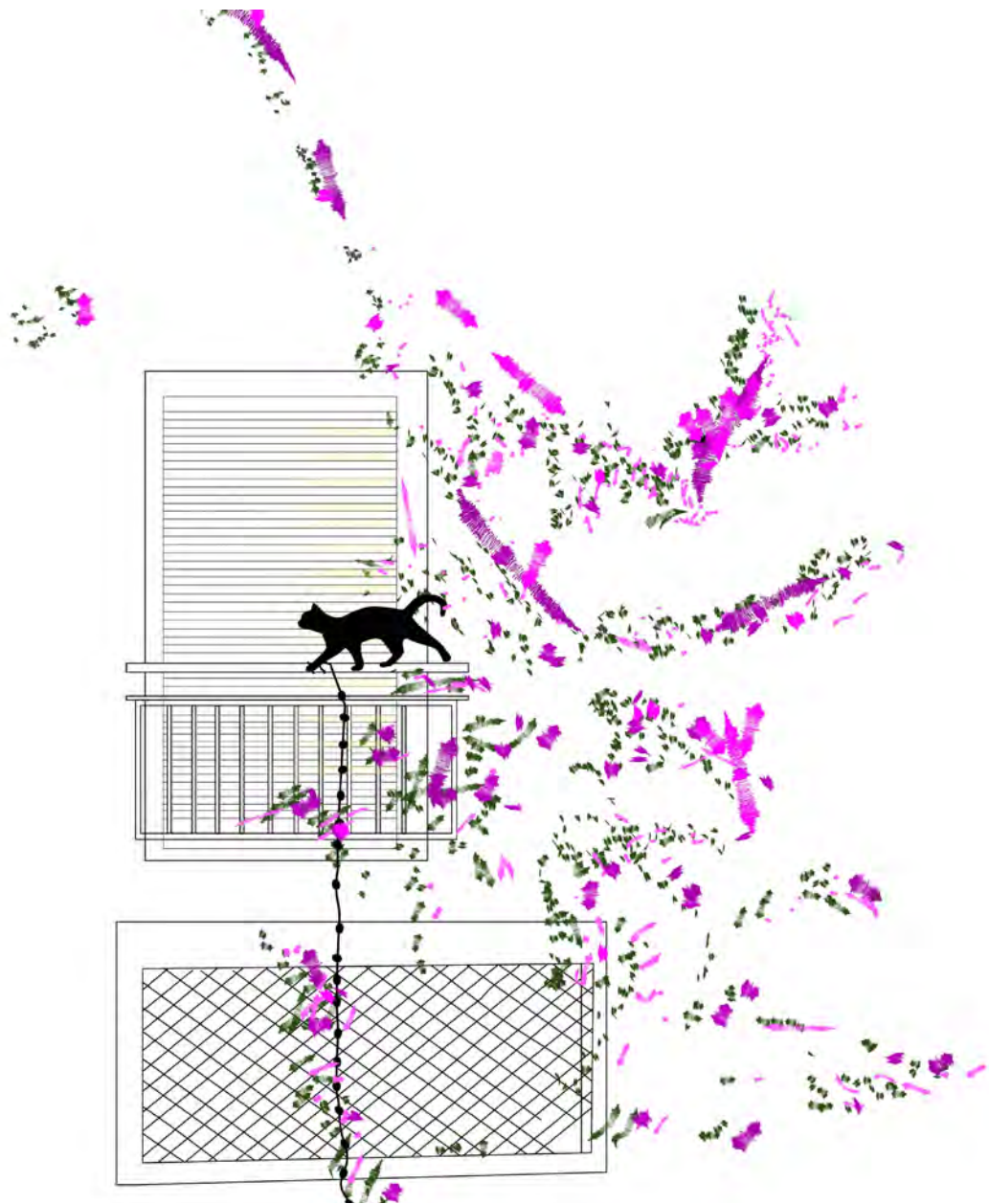
Ένα κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι είναι ελεύθερο. Δεν μπορεί να είναι αποτέλεσμα καταναγκασμού είναι ένα πέρασμα από την πραγματική ζωή σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριότητας, με εντελώς δική της διάταξη, έξω από τη σφαίρα του καλού και του κακού, με απόλυτη επίγνωση ότι αυτό γίνεται “στα φέματα” ή “στ’ ασεΐα”. Αυτό δεν το εμποδίζει όμως να εξελισσεται με πλήρη σοβαρότητα. Το στοιχείο της έντασης παίζει έναν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο. Η ένταση σημαίνει αβεβαιότητα, ανοικτές δυνατότητες. Το τέλος του παιχνιδιού είναι και το τέλος της αβεβαιότητας. Το παιχνίδι έχει μια ειλικρινή δράση αλλά και εντελώς απρόβλεπτη εξέλιξη. Όταν το παίζων σώμα παρασύρεται σε ένα αέναο παιχνίδι χαράς και έντασης τότε πλησιάζει όλο και περισσότερο στις εργοστασιακές ρυθμίσεις. Εκεί όπου ο φόβος γίνεται μυστήριο και επιθυμία για ανακάλυψη.

Σε αντίθεση με τη δομή του παιχνιδιού οι δικές μας κοινωνίες, αντί να παράγουν το απίθανο και το περιπετειώδες οδηγούνται στην αδράνεια. Είναι αναφαίρετο δικαίωμα όλων να αναζητούν την ησυχία τους κάνοντας αυτοσκοπό την ιδιωτική διαβίωση, ζώντας μόνο με τους εαυτούς τους. Το παιχνίδι μπορεί να κάνει για λίγο το δημόσιο χώρο, σημείο συνάντησης και χαράς τάγνωνστων ανθρώπων και να αφεθούν στην αυθόρμητη αντίδραση της ορμής, της περιέργειας και της ανακάλυψης.

Ορισμένες θεωρίες θεωρούν το παιχνίδι ως μια απλή διαδικασία εκγύμνασης του νεαρού σώματος ώστε να αντιμετωπίσει το σοβαρό έργο της ζωής αργότερα. Άλλες θεωρίες αντιμετωπίζουν το παιχνίδι ως την εξάσκηση αυτοσυγκράτησης που χρειάζεται το άτομο πάλι στη μελλοντική του πορεία (H. Zondervan, 1928). Οι περισσότερες θεωρίες σκοπό έχουν να εξυπηρετήσουν κάτι παραπάνω από το παιχνίδι, να εκπληρώσουν έναν βιολογικό, εκπαιδευτικό, ψυχαγωγικό ρόλο. Αφήνουν στη άκρη την ευθυμία του παιχνιδιού η οποία αντιστέκεται σε κάθε προσπάθεια λογικής ερμηνείας, καθώς η πραγματικότητα του παιχνιδιού εκτείνεται πέρα της καθημερινότητας, σε μια φανταστική πραγματικότητα η οποία δεν μπορεί να θεμελιωθεί σε και με έλλογες σχέσεις (J. Huizinga 1989)

Η ορμή του σώματος προκαλεί έναν ελάχιστο και μοναδικό τρόπο επικοινωνίας, καθώς η μία κίνηση διαδέχεται την άλλη παράγοντας έτσι μια συνειρμική κίνηση η οποία οδηγεί σε αυτοσχεδιασμούς σώματος, σωμάτων, κίνησης και συναισθημάτων.

Αυτό το οποίο εμείς ονομάζουμε αγριότητα, για τα νήπια είναι ένας αυθόρμητος, σωματικός τρόπος έκφρασης και εκτόνωσης. Είναι αυτή η επιθυμία τους για αιώρηση και κρέμασμα χωρίς να υπάρχει σκοπός ή τελικός στόχος, απλά και μόνο για την αναζήτηση των ορίων μεταξύ ελευθερίας, χαράς και κινδύνου. Παίζοντας, το άτομο υπερβαίνει τις προφανείς και άμεσες ανάγκες, νοηματοδοτώντας τη δράση.



## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΑΤΑΣ

Είχα ξυπνήσει εκείνο το πρωί και τις είχα δει όλες κρεμασμένες από τις ουρές τους στο δέντρο. Έβρεχε μωβ φύλλα. Όλες οι γάτες ακίνητες, από τις ουρές, στα κλαδιά. Όσο και να σκωνόμουν στις μύτες δεν έφτανα τα κλαδιά.

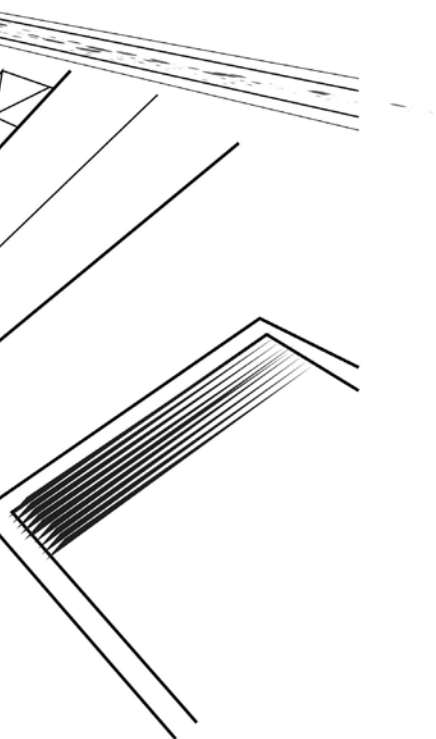
Αν κάποιος χαιρόταν να παίζει όλη μέρα ήταν σίγουρα αυτές.

Είχα τραβήξει την κουρτίνα και εκείνη καθόταν πάνω στο κάγκελο. Μαύρη. Περίμενε μάλλον να ξανα κλείσω την κουρτίνα, ή να ανοίξω την μπαλκονόπορτα και να μπει μέσα.

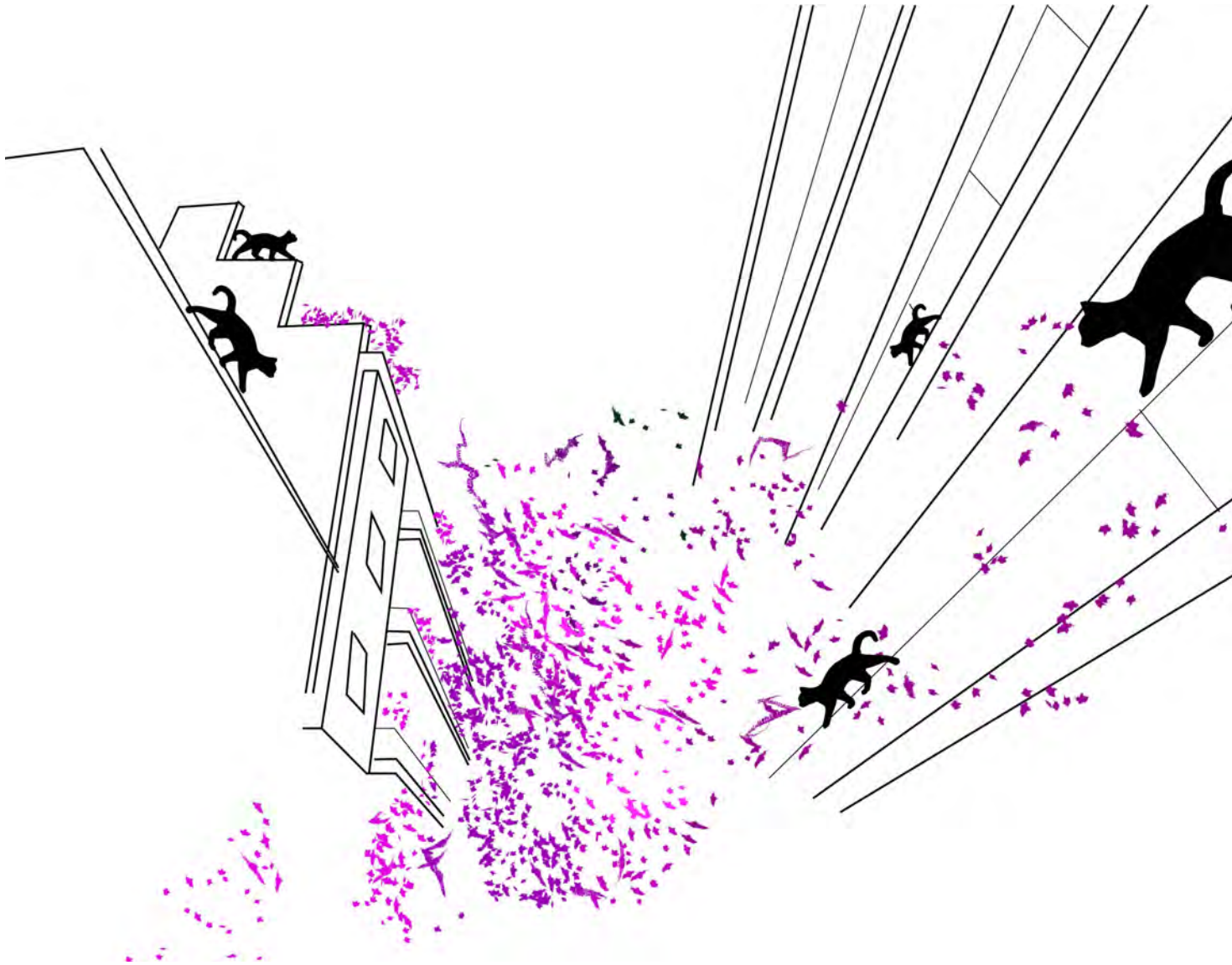
Αν κάποιος ήξερε ό,τι συνέβαινε μέσα στα σπίτι ήταν σίγουρα αυτές. Δεν μαρτυρούσαν τι άκουγαν και έτσι αναγκαστικά τις ακολουθούσαμε στις ταράτσες, στα υπόγεια, κάτω από τα αμάξια, μέσα στις ρόδες, στα παράθυρα από σπίτια που δεν άνοιξαν ποτέ.

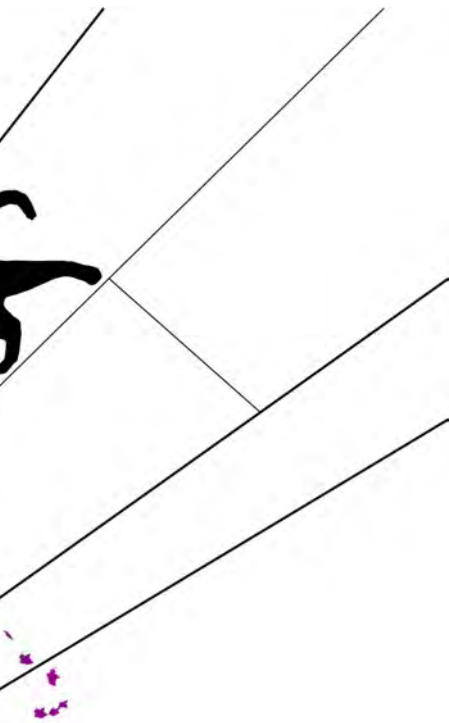
Τον άκουγα που περπατούσε από πάνω.  
Εκείνο το απόγευμα τον είδα να πέφτει.





Ήταν έξι και δύο. Τα στοίβαζε στο αμάξι και έφευγε. Κάθε φορά ευχόμασταν να πέσει όπως κοπανούσε το αμάξι, την πόρτα, το ποδήλατο, τα έξι. Δεν έπεσε ποτέ. Αρκεστήκαμε να του βρέχουμε το αυτοκίνητο. Ποτέ δεν το κατάλαβε.

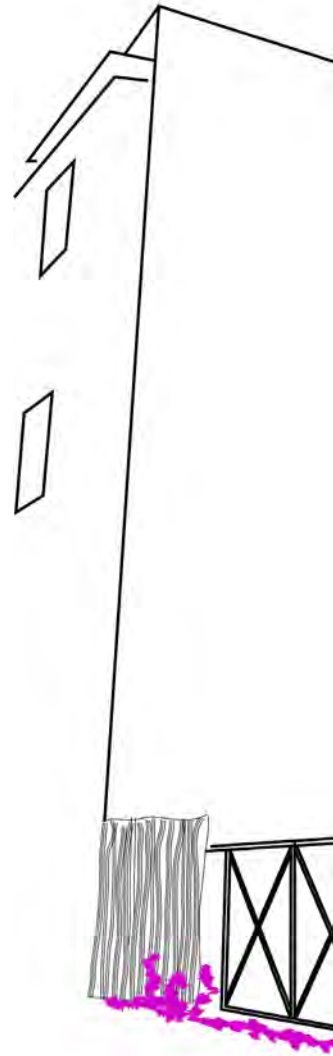




Μετά από μήνες αρχίσαμε να της φωνάζουμε. Ίσως περιπαιχτικά αλλά συνέχιζε να μένει εκεί, άλλοτε να χαμογελάει αμήχανα και άλλοτε να μας ανταπαντάει νευρικά.

Εκείνο το βράδυ βγήκε με την πάνα στο μπαλκόνι και φώναξε με δύναμη πως θέλει να πέσει κάτω.

Είχαν βάλει μια ντουλάπα στο μπαλκόνι και τώρα πια δε χωρούσα να πηδήξω στο παράθυρο του διαδρόμου και να πάω στην ταράτσα. Έτσι έβλεπα τον ακάλυπτο από τον πρώτο όροφο.





Το δωμάτιο του ήταν κλειστό. Κάποιοι παραπονιόντουσαν για τις κουτσουλιές που λέρωναν τα μπαλκόνια. Το κορίτσι με το κόκκινο δέρμα, ήταν κλειδωμένο μέσα. Όρμηξε μια μέρα και άνοιξε την πόρτα. Και μετά την μπαλκονόπορτα. Κανείς δεν παραπονέθηκε για τις κουτσουλιές.







Νομοθεσία περί παιχνιδότοπων  
(τροποποίηση της ισχύουσας νομοθεσίας περί παιδικών χαρών)

## ΑΡΘΡΟ 1 | Έννοια παιχνιδότοπου

1. Παιχνιδότοπος, είναι ένας χώρος, ο κάθε χώρος, μέσα στον οποίο το άτομο, ανεξαρτήτου ηλικίας μπορεί να εκτονωθεί, σωματικά και πνευματικά χωρίς την επίβλεψη προσωπικού. Ο παιχνιδότοπος βρίσκεται και σε ακίνητα τα οποία δεν έχουν χαρακτηριστεί ως τέτοια.

2. Ο παιχνιδότοπος αποτελείται από εξοπλισμό ο οποίος δεν είναι σχεδιασμένος για παιχνίδι ή για παιδιά καθώς αυτά δεν μπορούν να είναι προβλέψιμα ή σχεδιασμένα. Πρέπει να βρίσκεται μέσα στον ενιαίο χώρο της πόλης διακόπτοντας τη ροή της.

Ζούσαμε στη Μυτιλήνη. Η Λέσβος ήταν ο παραδίπλα δρόμος. Από κάτω η Ναξός, από πάνω η Ψυτάλλεια. Όλα αυτά βέβαια δε βρισκόντουσαν στα νερά του αιγαίου αλλά στην Κυψέλη. Μυτιλήνης 40. Εδώ τα μπαλκόνια προεξέχουν από την όψη, με εξαίρεση το δικό μας το οποίο, στον πρώτο όροφο όπου βρισκόταν, είχε ένα παράθυρο-με μπαλκονόπορτα.

Στην Κυψέλη. Μέσα στην καρδιά της Αθήνας να ζεις σε ένα νησι.

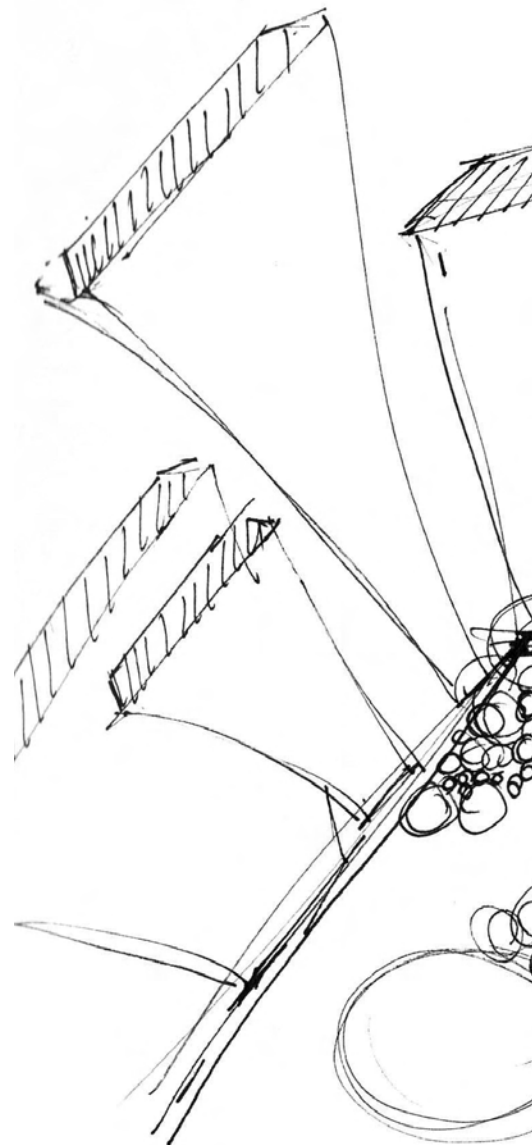
Μυτιλήνης και Ψυτάλλεια γωνία ήταν τα μπαλκονοπαράθυρά μας. Στην Κυψέλη δεν υπήρχαν παιδικές χαρές. Αλλά υπήρχε ο τόπος παιχνιδιού. Γιατί ο τόπος χαρακτηρίζεται από τη δράση.

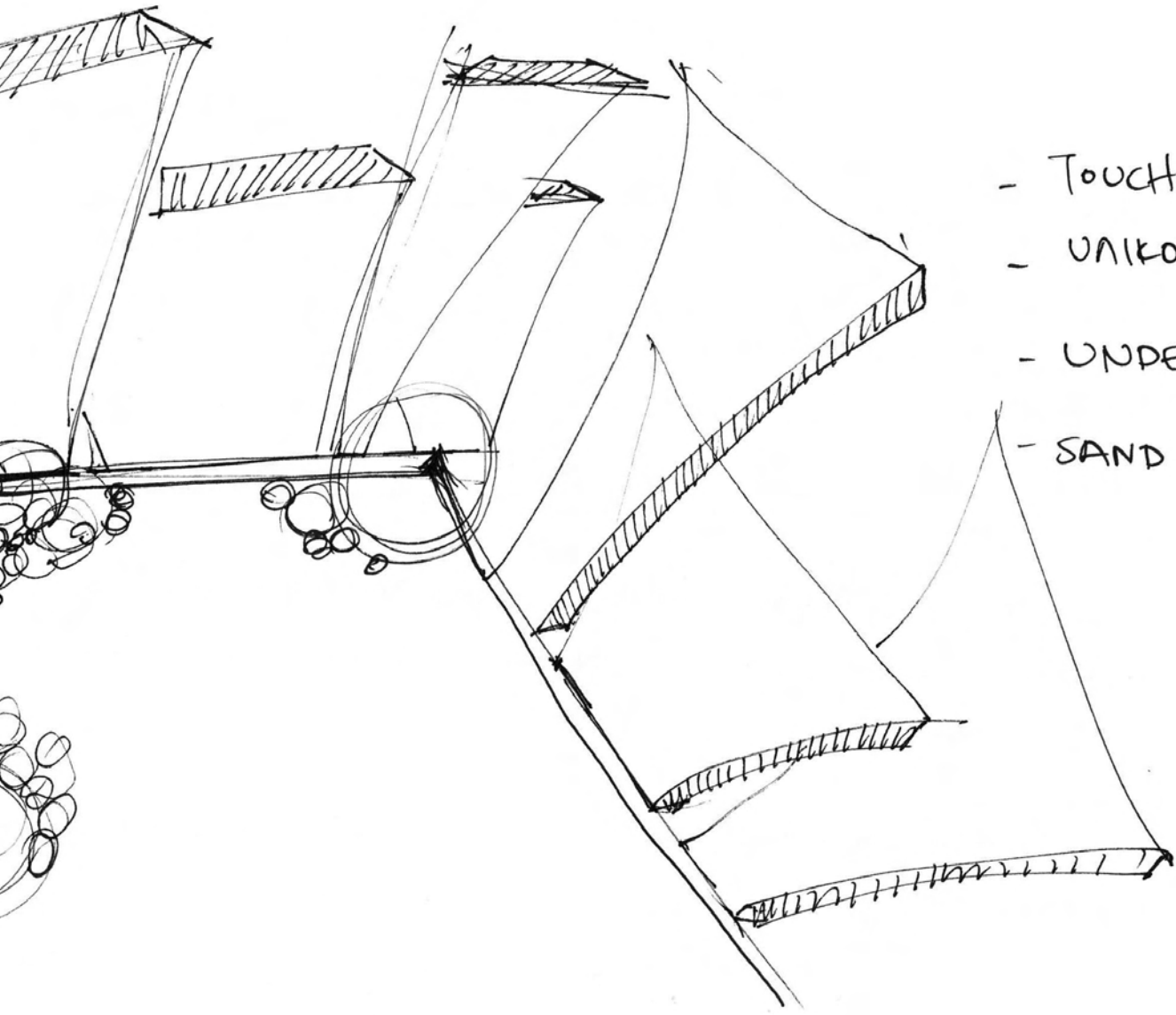
Όταν ήμουν 6-7 χρονών, κοιμόμουν καμιά φορά τα σαββατοκύριακα στη γιαγιά. Ένα πρωί ξύπνησα και εκείνη έλειπε. Καθώς με είχε κλειδώσει σπίτι, βγήκα στο μπαλκόνι, πιο έξω από το μπαλκόνι, στα κάγκελα - κρεμάστια - προσπάθησα να δω αν η γιαγιά είναι στην γειτόνισσα. Κάποιος από απέναντι πολυκατοικία με είδε και κάλεσε την πυροσβεστική. Η πυροσβεστική εμφανίστηκε καθώς έφτανε και η γιαγιά. Κατέβηκα από το μπαλκόνι και μπήκα μέσα στο σπίτι, όταν την είδα να καταφτάνει.

Στην άλλη γωνία, Μυτιλήνης και Ψυτάλλειας υπήρχε ένα νεοκλασσικό, εγκαταλελειμένο, όπου στην είσοδό του μαζευόμασταν η παρέα της κυψέλης. Το 2005 αυτό έγινε ακόμα μια πολυκατοικία

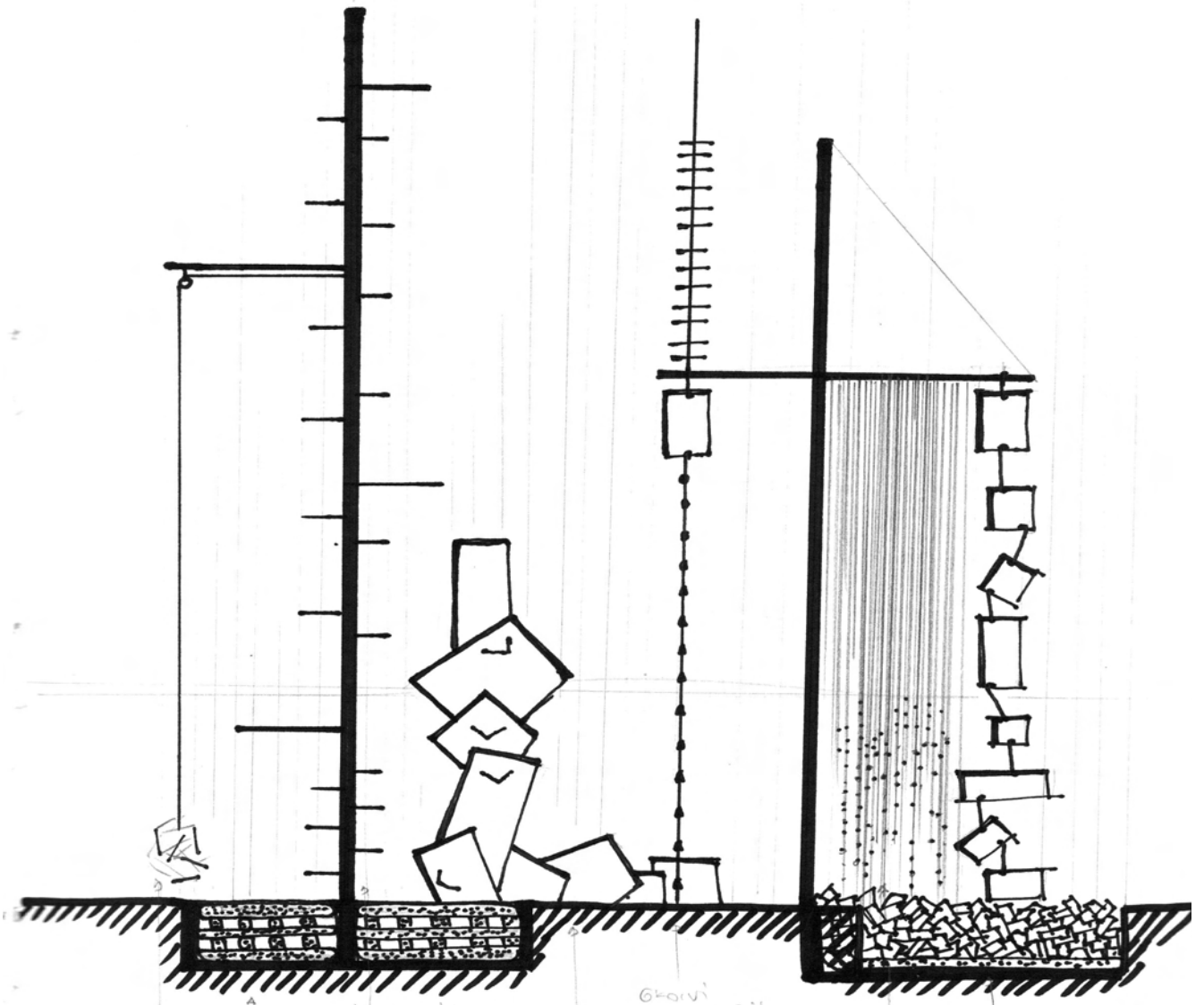
Δεν είχαμε δει κανέναν να βγαίνει από μέσα αλλά σίγουρα πολλοί από εμάς είχαμε δει κάποιον να μπαίνει και κλασσικά να μη βγαίνει ποτέ.

Προσπαθούσαμε συνεχώς και με κάθε τρόπο να το παραβιάσουμε χωρίς να το πετύχουμε ποτέ. Το μικρό παράθυρο του υπογείου με τα κάγκελα ήταν το





- TOUCH AND
- VAIKOTHA
- UNDEFIND
- SAND and



εξωτερικά  
 λωοστάσι  
 -πυλωναρίου

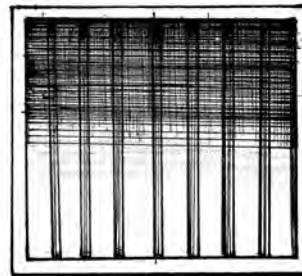
επιπέδα με κάλυψη

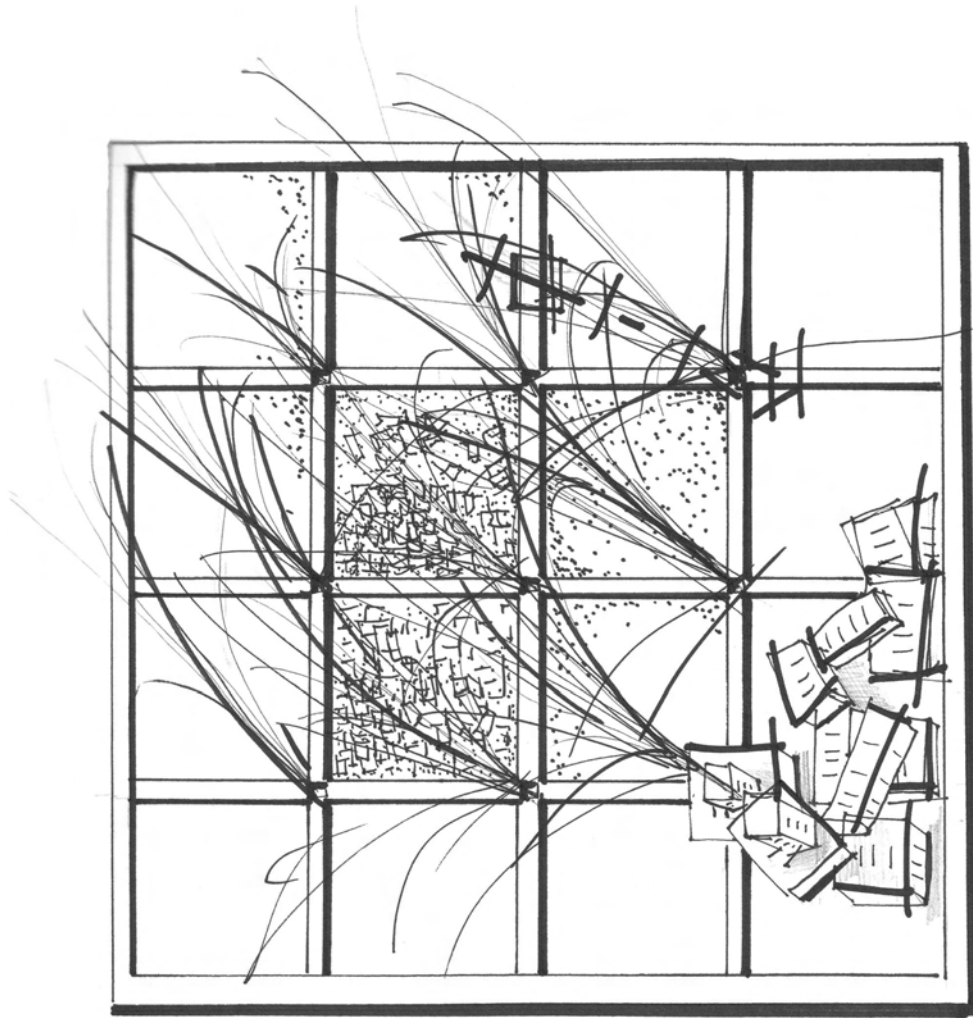
στέγος αναβάσει

κορμιά  
 αναρρίπτηται

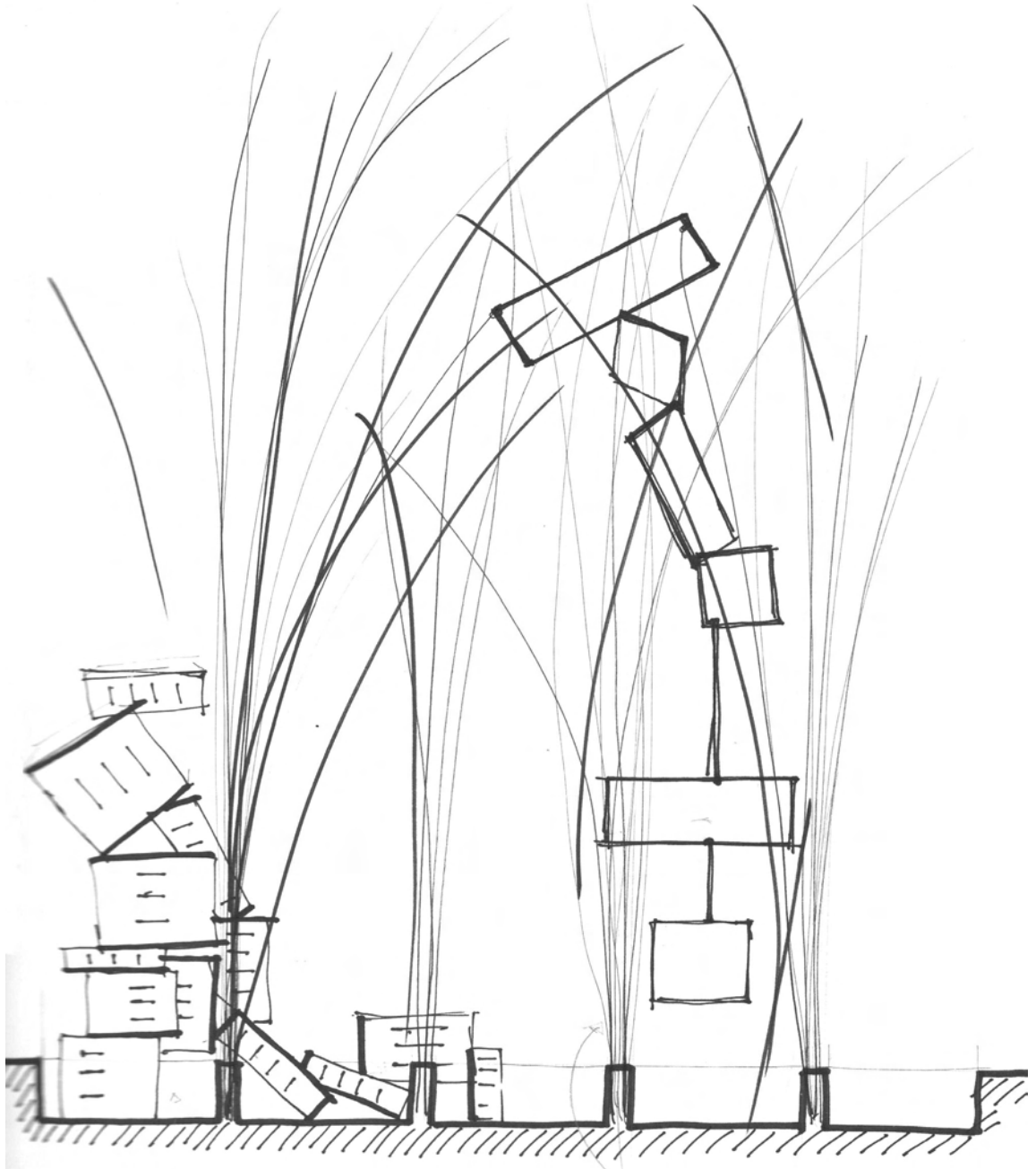
στρούφι  
 εναρτήρηται

πίθια με  
 εφόδα





Από αυτή μια η πόλη φαίνεται περμένη  
Οι ταράχες φαίνονται να κρατάνε  
Ακόμα και αν πανιάθεται πάνω τον  
ράννοπο ποτέ αν ήταν αφετέρω ώστε να  
τον πανιάθουθε.



πρώτο που καταφέραμε να παραβιάσουμε οπτικά. Σιγά σιγά από διάφορες τρύπες αρχίσαμε να ξέρουμε πως ήταν μέσα. Η τρύπα στη σπασμένη πόρτα, ένα πατζούρι μισάνοιχτο, η πίσω αυλή.

Μια φορά βρήκαμε την πόρτα ανοιχτή. Αν και το συζητήσαμε για πολλές ώρες, ποτέ δεν μπήκαμε. Φτιάξαμε πολλές ιστορίες. Μετά από λίγους μήνες άρχισαν να το γκρεμίζουν.

Παίζαμε σε εκείνο το δρομάκι της ψυτάλλειας το οποίο ήταν μόλις ένα τετράγωνο, με πλάτος ούτε 5 μέτρα και μήκος 80-90 μέτρα. Το παιδικό μπαλκόνι ήταν αντικρουστά του οικήματος. Το φανταστικό το ενίσχυε η κίτρινη λάμπα στη γωνία του δρόμου.

Τα μεσημέρια, ανέβαινα στην ταράτσα της βόροφης πολυκατοικίας στην Κυψέλη όπου, ως παιχνίδι έβγαινα από τα κάγκελα και κρεμιόμουν, περπατούσα στο περβάζι, καθόμουν πάνω στα κάγκελα, μέχρι λίγο πριν επιστρέψουν οι γονείς ώστε να μη με μαλώσουν που δε διάβαζα/έτρωγα/κοιμόμουν

Το χαρακτηριστικό στην Κύψελη ήταν πως ξέραμε όλα τα σπίτια και τις ιστορίες τους χωρίς ποτέ να έχουμε μπει μέσα. Οι όψεις των σπιτιών ήταν η προβολή των ιστοριών του. Οι ταράτσες και τα υπόγεια τους ήταν οι δικές μας παιδικές χαρές.

## Άρθρο 2 | Συνθήκες δημιουργίας ενός παιχνιδότοπου

Καταλληλότητα παιχνιδότοπου δεν ορίζεται, αλλά υπάρχουν περιπτώσεις όπου μπορούμε να τους βρούμε

α. Γειτνιάζει ή βρίσκεται σε χρήσεις που προκαλούν ατμοσφαιρική και ηχητική ρύπανση ενώ μπορεί να χρησιμοποιεί επικίνδυνα υλικά.

β. Μπορεί να είναι ή να βρίσκεται σε δρόμο ταχείας κυκλοφορίας

γ. Μπορεί να είναι ή να ενεργοποιείται από τον κίνδυνο, την κατάρρευση κτλ

δ. Δεν είναι οπτικά απομονωμένος

ε. Μπορεί να βρίσκεται ή να είναι ο χώρος που η ψυχολογία θεωρεί βλαβερούς για την ψυχική υγεία

στ. η μη άνετη και ασφαλής πρόσβαση εντείνει το παιχνίδι.

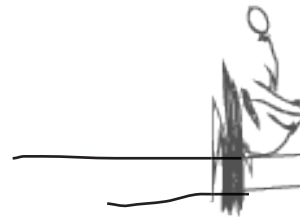
Ο παιχνιδότοπος Κυψέλη απαρτιζόταν από:

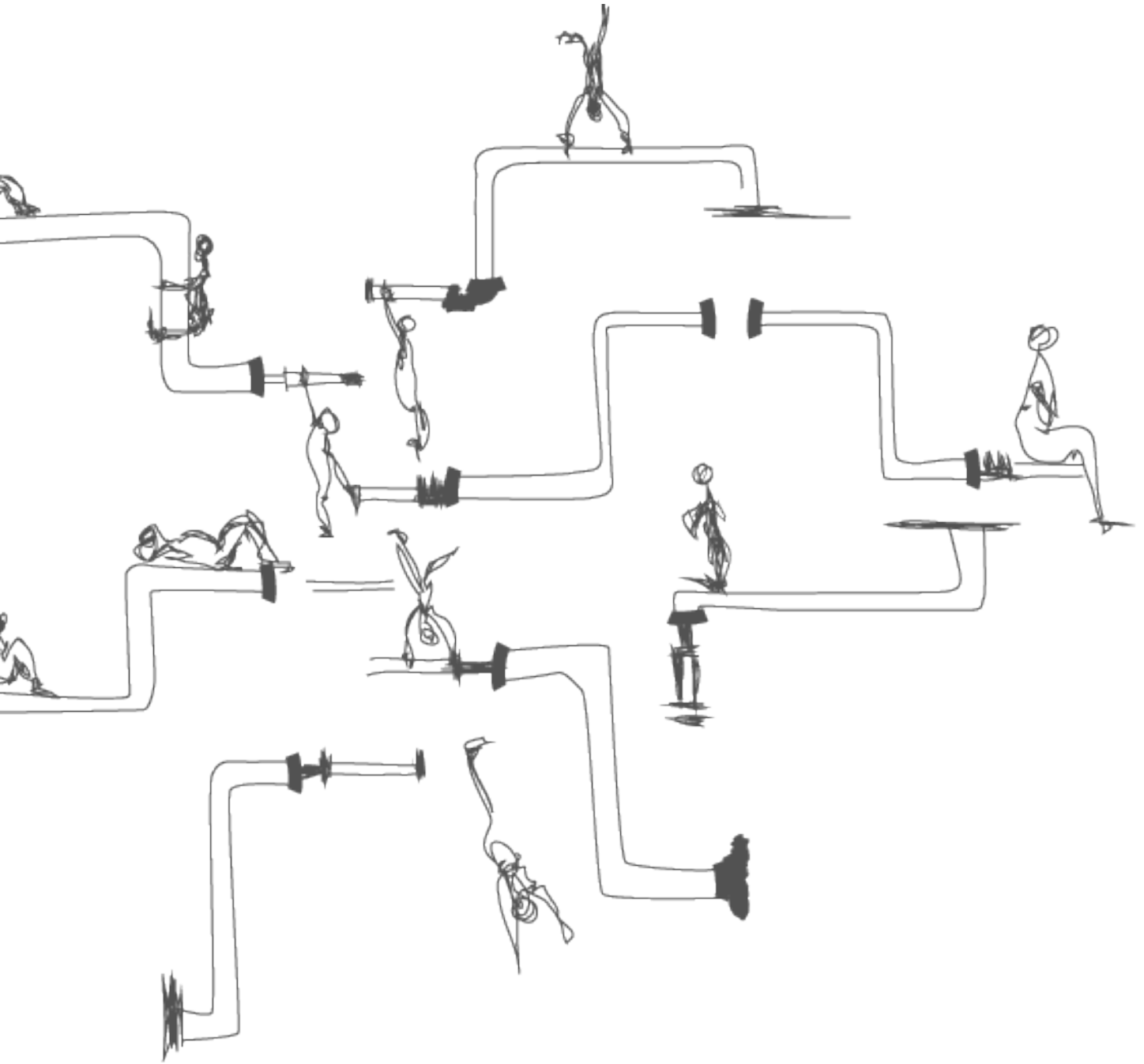
-στενά δρομάκια, χαμηλής κυκλοφορίας (Ψυτάλλεια)

-σκαλιά και είσοδοι πολυκατοικιών (για κουβέντα και οργάνωση)

-πεζοδρόμια (τα θεωρούσαμε ως πιο καθαρά, για φαγητό και διάλειμμα)

-υπόγεια και ταράτσες πολυκατοικιών (για την αδρεναλίνη, το





απαγορευμένο, το ιδιωτικό)

-εγκαταλελειμμένα σπιτικά (μόνο από το εξωτερικό τους, χωρίς να μπαίνουμε)

-Υπόγεια παράθυρα | Παράθυρα γέρων και εργένιδων | Γκαράζ (για παρατήρηση και κατασκοπεία)

Όταν δεν μπορούσαμε να βγούμε έξω

-Σκαρφαλώνουμε στο από το μπαλκόνι και από εκεί κάτω

-Δένουμε σε σκονιά πράγματα και τα ανεβοκατεβάζουμε

-Πετούσαμε ρούχα από την μπουγάδα ώστε να κατέβουμε να τα μαζέψουμε

Το παιχνίδι στην Κυψέλη δεν ήταν πολύχρωμο. Ήταν γκρι, σκουριασμένο, μαρμάρινο με κατά τόπους πράσινο, πεταμένες κάλτσες και κλεμμένα τριαντάφυλλα.

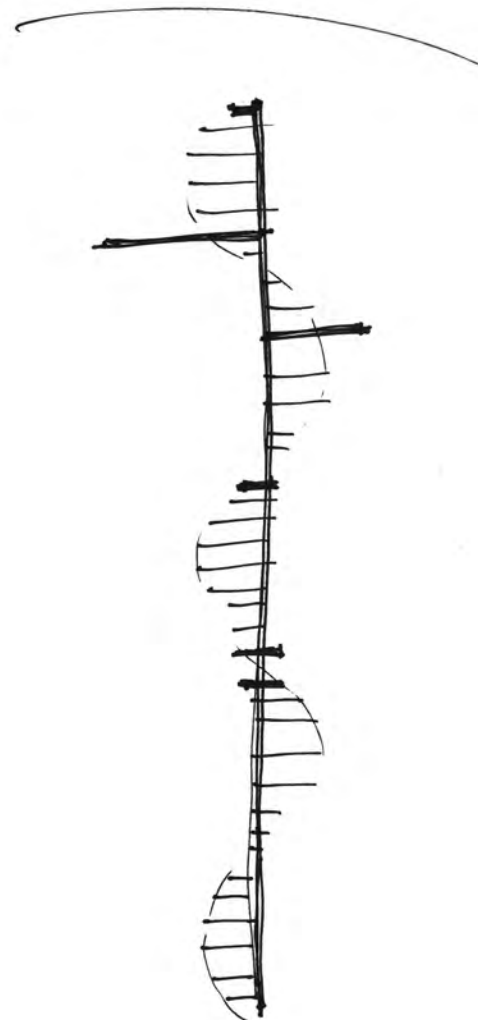
Πεζοδρόμια, σκαλάκια, παράθυρα, μπαλκόνια και ταράτσες φιλοξένησαν παιχνίδια, φαντασίες και εκμυστηρεύσεις.

Από τις διάφορες λοιπόν ιστορίες της παιδικής ηλικίας και του παιχνιδιού στην Κυψέλη το παιχνίδι και ο τόπος του φαντάζει μάλλον ως κάτι το οποίο δεν προσεγγίζεται μέσα. Δίνει ερεθίσματα ώστε να εξάψει τη φαντασία, ώστε το παίζων σώμα να προσπαθεί να το «ανοίξει». Ο στόχος δεν είναι να μπει μέσα αλλά να κρατάει το σώμα και τη φαντασία του σε συνεχή διέγερση. Κρατάει τα χαρακτηριστικά της παιδικής έξαψης.

Στο παιχνίδι, βλέπεις το στοιχείο από μια ιστορία. Ποτέ όλη την ιστορία. Βλέπεις το αποτέλεσμα μιας πράξης.

Το παιχνίδι είναι κάτι μεταβαλλόμενο. Αναλόγως την ηλικία, τα άτομα. Οι διαστάσεις «μικραίνουν» όσο εσύ μεγαλώνεις και όσο μεγαλώνεις το παιχνίδι εκλογικεύεται, σχεδιάζεται και παύει να είναι παιχνίδι.

Τόπος παιχνιδιού είναι από την παραλία μέχρι τις ταράτσες, από το πάρκο μέχρι το νεκροταφείο, και από τη θάλασσα μέχρι το γκρεμισμένο κτίριο.

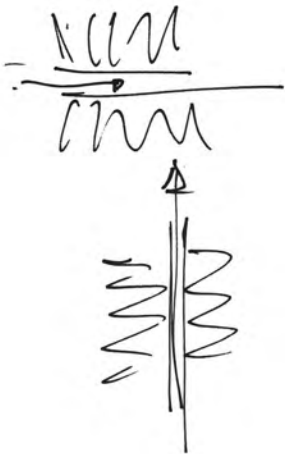
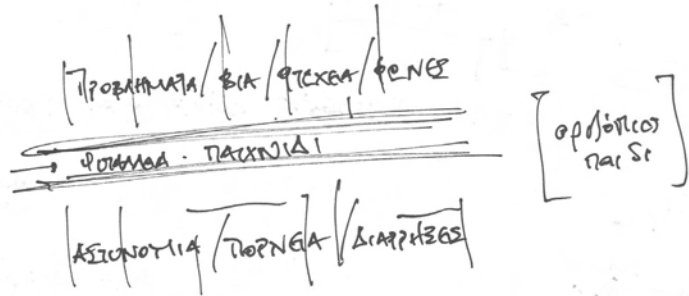
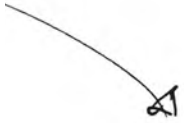


### Άρθρο 3 | Σχεδίαση και οργάνωση του παιχνιδότοπου

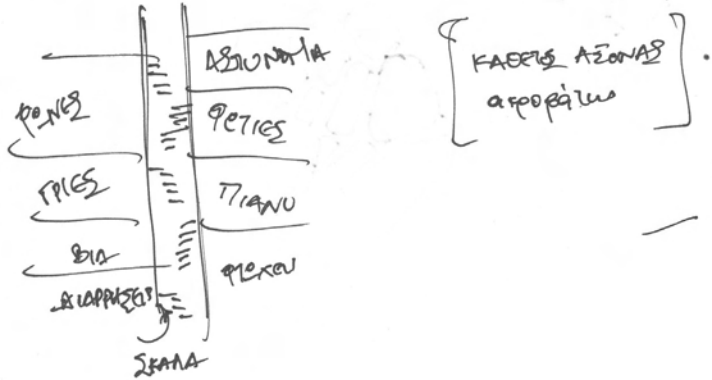
1. Ο σχεδιασμός θα πρέπει να πειραματιστεί με νέα υλικά αλλά και δυναμικές φόρμες. Το παιχνίδι θα πρέπει να κάνει μικρές μεταβολές στο χώρο αλλά και στα όποια αντικείμενα. Τα αντικείμενα δεν πρέπει να καθορίζουν τον ένα και μοναδικό τρόπο παιχνιδιού ούτε όμως να είναι στιβαρά, πακτωμένα, ακίνητα, αμετάβλητα.

Όταν τα πράγματα είναι μαλακά και μεταβαλλόμενα τότε οι σωματικοί περιορισμοί δεν υφίσταντο. Το παιχνίδι πρέπει να ενεργοποιεί το σώμα και

Το φαινόμενο της κυψέλης ως παιχνιδίσματα



Το φαινόμενο του Μουατζίνω 40 ω <sup>παιδίφορος</sup> <sub>αφύπνου</sub>



να υπερβαίνει τα όρια του εκτονώνοντας τη ψυχική διάθεση.  
Ο παιχιδότοπος προσφέρεται σε όλες τις ηλικίες, κυρίως σε όσους νομίζουν πως δεν έχουν την ηλικία για παιχνίδι.

Όσον αφορά τα πρότυπα σημαντικό είναι όλος ο χώρος να είναι ένα ενιαίο παιχνίδι για να μην διακόπτεται η «προσοχή» στο παιχνίδι αλλά και η σωματική εξέλιξη κατά τη διάρκεια της σωματικής εκτόνωσης. Να μπορούν η ανάγκη της ξεκούρασης, της απομόνωσης, της αλλαγής έντασης γενικότερα να ικανοποιούνται μέσα στον ίδιο παιχιδότοπο. Στον παιχιδότοπο όλοι παίζουν με βάση τις σωματικές τους ικανότητες χωρίς αυτό να είναι περιοριστικό. Το ίδιο το παιχνίδι κοινωνικοποιεί. ΠΡΟΣΟΧΗ δεν πρέπει το παιχνίδι να είναι αφορμή για κοινωνικοποίηση αλλά η ανάγκη για παιχνίδι προκαλεί την επαφή.

Οι περισσότεροι χώροι παιχιδιού προβάλλουν μια χαρούμενη ατμόσφαιρα η οποία είναι κατασκευασμένη. Κάποιος θεώρησε πως το παιχνίδι πρέπει να είναι κόκκινο, πράσινο, κίτρινο, φουσκωτό, χνουδωτό, να γυρνάει, η πριγκίπισσα να τρώει το μήλο, ο πρίγκιπας να τη φιλάει, οι νανοί να της μαγειρεύουν, ο κακός λύκος να πεθαίνει και το ασχημόπαπο να γίνεται κύκνος.

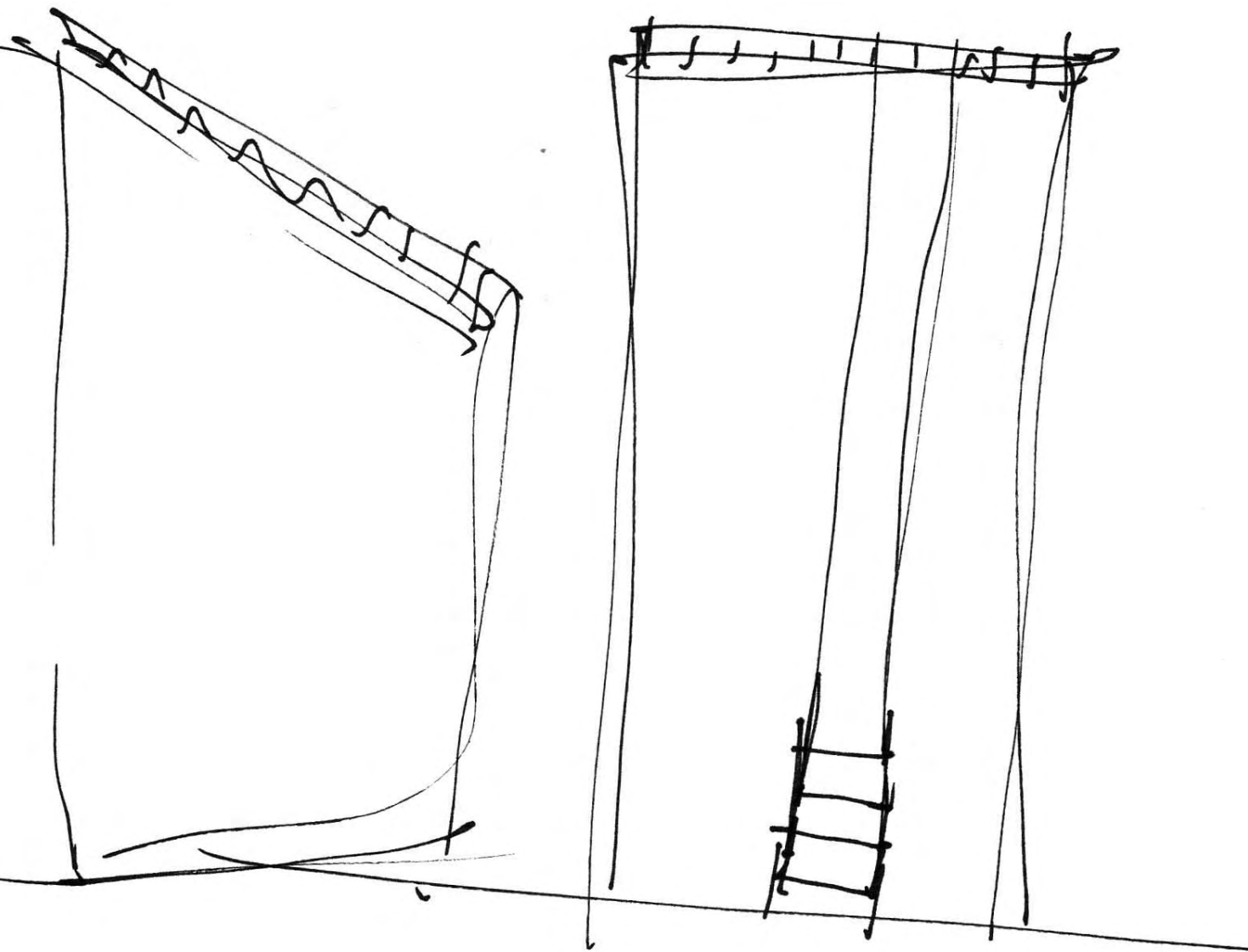
Δεν είναι ανάγκη βέβαια να πούμε πως ο πρίγκιπας που φίλησε την ωραία κοιμωμένη ήταν μεθυσμένος υπό την επείρα ναρκωτικών αλλά ως συμφωνήσαμε πως το παιχνίδι είναι άγριο. Θέλει να εκτονώσει, να εκφραστεί, να επιτεθεί, να αναποκοκινίσει και να φαντασισθεί. Τίποτα διαφορετικό από ότι θέλουμε σε κάθε άλλη δραστηριότητα χαράς και ηδονής.

Η παιδική χαρά η γνωστή σε όλους, έχει το εξής χαρακτηριστικό σε σχέση με τους παραπάνω τόπους. Είναι δύσκαπτη, βαριά, δεν αλλάζει. Είναι εκεί αμετάβλητη και περιμένει το κάθε άτομο να την παίξει. Αυτή πάντα εκεί ίδια τα παιδιά αλλάζουν και αυτή εκεί ίδια να ξεθωριάζει, να σκουριάζει.

Η μνήμη διατηρείται καθώς η εικόνα επαναλαμβάνεται. Ο τόπος είναι πάντα εκεί.

As επιστρέψουμε στους άλλους τόπους παιχιδιού. Αυτούς που δε σχεδιάστηκαν ώστε να μείνουν για πάντα, τροποποιούνται, αλλάζουν, εξαφανίζονται.

Εγώ θυμάμαι να έπαιζα στο σπίτι στη γωνία, αλλά αυτό δεν υπάρχει πια. Έχω το δικαίωμα να θυμάμαι ό,τι θέλω προκειμένου να κάνω τη μνήμη μου



πιο δραστήρια για το παρόν. Ακόμα όμως και στην παραπάνω περίπτωση περιγραφής, για το σπίτι, ακόμα και τώρα μπορώ να περιγράψω ό,τι νομίζω ότι θυμάμαι.

Ο τόπος του παιχνιδιού, εκεί που για τα δικά μου βιώματα επιτεύχθηκε η καλύτερη παιγνιώδης δράση, είναι εκείνος που μπορεί να παίρνει διαφορετικές δράσεις. Όχι γιατί είναι χώροι πολυκαταστήματα αλλά γιατί επιτρέπουν στη φανταστική δράση να δώσει διαφορετικές ερμηνείες.

Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι το μνημείο των Εβραίων στο Βερολίνο. Ως ένα αφαιρετικό μνημείο, έγινε ο τόπος έντονης δράσης και εκτόνωσης. Άλματα, κρυφτό, κυνηγητό, έρωτας, φωνές.

Η γοητεία του έγκειται στο γεγονός της ανυπαρξίας του τίτλου και σχεδιασμού ως «παιχνιδότοπος». Τα διάφορα μεγέθη επιτρέπουν στον επισκέπτη με τη παιγνιώδη δράση να αναπτύσει κάθε φορά διαφορετική κίνηση, διαφορετικό τρόπο αλλά και αυτήν την περίεργη σχέση με τη μνήμη και το μέγεθος.

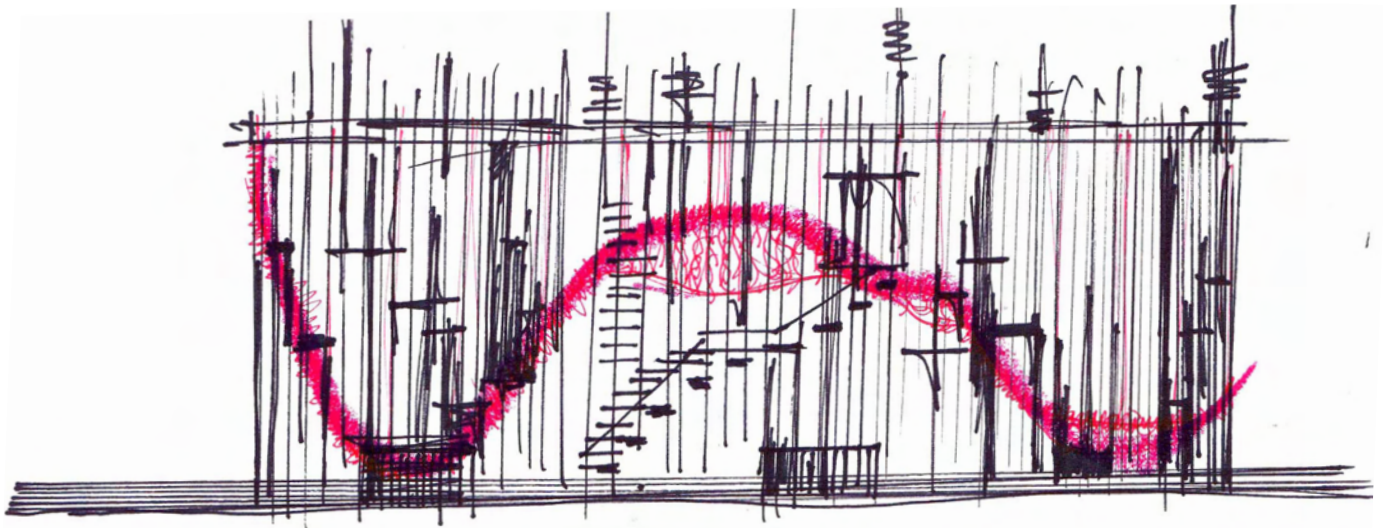
## Άρθρο 6 | Συντήρηση παιχνιδότοπου

1. Η συντήρηση είναι φανταστική, δεν υπάρχει κανένας λόγος ο παιχνιδότοπος να επαναφέρεται συνεχώς στην αρχική του κατάσταση.
2. Η νοπτική συντήρηση αλλά και ο σχεδιασμός του παιχνιδότοπου δεν διενεργείται με κανένα πρότυπο. Στόχος είναι κανένας από τους χρήστες να μην μπορεί να επαληθεύσει ή να επαναλάβει το εκάστοτε παιχνίδι αλλά κάθε φορά να λειτουργεί με βάση την ένταση και την αδρεναλίνη η οποία εκκρίνεται από το ίδιο το παιχνίδι.
3. Ο παιχνιδότοπος μετά από πολύ παιχνίδι αποσύρεται, διαλύεται, μετασχηματίζεται, μαζεύεται. Μένει μόνο η ανάμνηση.
4. Κανένας παιχνιδότοπος δεν εγγυάται ασφάλεια, όχι γιατί δεν είναι ασφαλής αλλά γιατί το ίδιο το παιχνίδι είναι παράλογο

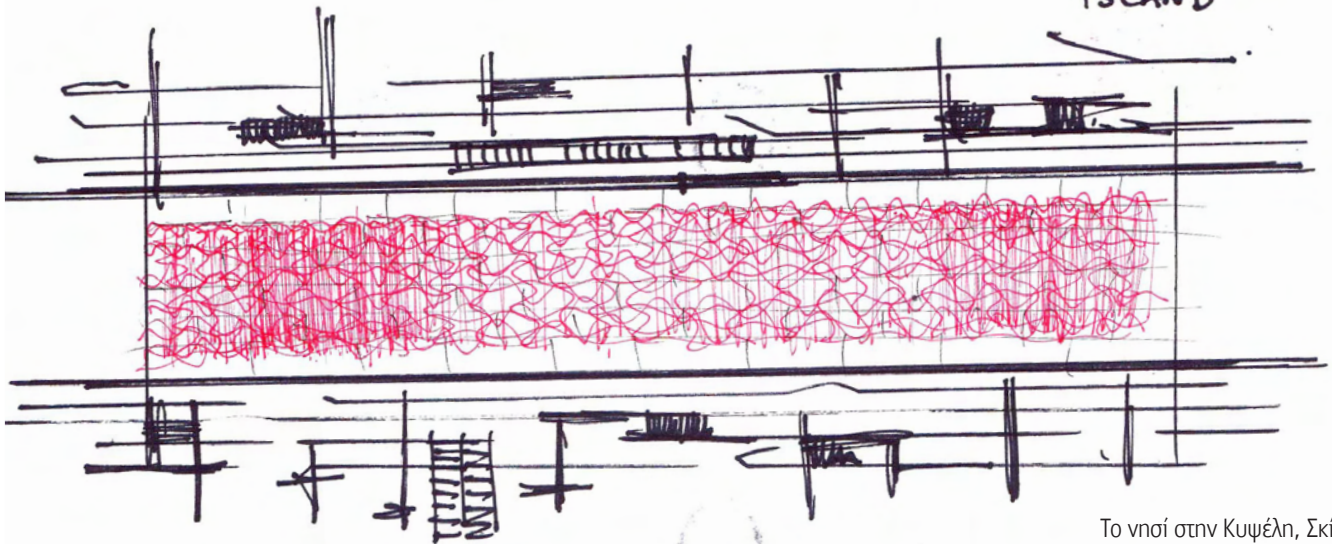
Κατά την παιδική ηλικία βασικό γνώρισμα είναι η έλλειψη φόβου και η παντελής άγνοια βαρύτητας.

Το νεαρό σώμα χοροπηδά, σκαρφαλώνει, πέφτει, σκκώνεται σαν μην είχε ποτέ τη γνώση του ατυχήματος, ή του θανάτου, αλλά το μοναδικό ένστικτο της χαράς και της ανακάλυψης.

Τα όρια μεταξύ ορίων και φαντασίας πολλές φορές είναι θολά. Το σώμα κινείται από μια ακατανίκητη φαντασία όπου οδηγεί τον παιγνιώδη τρόπο συμπεριφοράς σε μία υπερκίνηση του σώματος.



ΣΧΕΔΙΟ ΠΕΡΑΣΜΑ  
- ΠΕΖΟΔΡΟΜΟΣ  
'ISLAND'



Το νησί στην Κυψέλη, Σκίτσο

Η φαντασία κατά την παιδική ηλικία είναι αυτή που διαμορφώνει τον τρόπο και τον λόγο της παιγνιώδους δράσης. Η θολή πραγματικότητα με μία εντελώς καθαρή φαντασία.

Παιχνίδι είναι αυτό το οποίο προκαλεί τη φαντασία και αναψοκοκκινίζει τα μάγουλα. Μπορεί να είναι επικίνδυνο αλλιώς καταντάει βαρετό. Ή λίγο απαγορευμένο. Ή βρώμικο ή και όλα μαζί.

Ο χ. παίζει ήσυχος με τα παιχνίδια fisher price, η μάνα του και αδερφή μου μπορεί να κάτσει ήρεμη να μαγειρέψει. Ο χ. ρίχνει το ξύδι. Και αρχίζει να πλατσουρίζει μέσα σε αυτό. Με αυτό. Να γλύφει τη μούρη του, τα δάκτυλά του, τον τοίχο. Η μάνα του τον καθαρίζει. Βρωμά-χαρά ισοπαλία.

-----

## **ΑΡΘΡΟ 7 | Λειτουργία παιχνιδότοπου**

1. Ο παιχνιδότοπος λειτουργεί όσο είναι πυρήνας προσέλκυσης εκτόνωσης.
2. Ο παιχνιδότοπος λειτουργεί όλες τις ώρες.
3. Στο χώρο μπορεί να βρίσκεται ο οποιοσδήποτε αρκεί να παίζει

Το σπίτι λοιπόν στο οποίο παίζαμε, ήταν για την ακρίβεια ένα ίχνος. Ένα κέλυφος. Το οποίο ήταν παιχνιδότοπος μόνο για εμάς. Εκείνη την παρέα. Μετά έπαψε να υφίσταται. Το κτίριο αυτό έδινε στοιχεία, λόγω της φυσικής φθοράς του, τα οποία «ανανέωναν» το περιεχόμενο του παιχνιδιού.

Είχα αναφερθεί επίσης στο ότι ξέραμε όλα τα σπίτια χωρίς να έχουμε μπει ποτέ σε αυτά. Και κυρίως το παιχνίδι μας ήταν φανταστικό. Άγριο, επικίνδυνο και φανταστικό. Ήταν όμως ο τρόπος να εκφραστούν οι ιστορίες από το εσωτερικό των σπιτιών σε μια γλώσσα όχι ενήλικη, όχι λογοκριμένη, να εκτονωθούν οι πραγματικότητες ενήλικων σπιτιών.

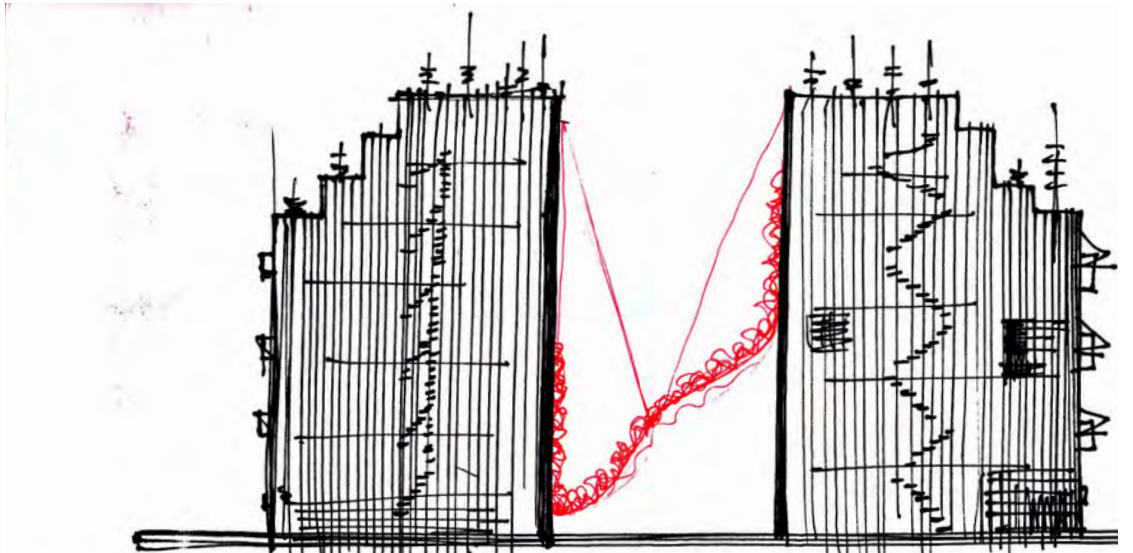
Έτσι λοιπόν η πραγματικότητα που έφερνε το κάθε παιδί τροποποιούσε το φανταστικό της ημέρας. Το «σπίτι» άλλαζε και οι ιστορίες ανανεωνόντουσαν αναλόγως με τα «φαντάσματα» που ο καθένας ήθελε να εξολοθρεύσει.

Ο τόπος του παιχνιδιού πρέπει να είναι αποκομμένος από την πραγματικότητα. Μια παρένθεση ανάμεσα στο τώρα και στο μετά. Αποκομμένος αλλά όχι παραμυθένιος. Όσο πιο αληθινός μοιάζει τόσο πιο εύκολα μπορεί να εκτονώσει ένστικτα και συναισθήματα.

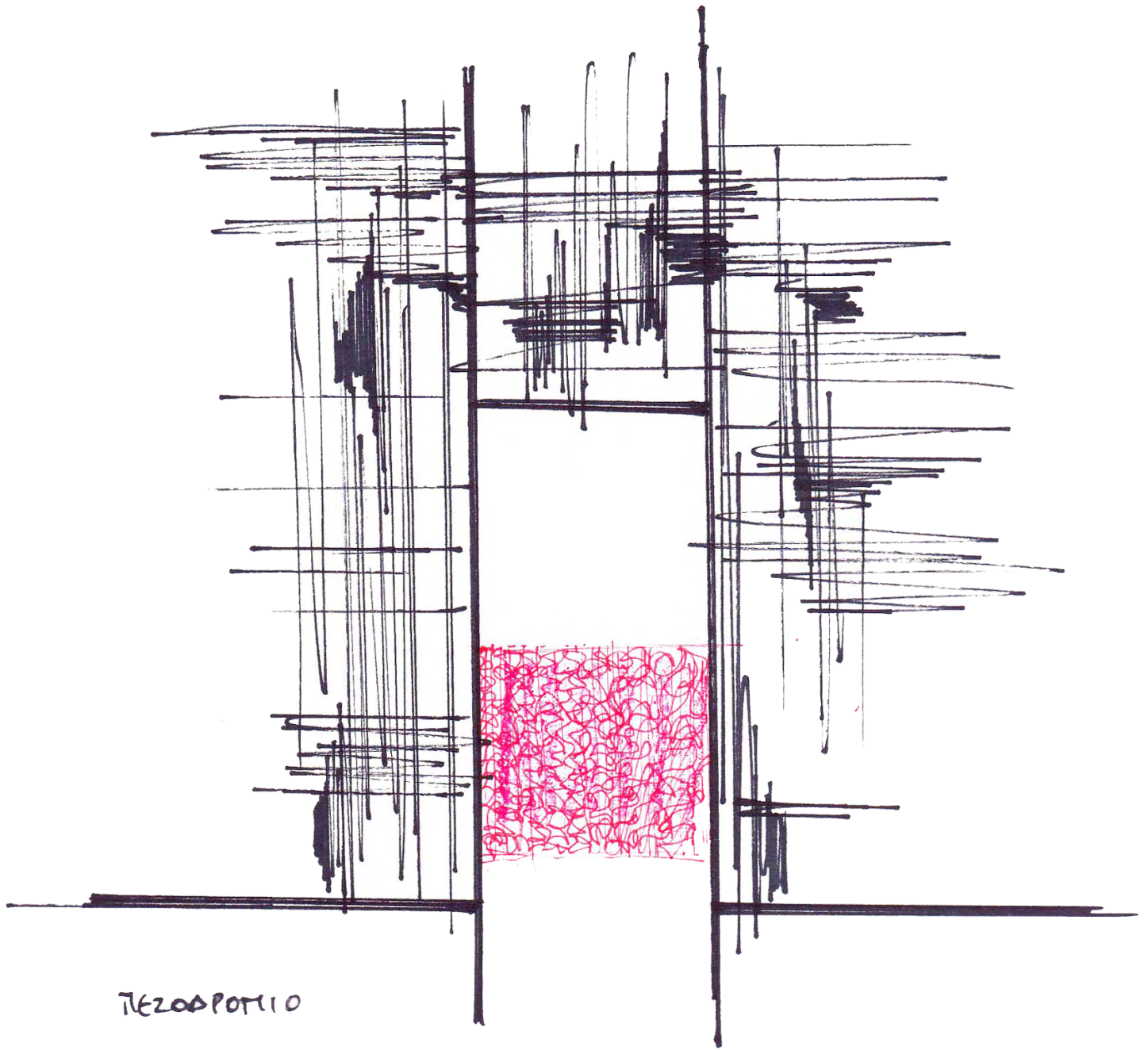
Να μπορεί να τροποποιείται και μετά να μην έχουν μείνει και πολλά να τον

θυμίζουν. Η φαντασία δε χρειάζεται να λείπει την αλήθεια, αλλά κυρίως δε θέλει στοιχεία να υπενθυμίζουν αν έλεγε ή όχι την αλήθεια. Η καλύτερες ιστορίες ήταν αυτές για πράγματα που κανένας δεν είδε ή κανένας δεν μπορεί να βρει. Σαν όνειρο. Μια εικόνα που έχει μείνει σαν αίσθηση και τα κομμάτια εμφανίζονται σαν το γνωστό déjà vu.

Ο τόπος του παιχνιδιού λοιπόν δεν ορίζεται από πραγματικά όρια και υλικά αλλά από μια σκέψη πλούσια σε δαίμονες, γραμμές, ήχους, σκιές, αρώματα και αναρθρες λέξεις. Είναι όπου μπορεί το σώμα να εκτονώσει αυτά τα οποία νιώθει αλλά και εκείνα τα οποία δεν μπορεί να εκφράσει. Και αυτό το οποίο μένει σαν ανάμνηση από τον τόπο και το παιχνίδι του, είναι τελικά οι γραμμές, η κίνηση, ένα περίγραμμα. Κανείς δε θυμάται με ακρίβεια το που ή το πως αλλά ακόμα και αν θυμάται δεν μπορεί να επαναλάβει τη δράση με τον ίδιο τρόπο ή την ίδια ένταση, εκτός του ό,τι οι αναμνήσεις δεν μπορούν να επαναληφθούν, στην πορεία το νεαρό σώμα ξέχασε τον παιγνιώδη τρόπο με τον οποίο εισέβαλε σε κάθε τόπο.

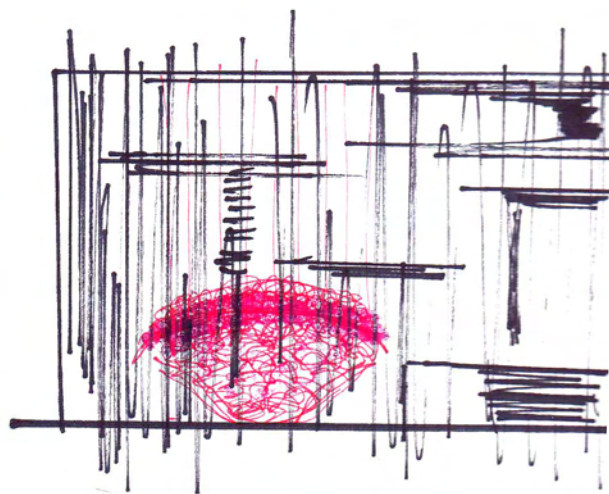
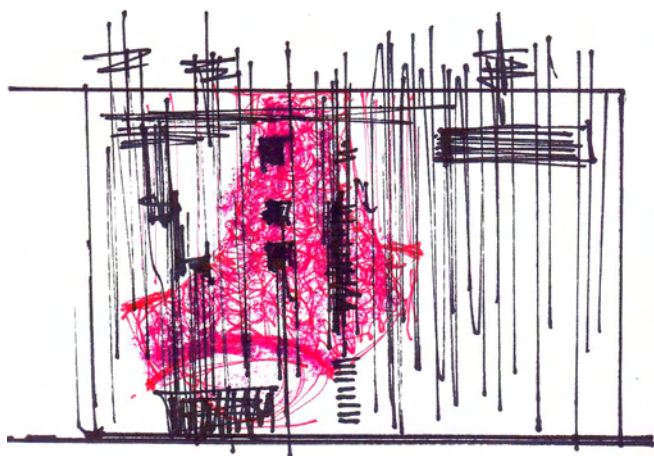
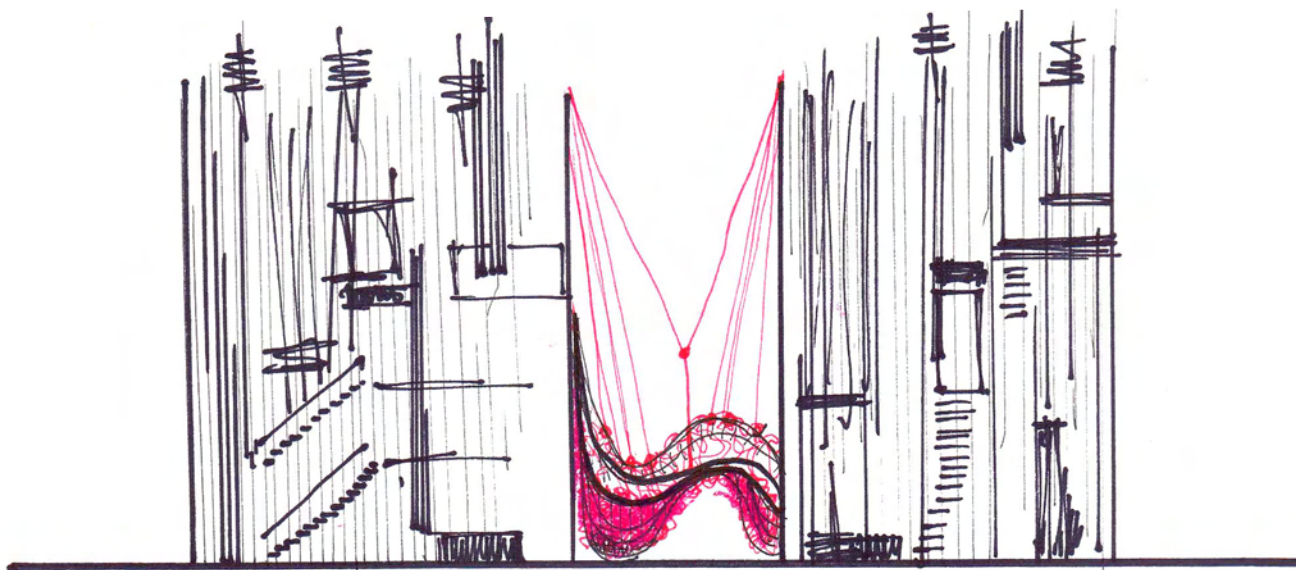


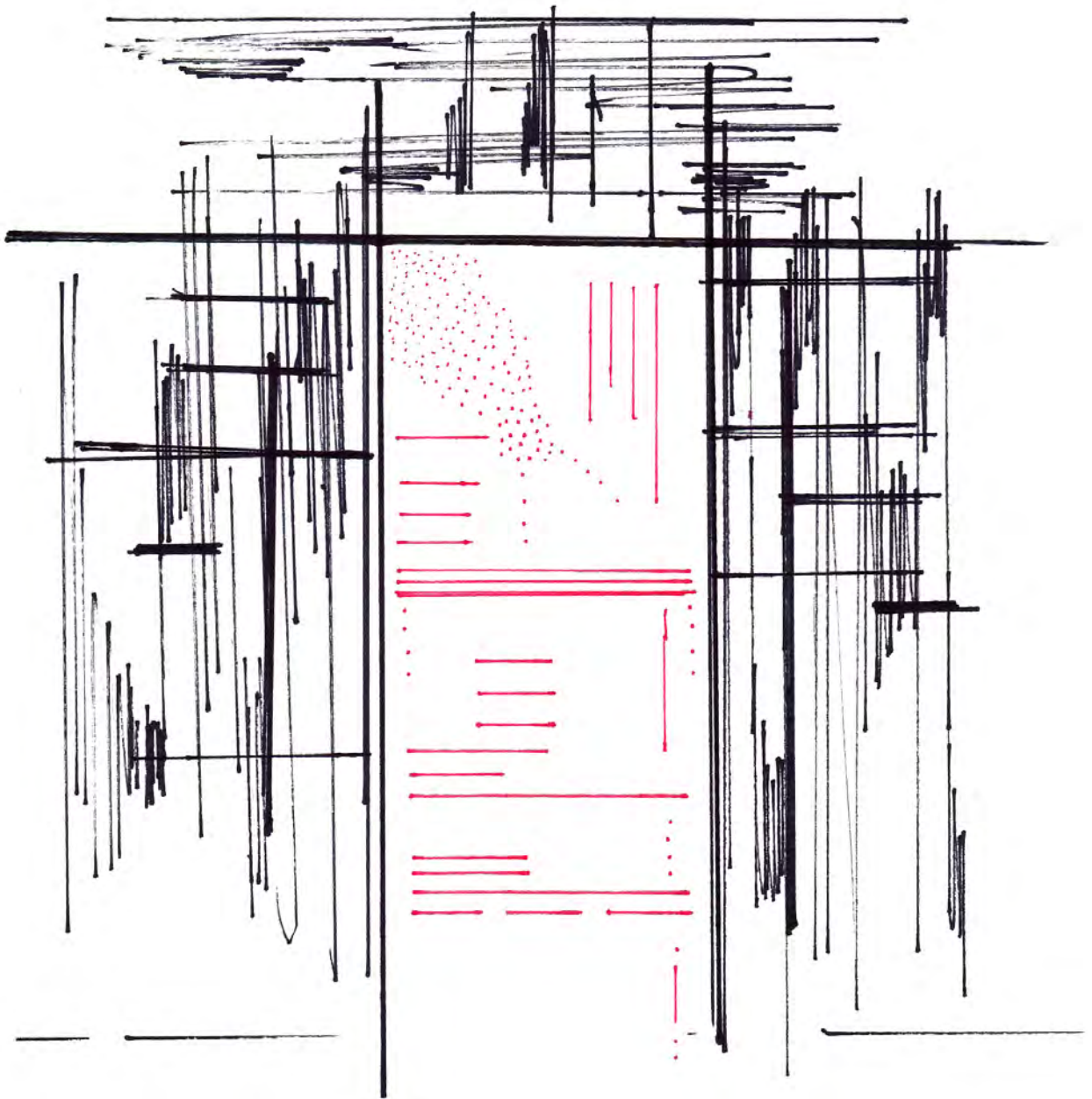
Ανάμεσα | Ψιτάλλεια | Δρόμος χαμηλής κυκλοφορίας | Όψη Παιχνιδιού «το χαλί» | Σκίτσο



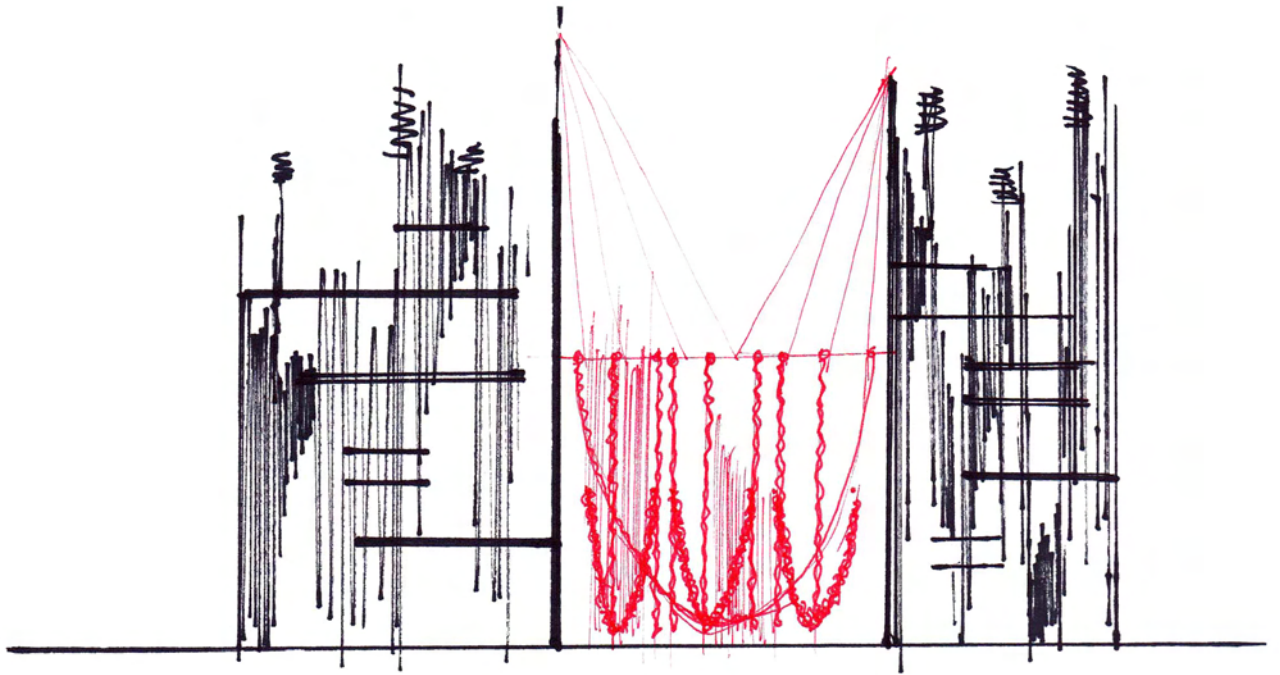
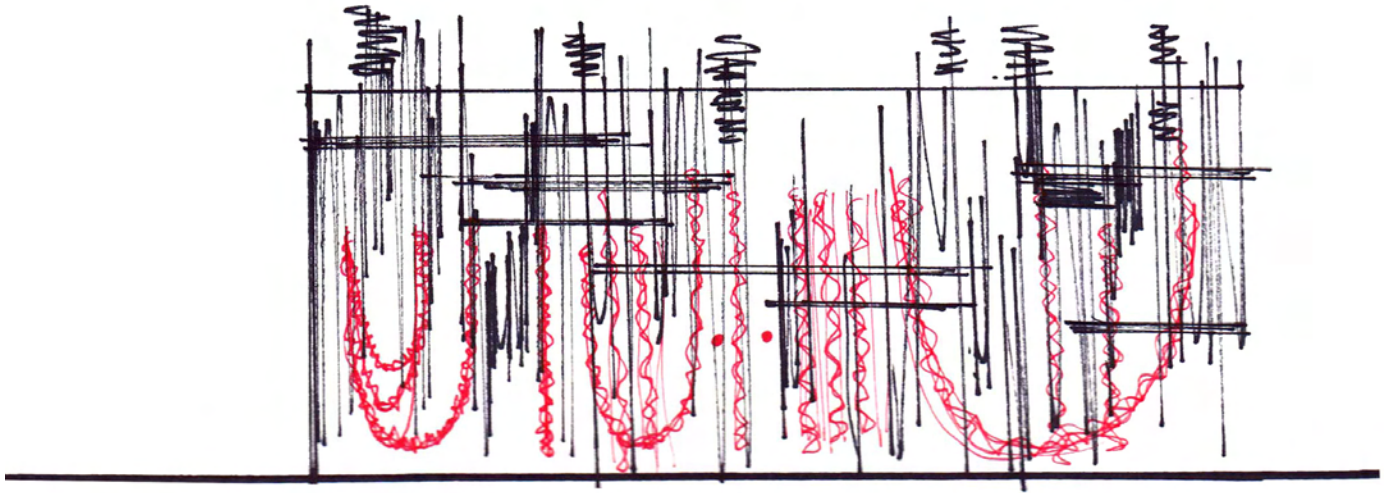
ΠΕΖΟΔΡΟΜΙΟ

Ανάμεσα | Ψυτάλλεια | Δρόμος χαμηλής κυκλοφορίας | Κάτοψη Παιχνιδιού «το χαλί» | Σκίτσο





Μέσα | Ψυτάλλεια | Δρόμος χαμηλής κυκλοφορίας | Κατόψη Παιχνιδιού «τούμπες κολοτούμπες» | Σκίτσο



Μέσα | Ψιτάλλια | Δρόμος χαμηλής κυκλοφορίας | Όψεις Παιχνιδιού «τούμπες κολοτούμπες» | Σκίτσο

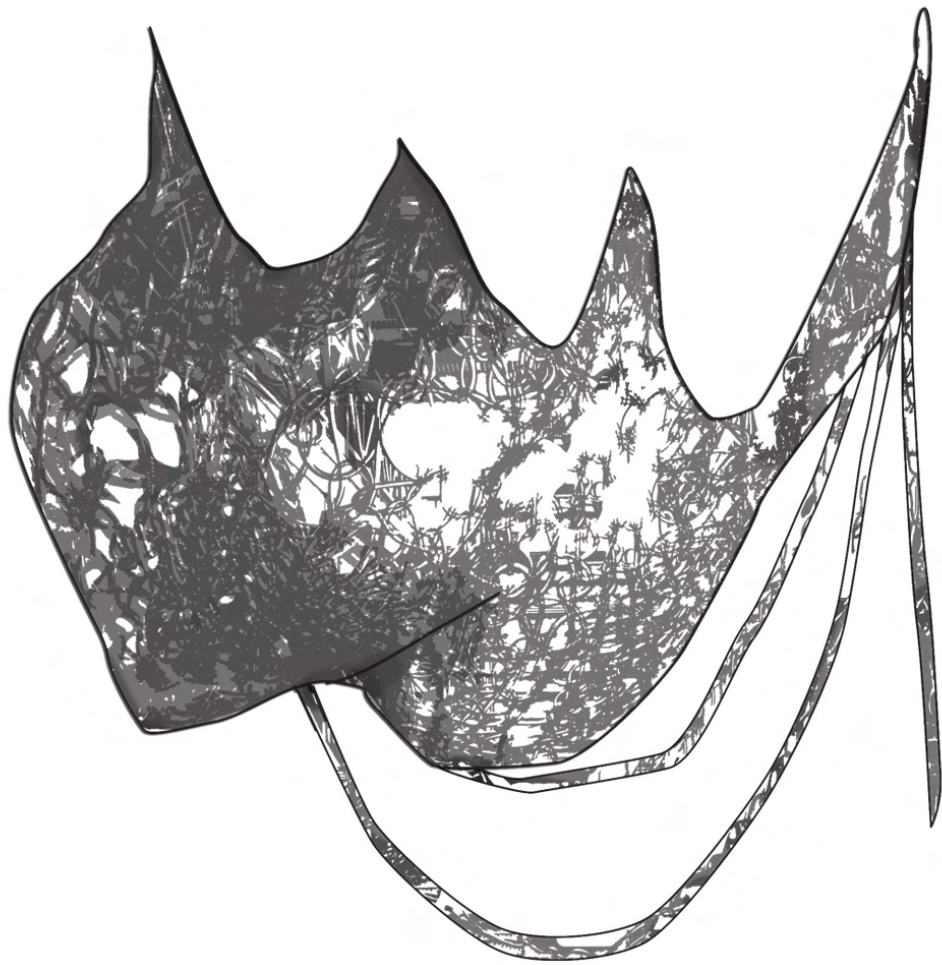


Περισσότερες από μια φορά, σε πολλούς καιρούς  
Η σκάλα γίνεται πεδίο μάχης  
Η κουρτίνα φιλοξενεί των δύο διαστάσεων μπαμπούλα  
Οι διάδρομοι διανυσματικές ευθείες  
Το δωμάτιο αβέβαιο και διάφανο  
Το πάτωμα ασταθές  
Υπάρχει μόνο πάνω και κάτω  
καθώς το μέσα και το έξω ταυτίζονται στην έκσταση του παιχνιδιού



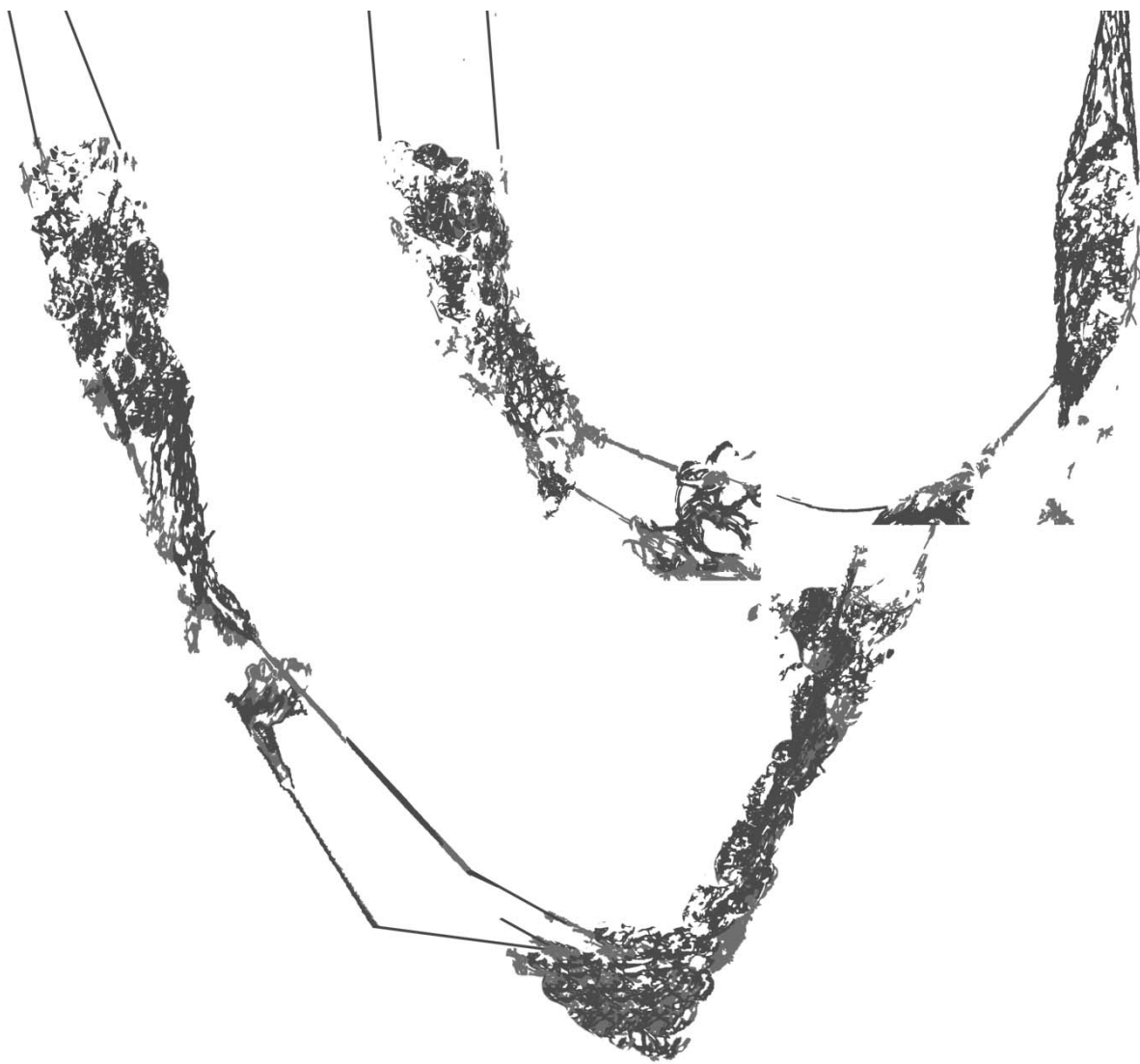
---

ΤΟ ΜΠΑΛΚΟΝΙ



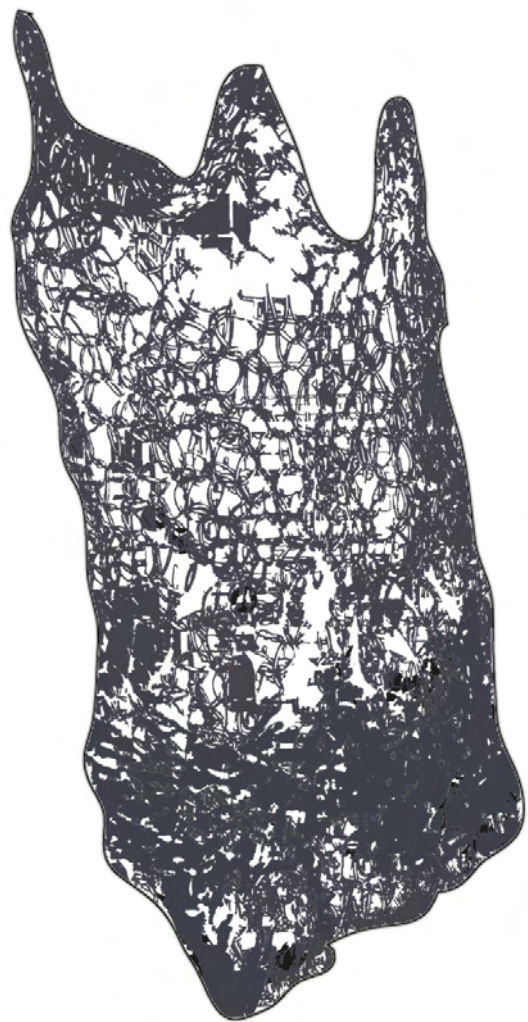
---

ΤΟ ΣΤΟΜΑΧΙ



---

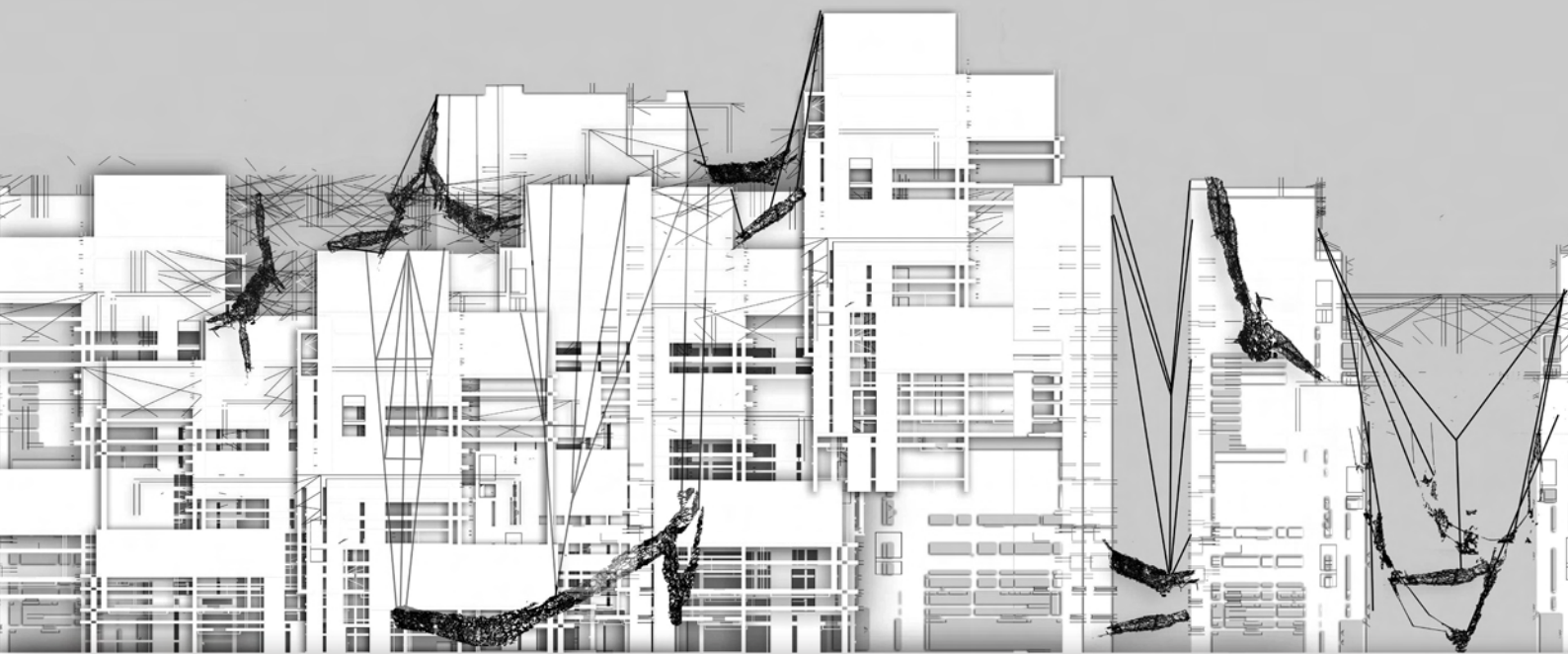
Η ΣΚΑΛΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΡΟΜΟ



---

H KOYPTINA

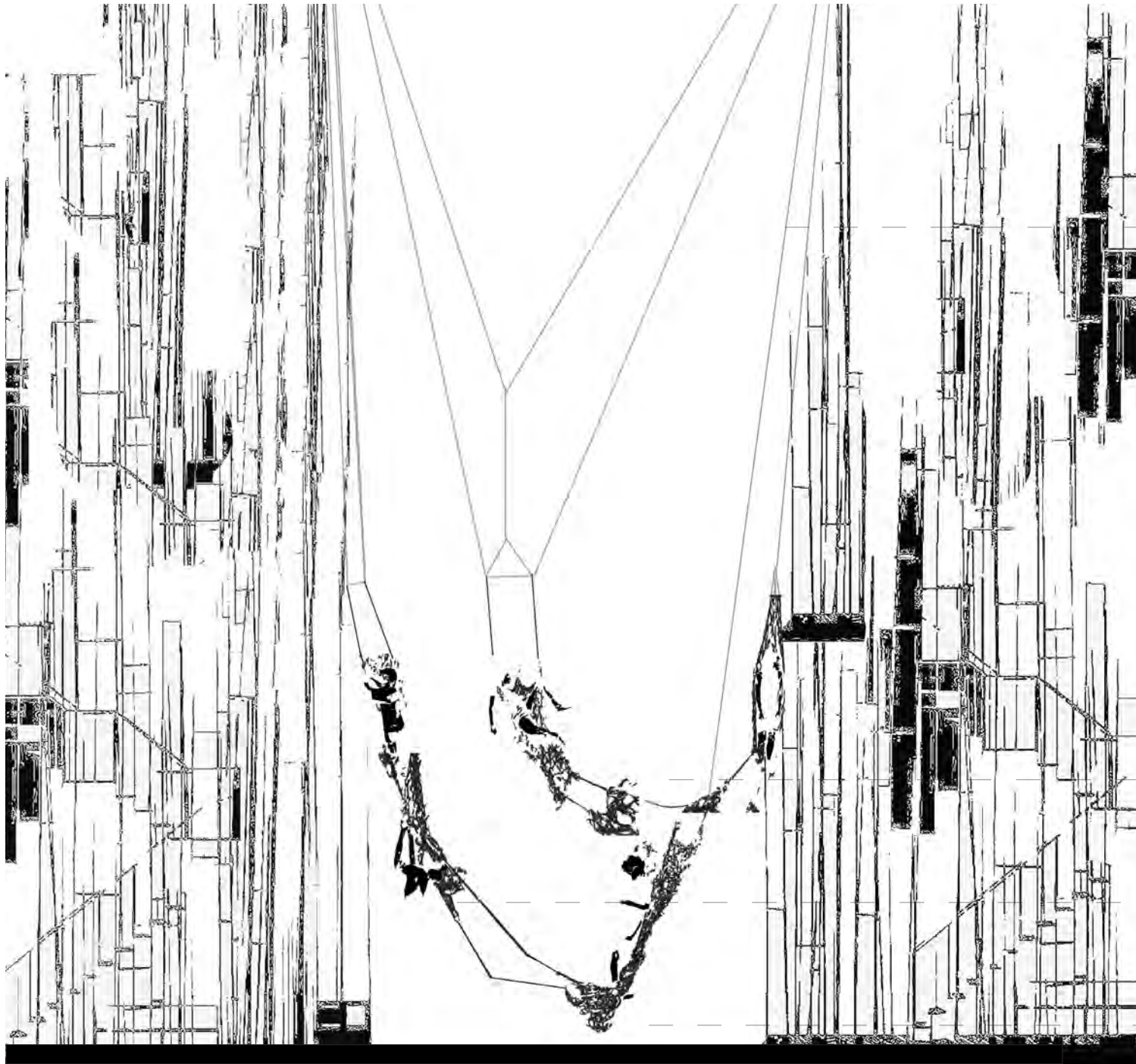
Η άγρια χαρά της Κυψέλης  
Το παιχνίδι της γάτας











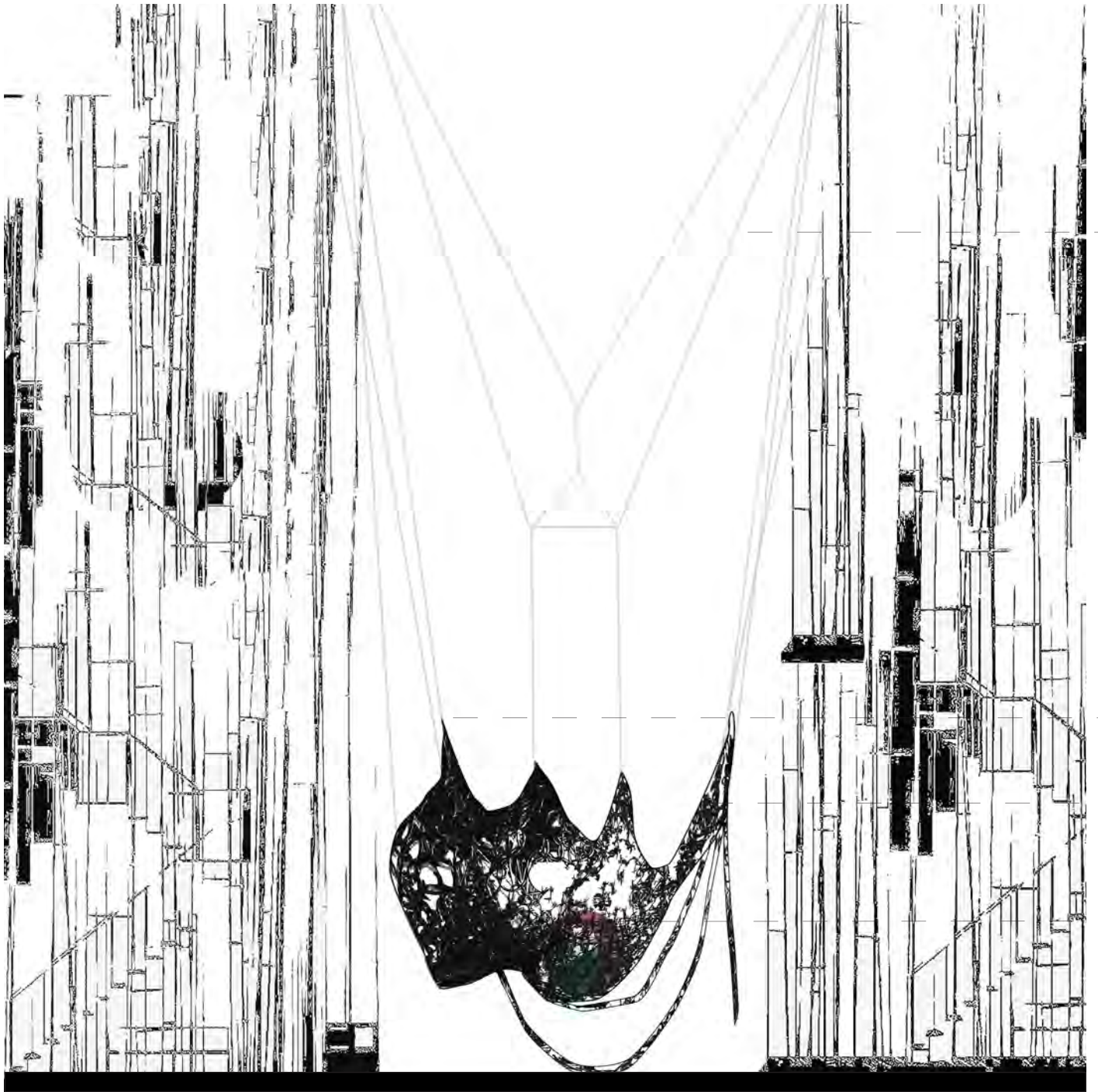
## ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΚΤΙΡΙΑ

να αναρτας απο πολλά σημεία

να ξεκουράζεσαι

να κρεμιέσαι

να σκαφαλώνεις



## ΣΤΟΜΑΧΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΕ ΚΤΙΡΙΑ

να αναρτάς από πολλά σημεία

να κρεμιέσαι

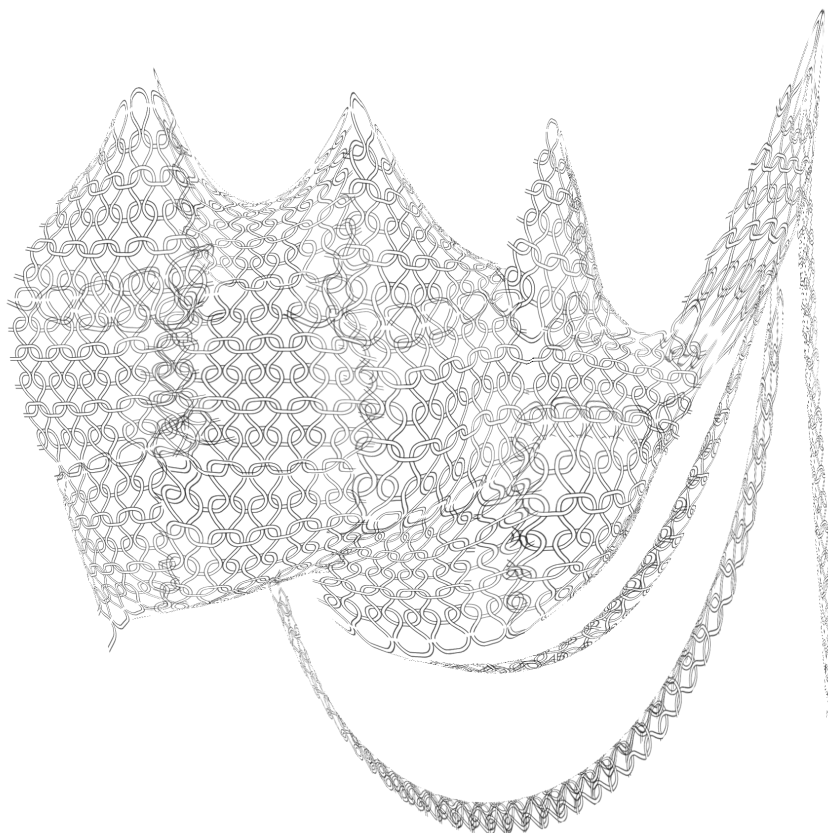
να γυρνάς ανάποδα

να κρύβεσαι

+3.00 →

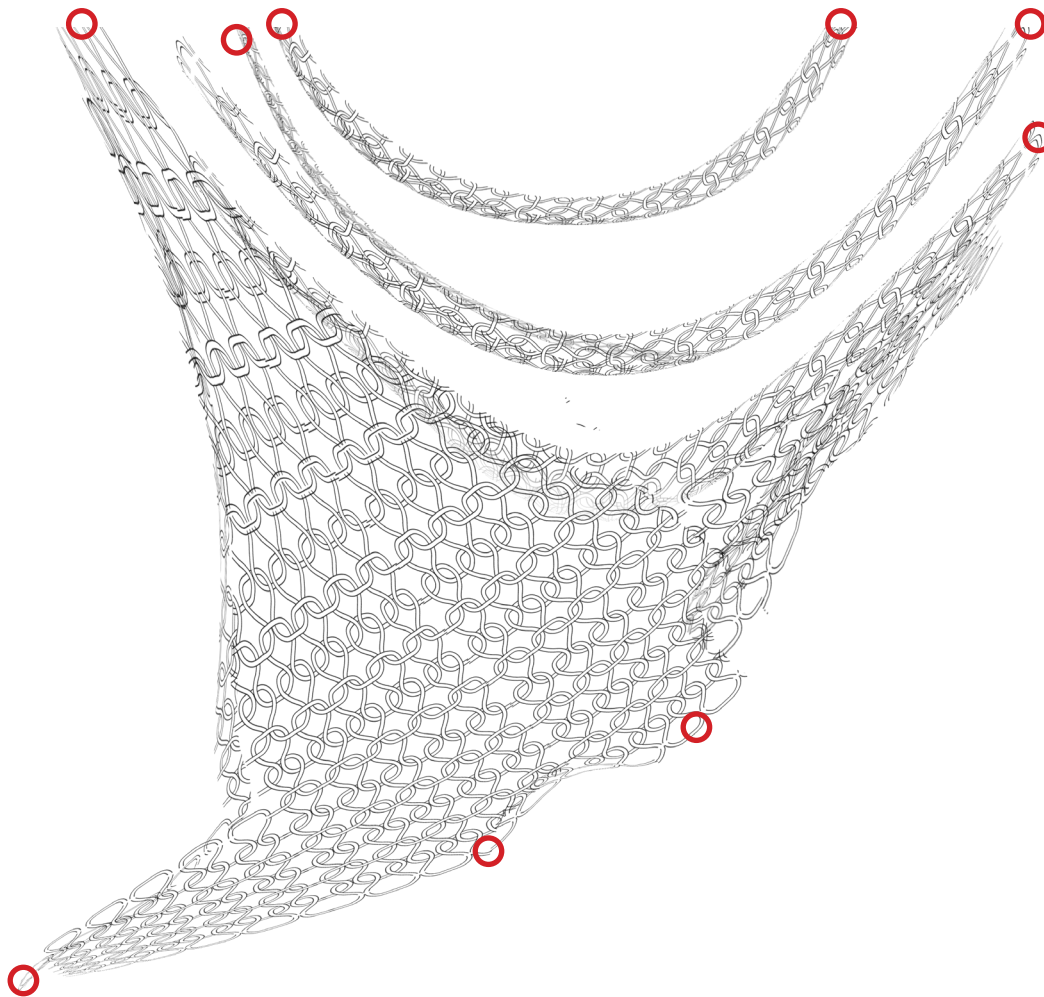
+1.50 →

+0.25

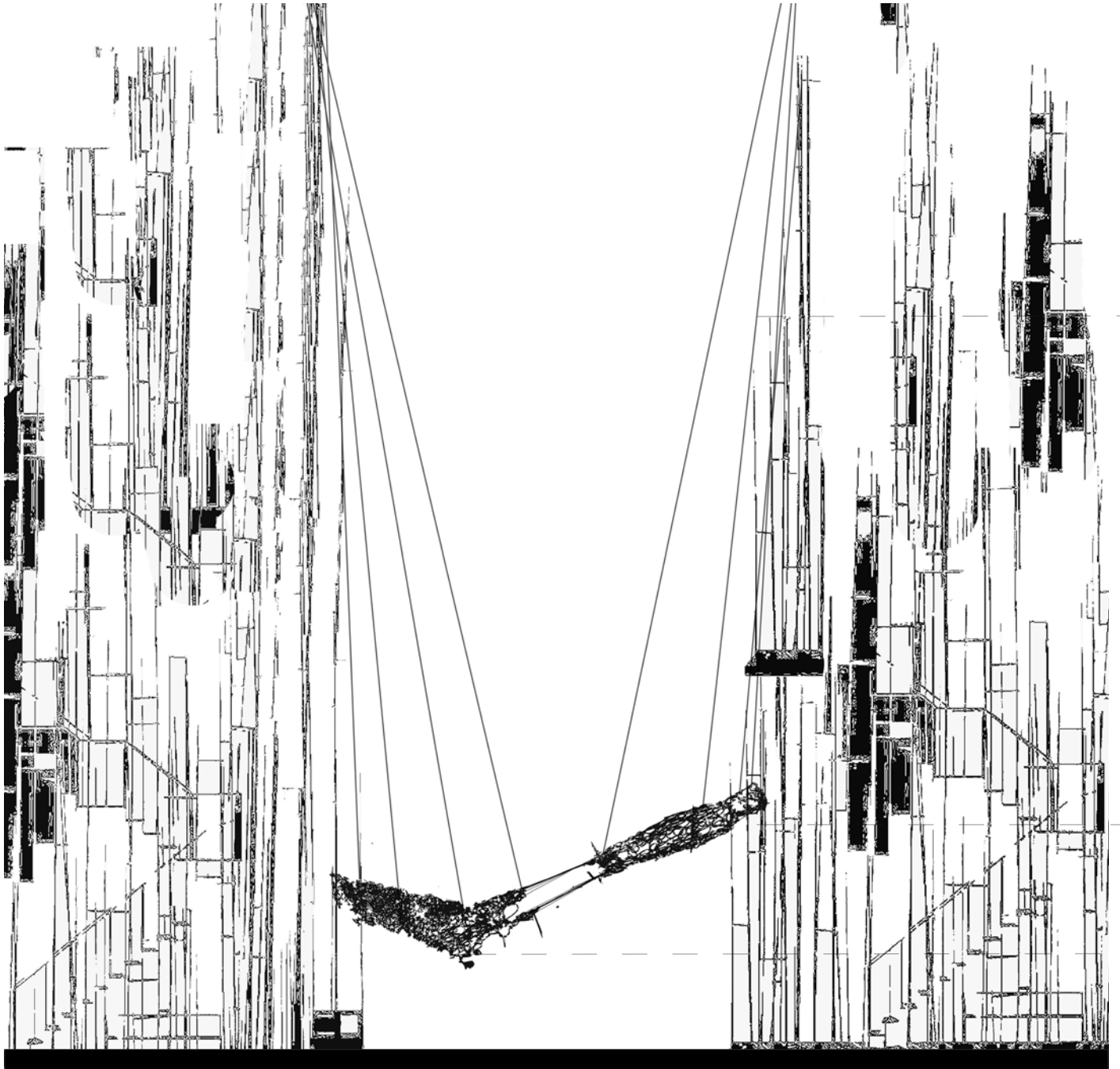


απεικόνιση «στομαχιού» με την αλυσιδωτή πλέξη αλυσίδες οι οποίες χρησιμεύουν ως κούνιες

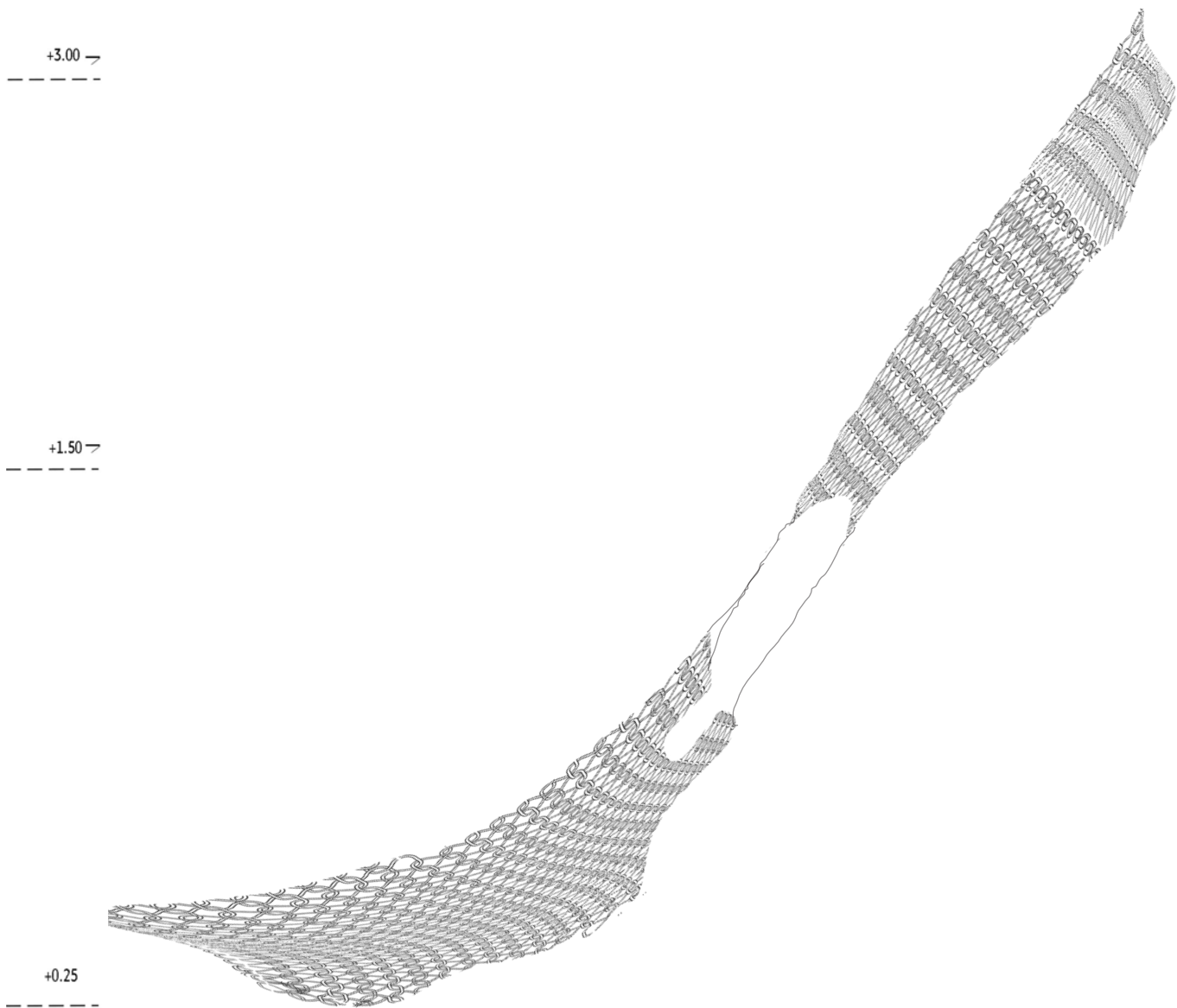
---



απεικόνιση «στομαχιού» και κούνιες, με την αλυσιδωτή πλέξη σε κάτοψη

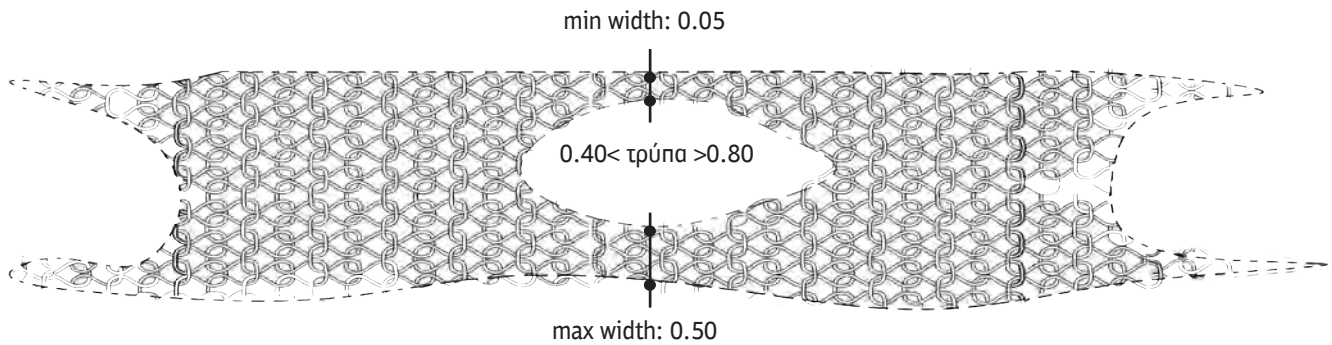




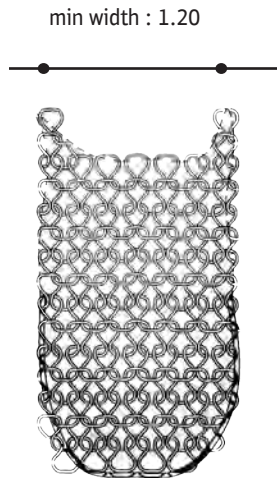


απεικόνιση «μπαλκονιού» με την αλυσιδωτή πλέξη

---



απεικόνιση «μπαλκονιού» με την αλυσιδωτή πλέξη, κάτοψη



απεικόνιση «μπαλκονιού» με την αλυσιδωτή πλέξη οψοτομή

Η «αλυσιδωτή» πλέξη του αλφαδολάστιχου αυξάνει την αντοχή του καθώς οι δυνάμεις μοιράζονται σε περισσότερα από ένα σημεία αλλά επίσης δημιουργεί συνεχείς συνθήκες για λαβές και πατήματα. Η πλέξη αυτή διευκολύνει την ένωση διαφορετικών τμημάτων που έχουν ήδη κατασκευασθεί

Οι τρύπες στην κατασκευή είναι σημαντικές ώστε να

1. μειώνεται το βάρος και να μην βρίσκεται συνεχώς σε βύθιση
2. δημιουργούνται λαβές και είσοδοι
3. λειτουργούν ως σημεία καθίσματος και ανάπαυσης

Πέρι υλικού : ΑΛΦΑΔΟΛΑΣΤΙΧΟ

Διάφανο PVC

χαρακτηριστικά:

ID (mm): 18

ID (inch): 23/32

OD (mm): 24

Wall (mm): 3

Weight (g/m): 245

Ακραίες θερμοκρασίες: -5°C +60°C (+23°F +140°F)

Που χρησιμοποιείται: ως αλφαδόμετρο σε οικοδομές, για μέτρηση στάθμης, μεταφορά νερού σε χαμηλές πιέσεις.

Για τη τελική κατασκευή χρησιμοποιήθηκαν 450 μέτρα αλφαδολάστιχου, τα οποία ενώθηκαν με χρήση της αλυσιδωτής πλέξης.

Τα βασικά λάστιχα τα οποία συγκρατούν και αναρτούν την κατασκευή είναι επίσης από αλφαδολάστιχο πλεγμένο με κόκκινο λάστιχο πάχους 4mm ώστε να είναι αντιληπτά τα υψομετρικά όρια.

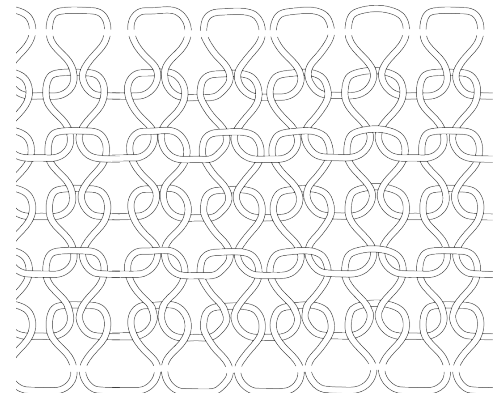
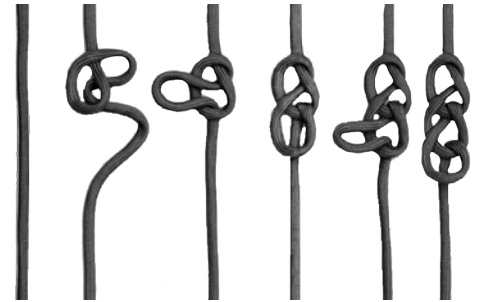
Τα λάστιχα ενώνονται με το σημείο ανάρτησης με χρήση σκοινιών πάχους 8mm. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί συρματόσχοινο ώστε να κάνει την πρόσβαση ακόμα πιο δύσκολη.

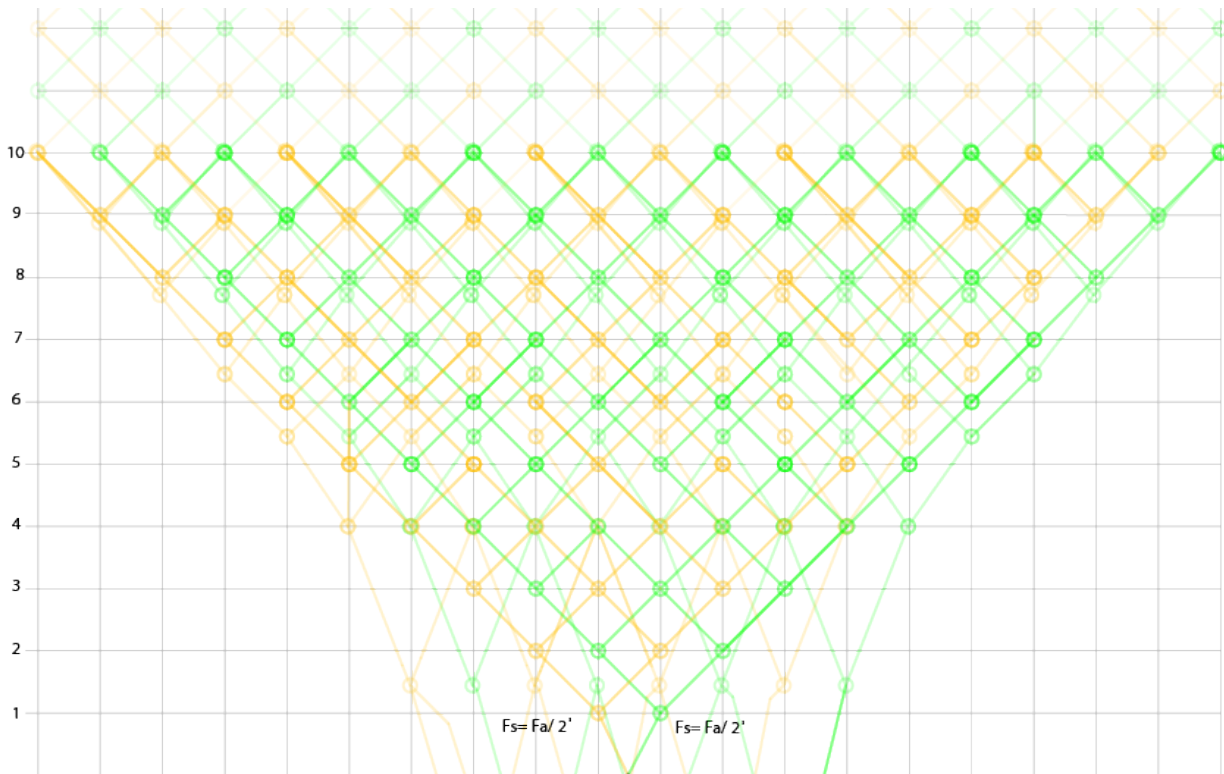


Περί πλέξης : ΑΛΥΣΙΔΑ

Σταδία

- Πρώτα κάνεις μια θηλιά στην άκρη του σκοινιου,, κορδονιού, λάστιχο
- Μετά περνάς από πίσω, μπρος, μέσα από τη θηλιά λίγο σκοινί και έτσι δημιουργείται μια νέα θηλιά
- Συνεχίζεις με αυτόν τον τρόπο μέχρι το επιθυμητό μήκος
- Όταν φτάσεις στο σημείο που θες επαναλαμβάνεις την ίδια διαδικασία από την αντίθετη κατεύθυνση
- Κάθε φορά που περνάς το σκοινι ώστε να κάνεις τη νέα θηλιά φροντίζεις να το περνάς και από την διπλανή θηλιά (έτσι κατασκευάζεις ενιαία πλέγματα)





κάθε σημείο S δέχεται δύναμη  $F_s$   
 $F_s = F_a / 2$   
 Σημείο S ( s, y )  
 s : γραμμή  
 y : στήλη

s

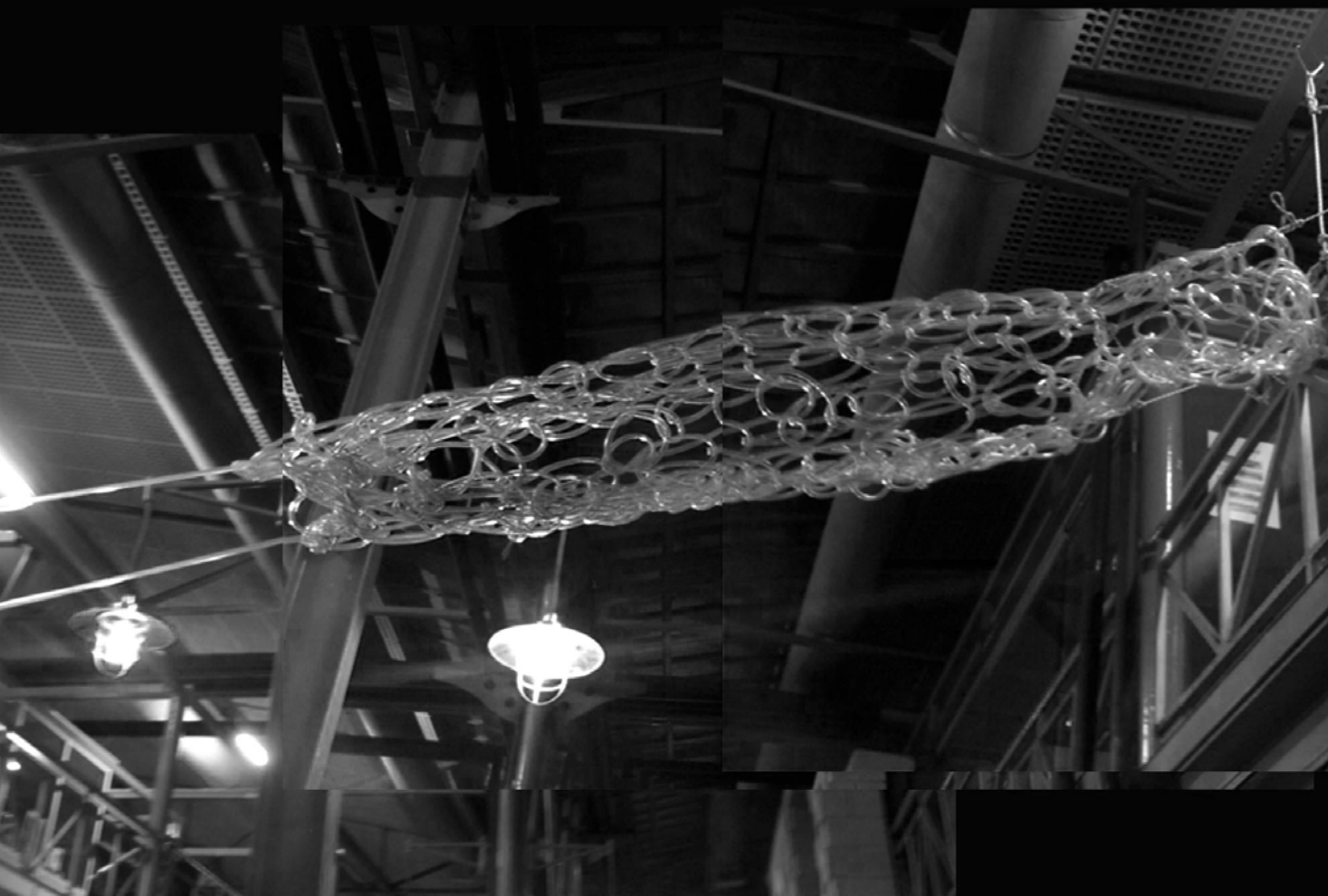
Δύναμη  $F_a$

$F_s = F_a / 2'$

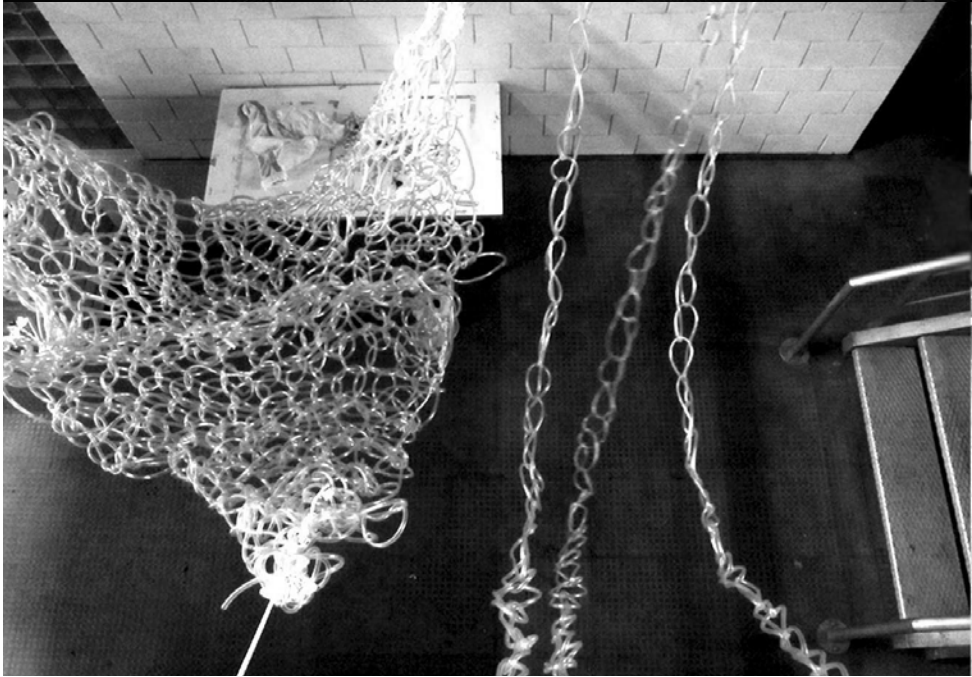
$F_s = F_a / 2'$







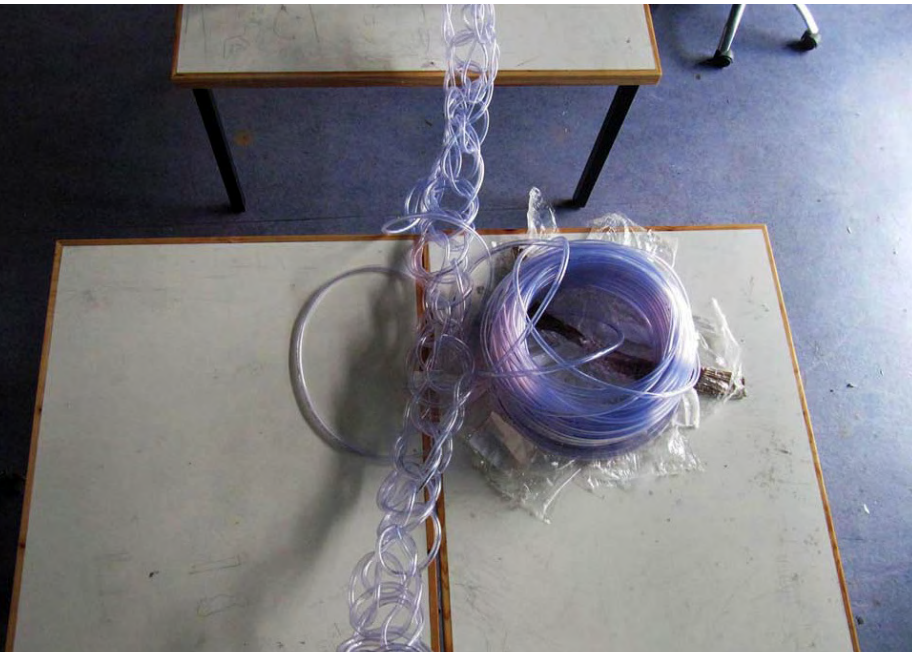
Τμηματικές κατασκευές πριν την τελική μορφή



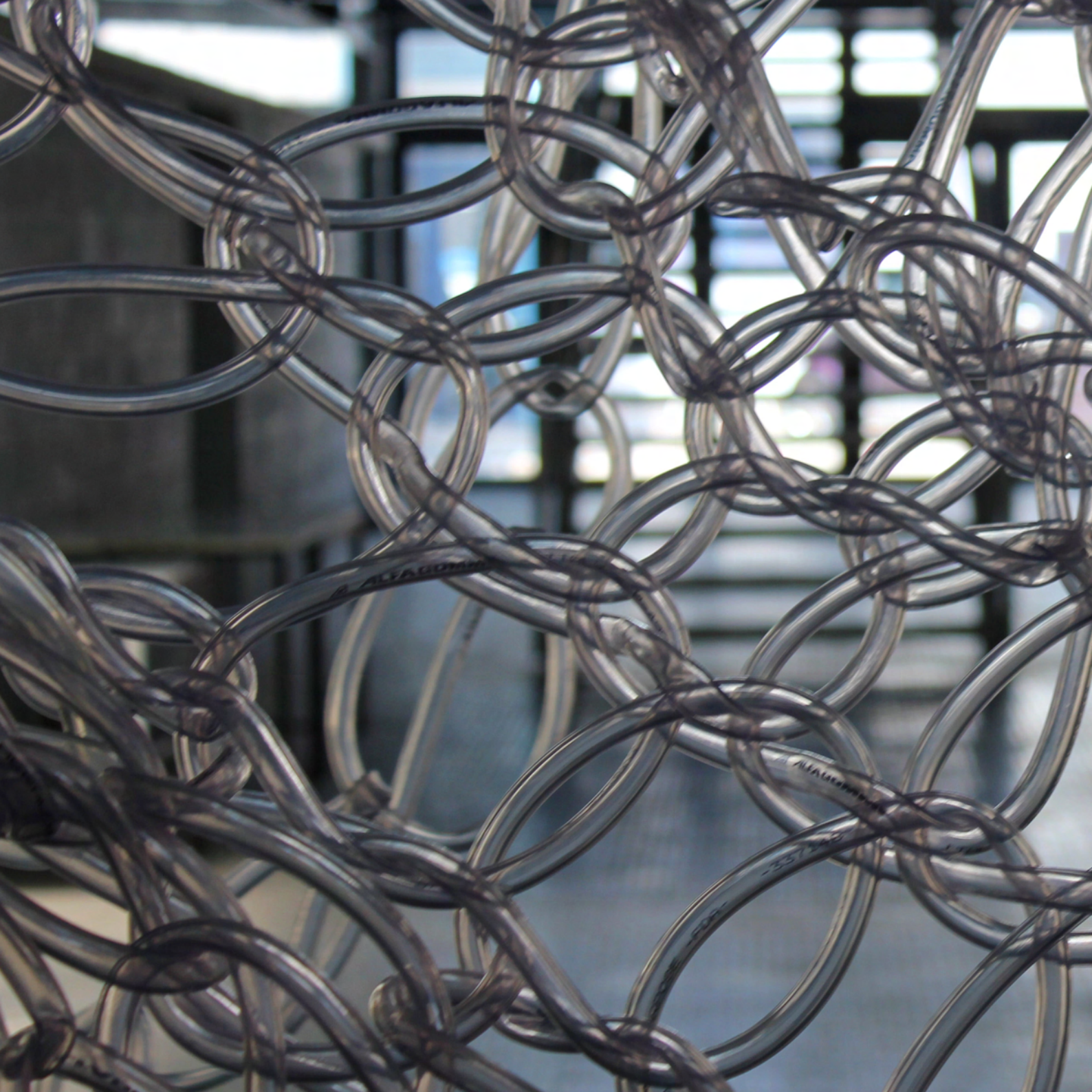


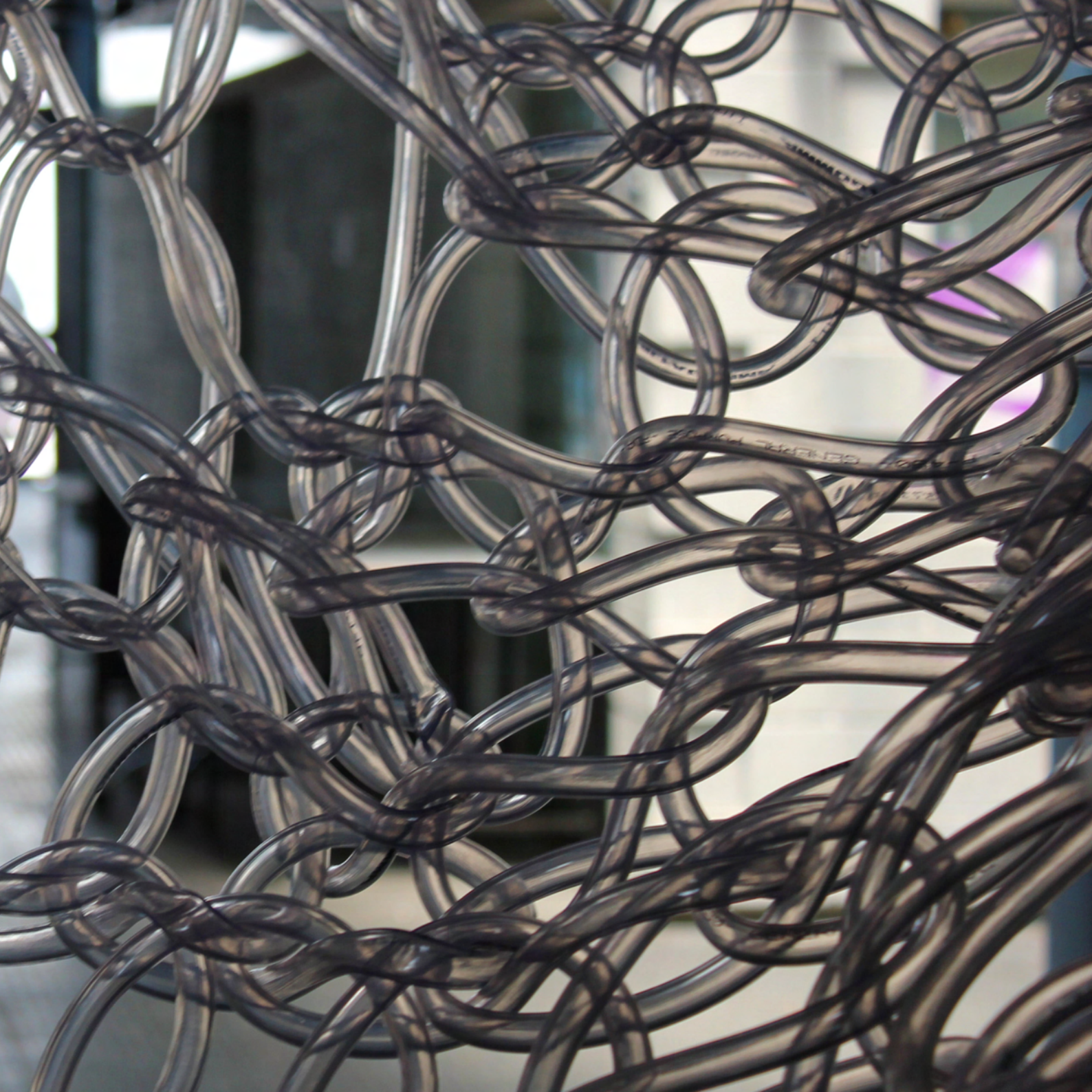
Τμηματικές κατασκευές πριν την τελική μορφή

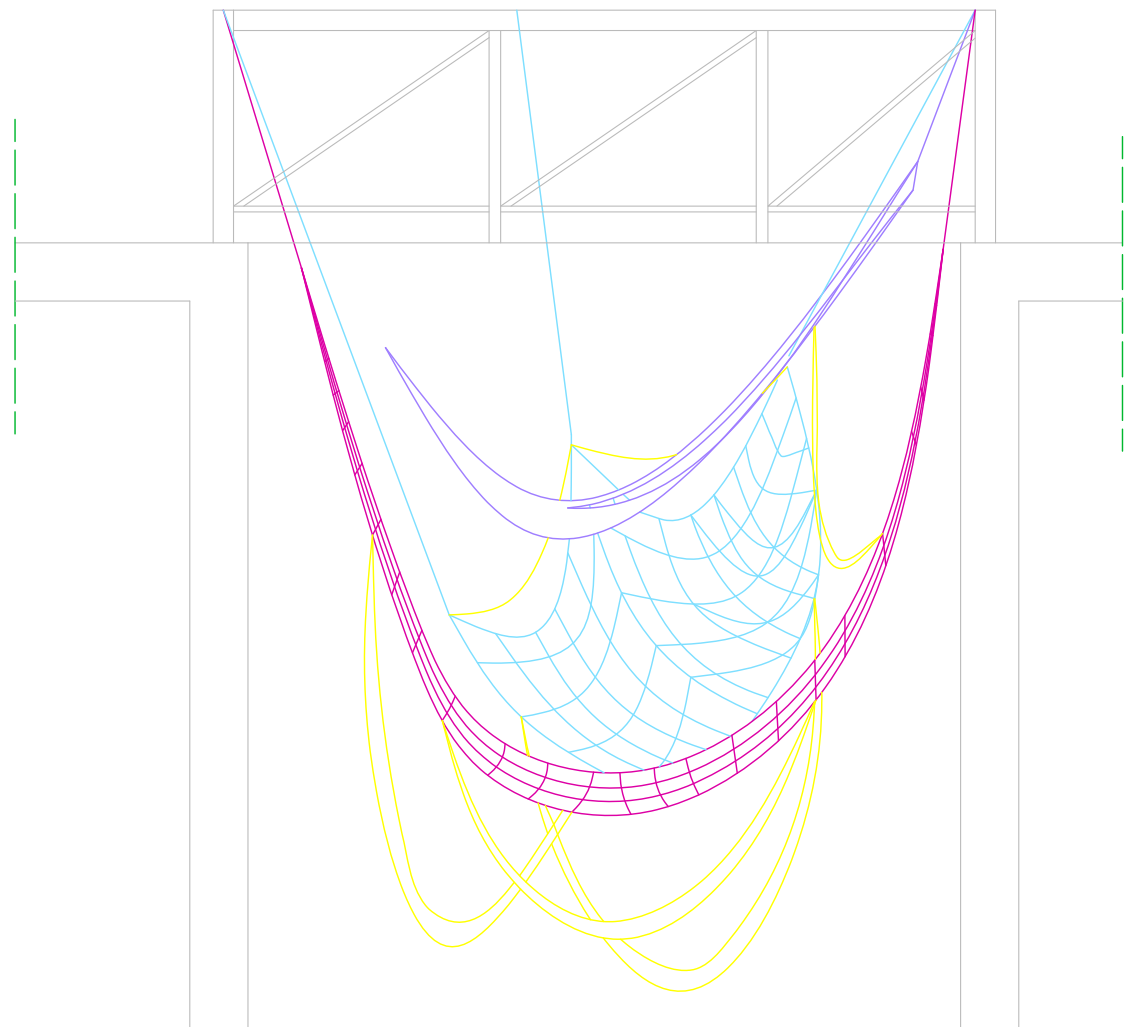




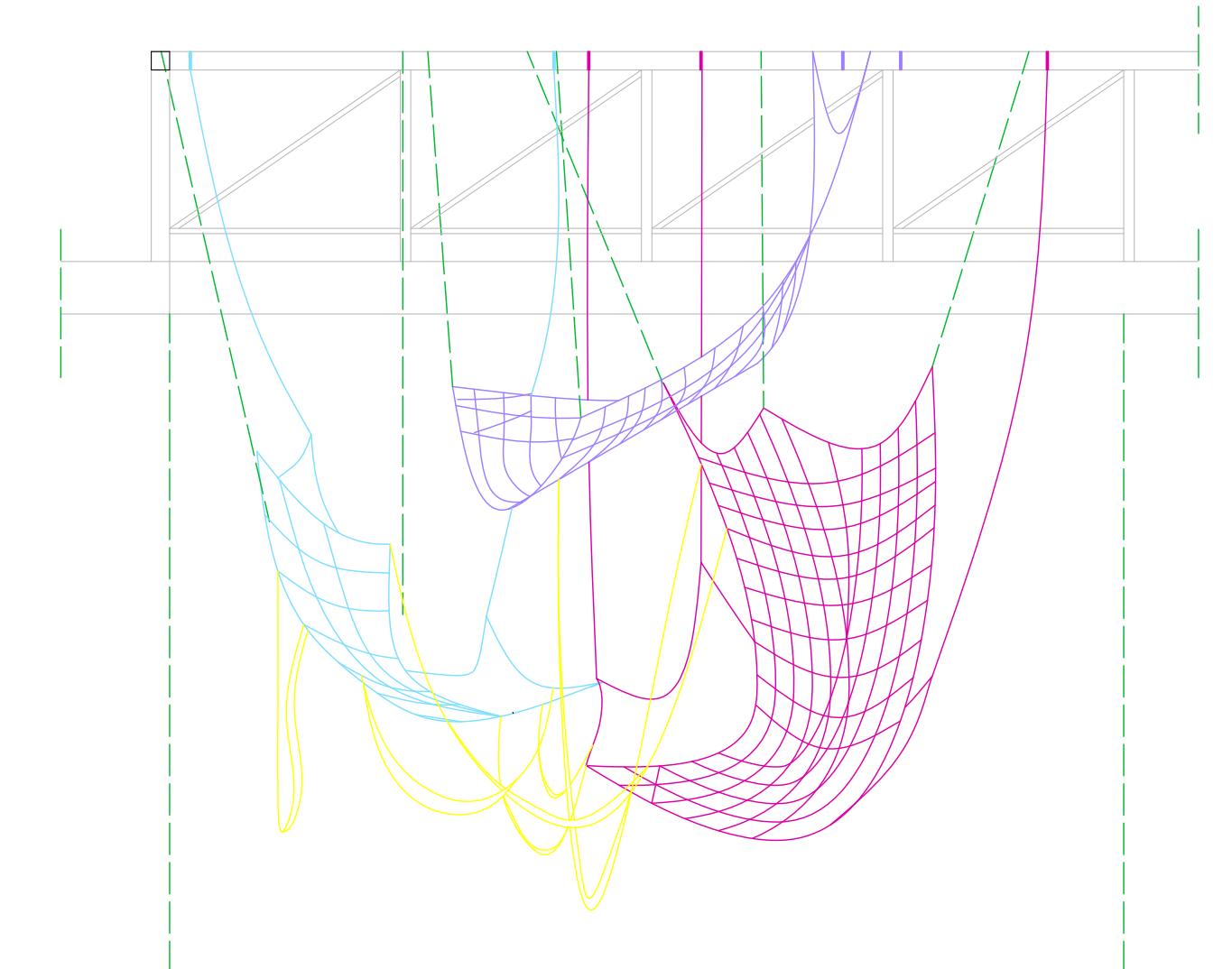
Τμηματικές κατασκευές πριν την τελική μορφή

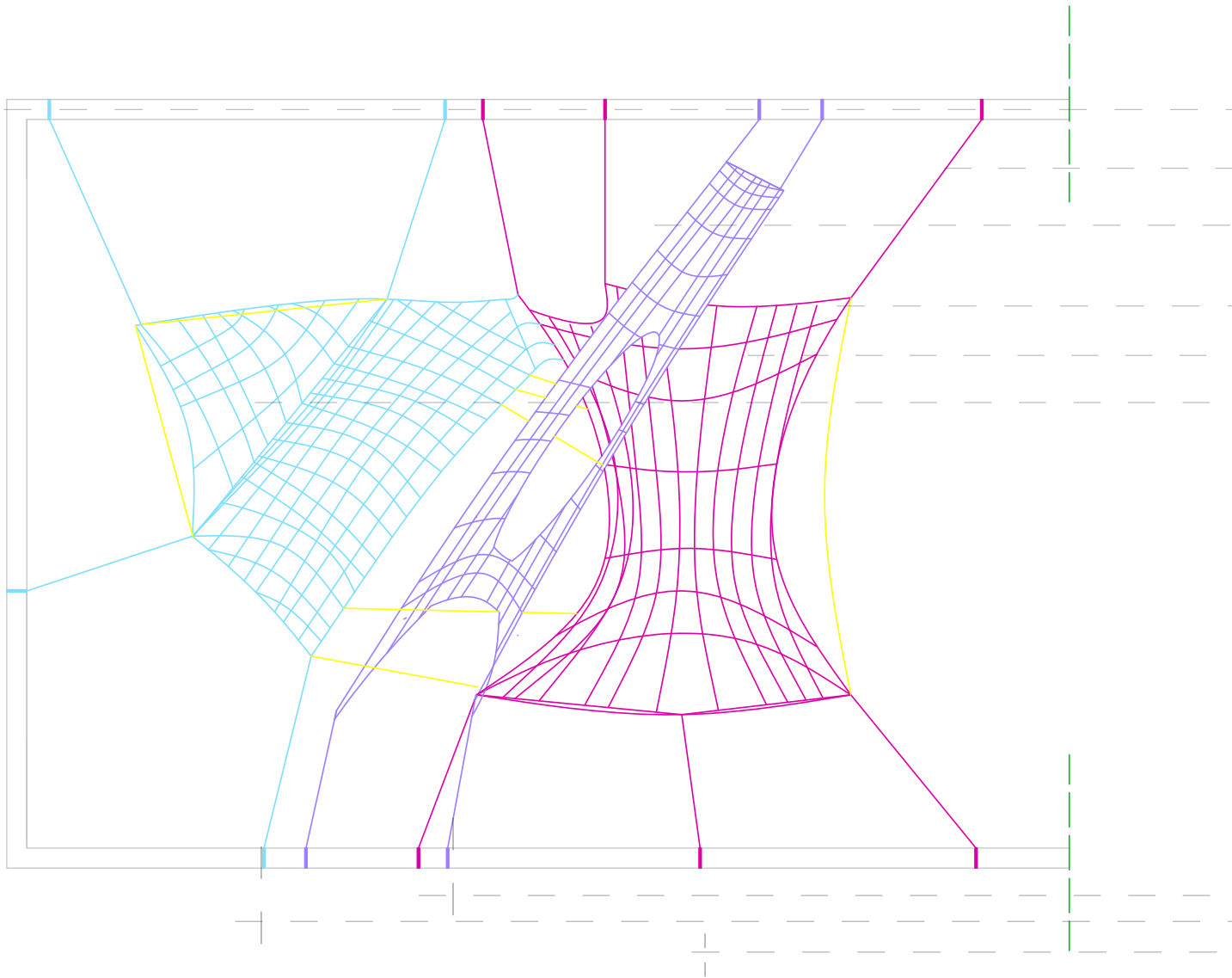






Όψη τελικής κατασκευής | Κλίμακα 1:25





κάγκελο ανάρτησης

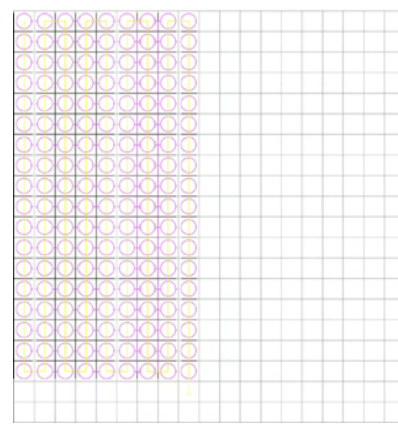
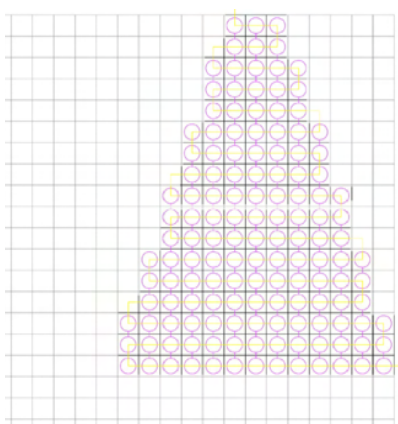
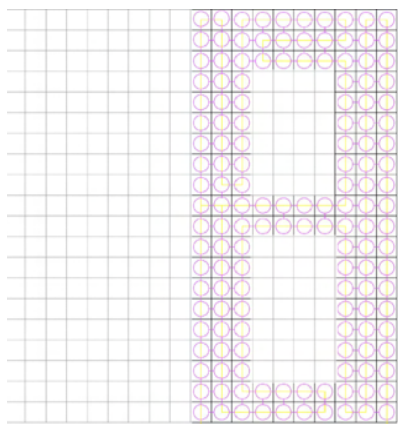
λάστιχα κρεμάσματος και αναστροφών

γέφυρα

κούνιες

επιφάνεια προσγείωσης

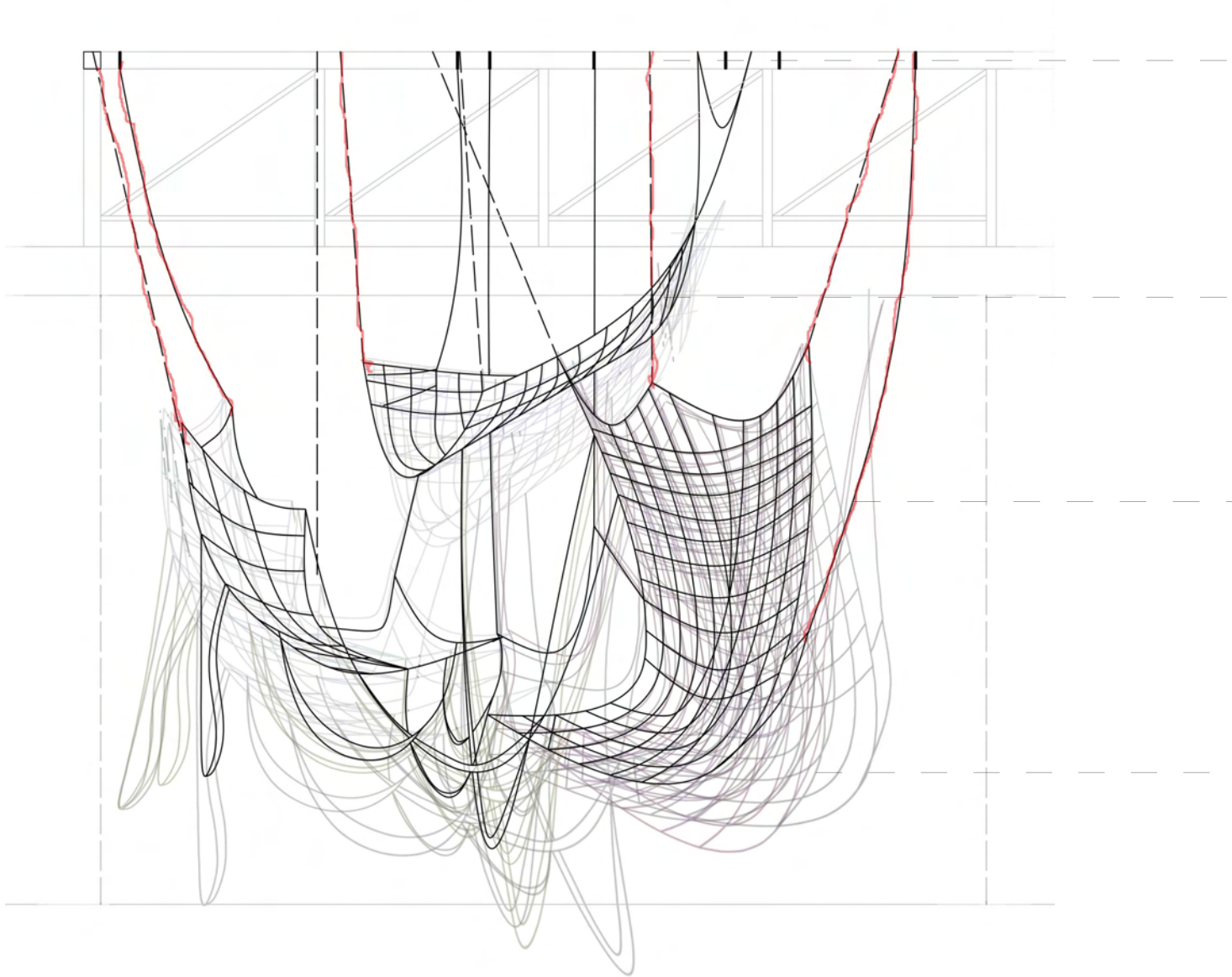
επιφάνεια σκαρφαλώματος



γραφήματα - μοντέλα πλέξης, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν στην τελική κατασκευή βλ. αντιστοιχίες







---

η πλέξη των καλωδίων, πλησιάζοντας  
στο σημείο ανάρτησης μικραίνει ώστε  
να αποτραπεί η προσέγγισή του

---

με βάση τη δύναμη και την έκταση ο  
κάθε χρήστης επιλέγει πόσο ψηλά ή με  
ποιον τρόπο θα φτάσει

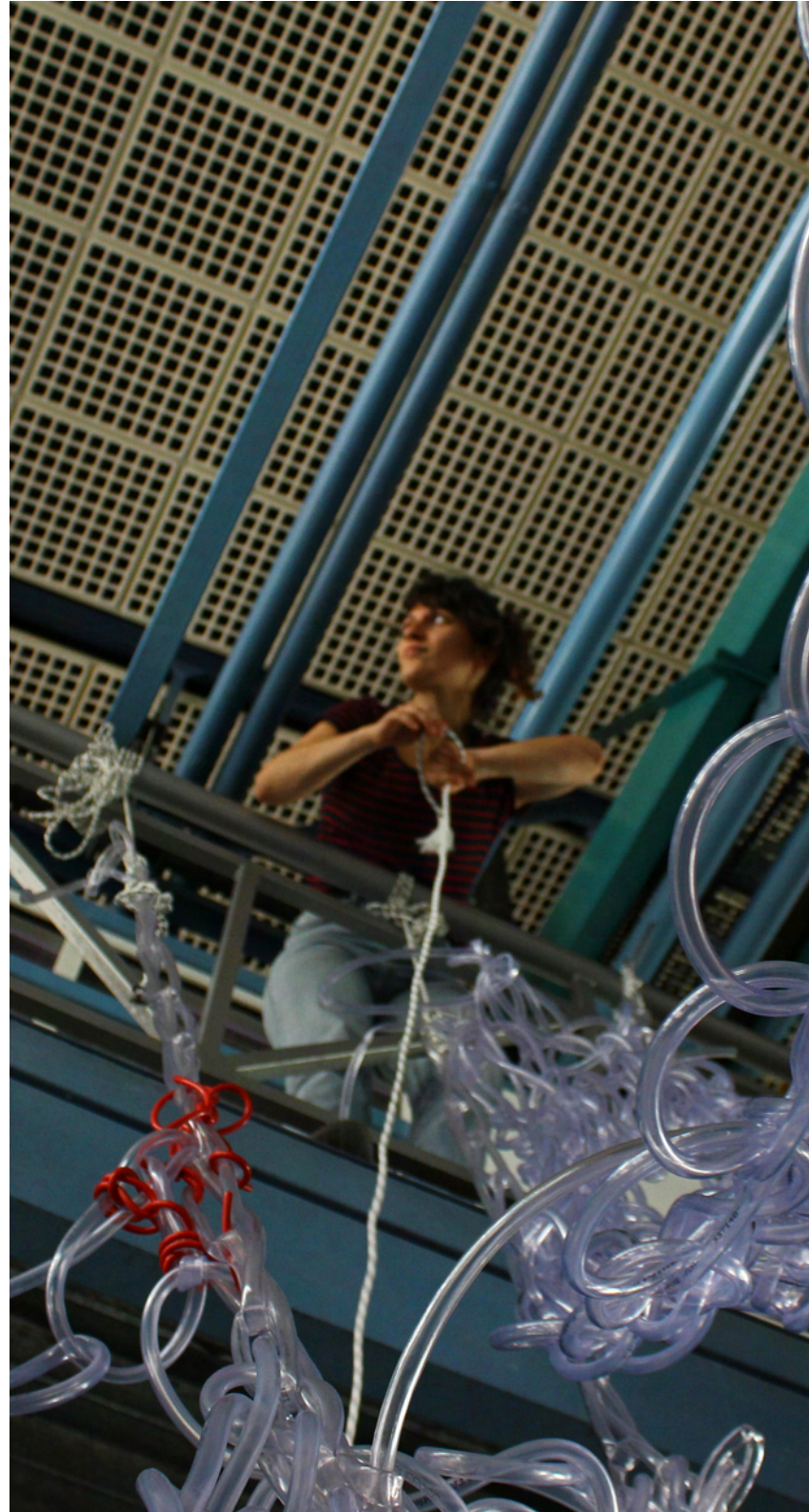
---

κόκκινα καλώδια βρίσκονται στα  
σημεία σύνδεσεων και αvarτήσεων ως  
επισύμανση ορίου

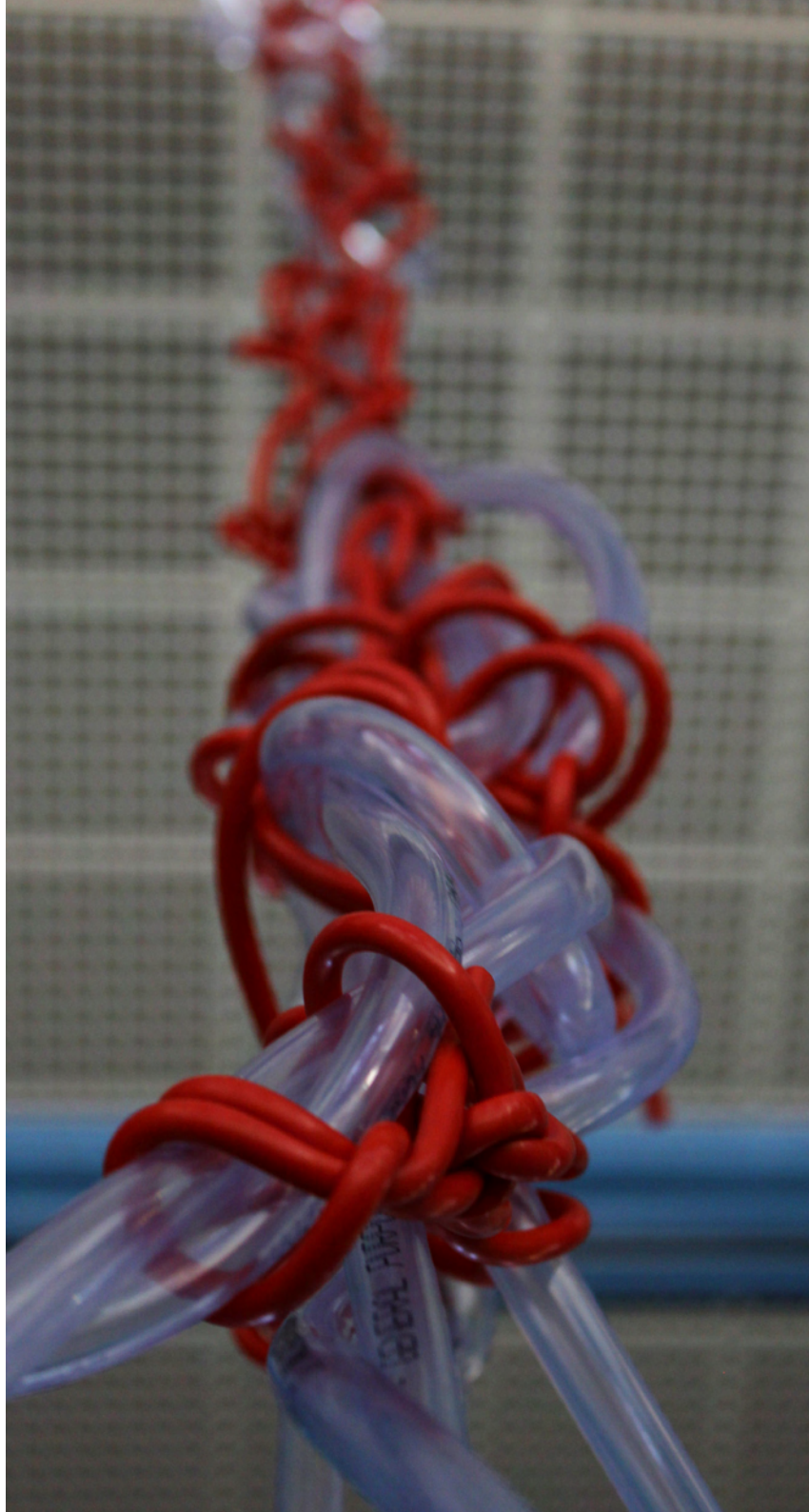
---

η κατασκευή μετατοπίζεται αναλόγως  
με το άθροισμα των συνολικών  
δυνάμεων που τις ασκούνται.



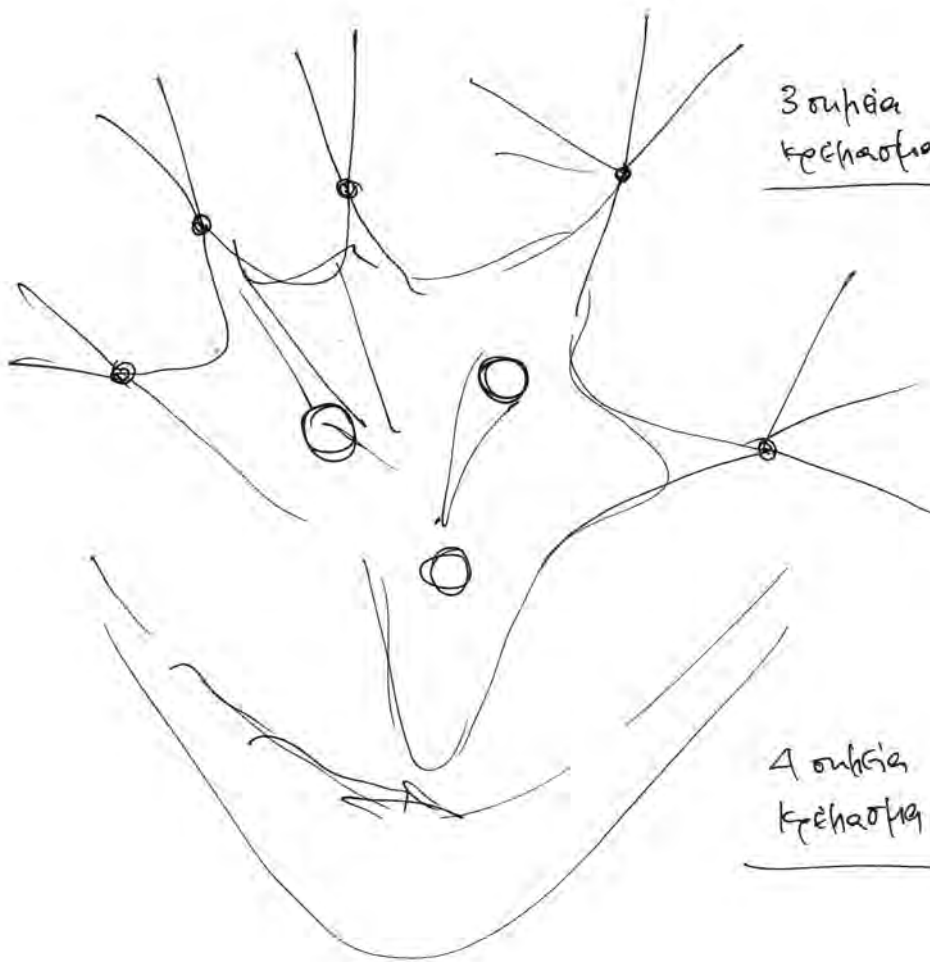




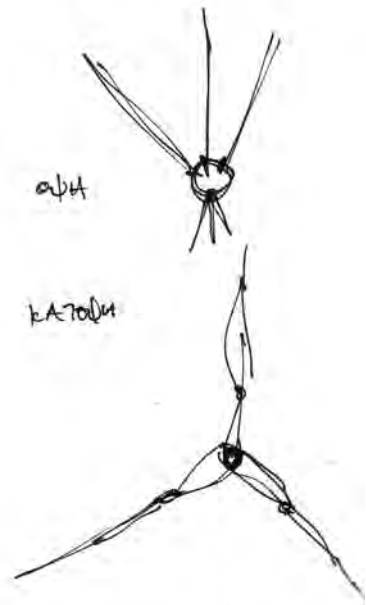








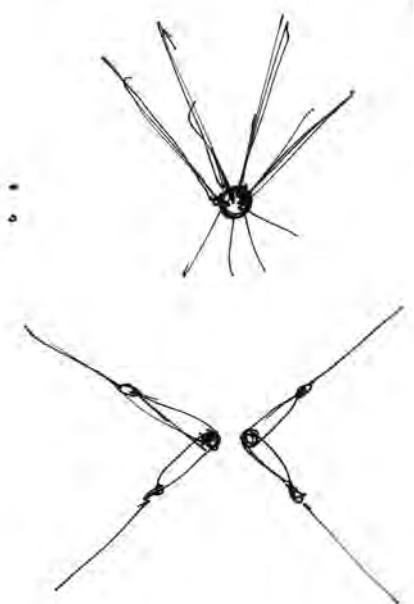
3 σημεία  
κρέμασης



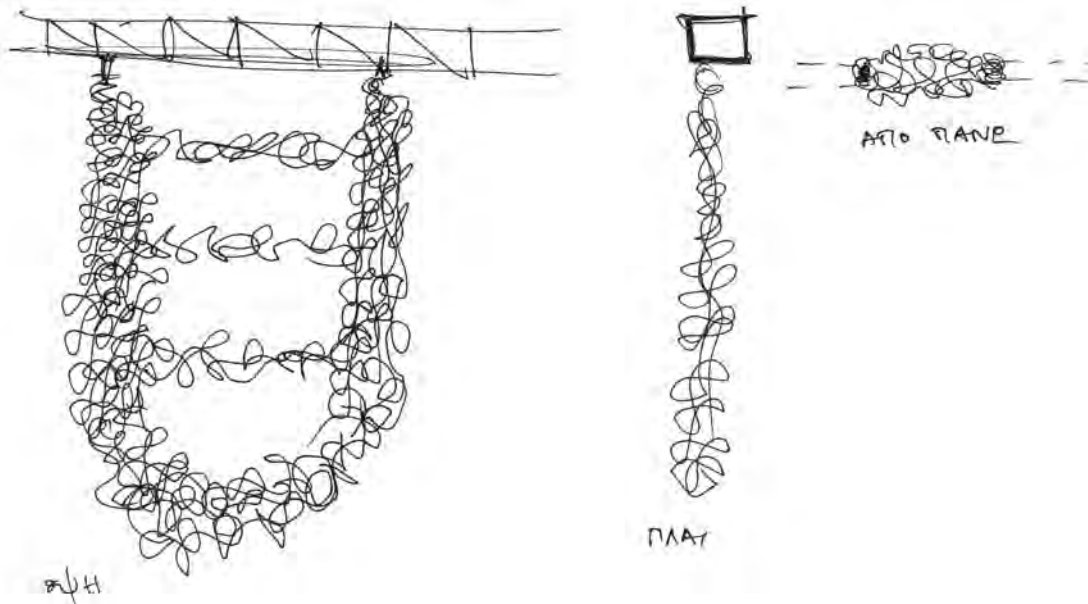
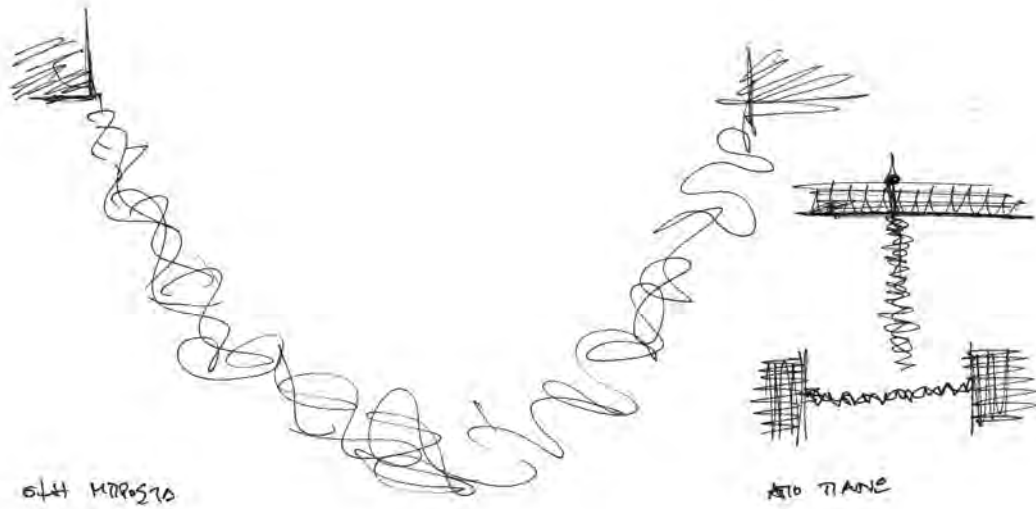
αψη

κατοψη

4 σημεία  
κρέμασης



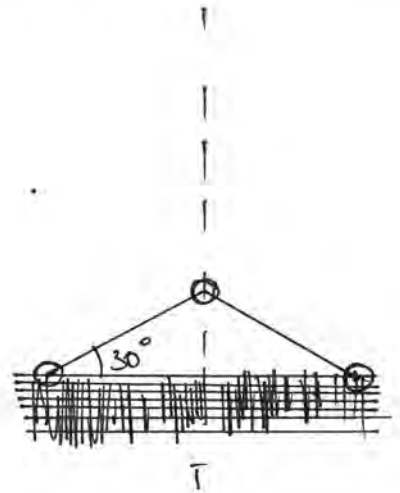
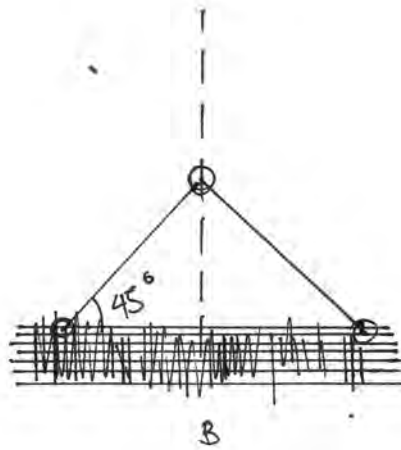
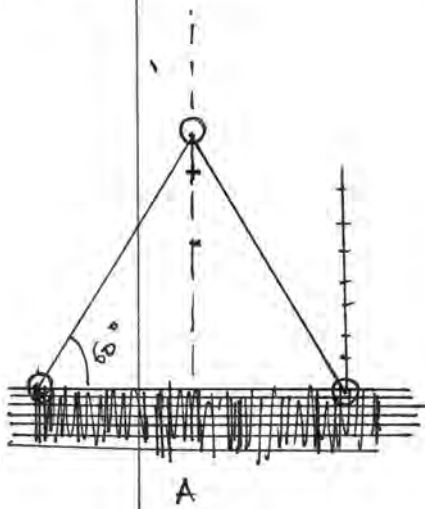
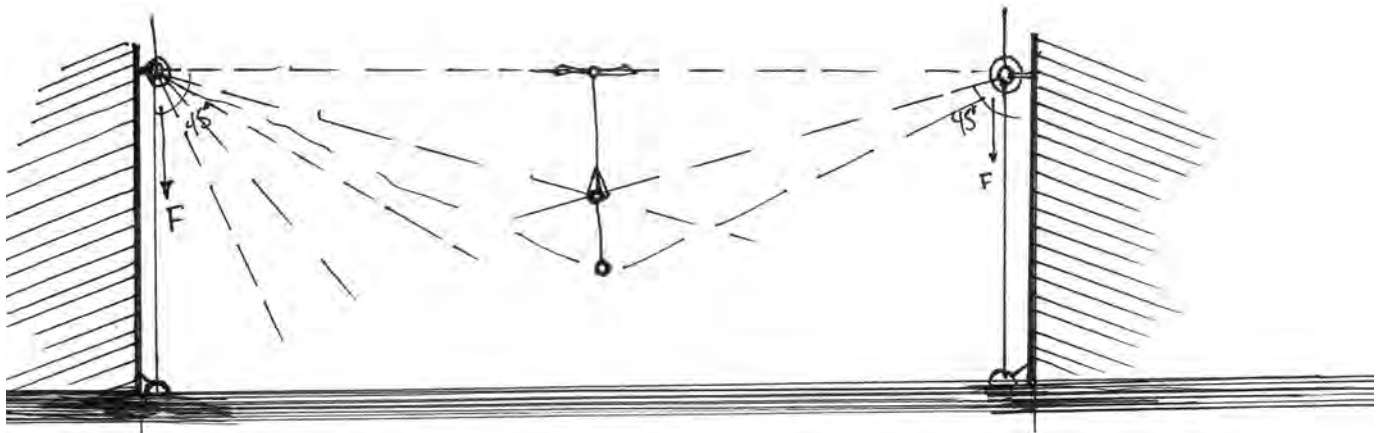
Σκίτσα περί ανάρτησης ενός σημείου με 3 και 4 σκοινιά



Σκίτσα για την κούνια και το κάθισμα σε ανάρτηση





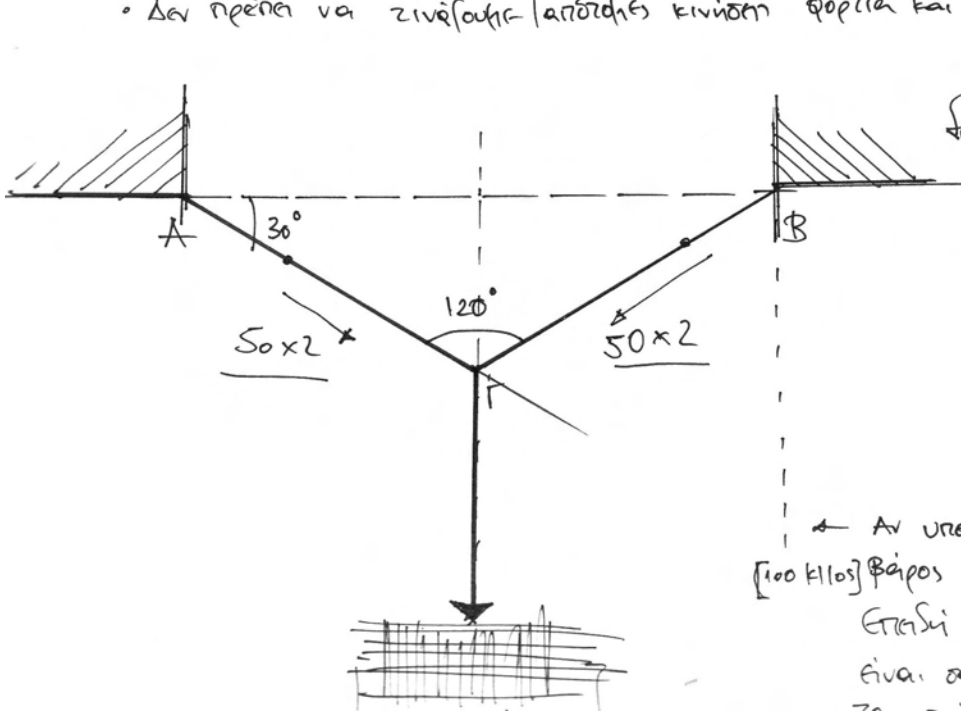


→ Όσο μικρότερη οι μοίρες μεταξύ φερένου και έκκεντρου τόσο μικρότερη η ικανότητα να ευρύνει το φερένο

$A > B > \Gamma$  όπου " $>$ " αναφέρεται στην ικανότητα επέκτασης

• Δεν πρέπει να υπάρξουν ανεπιθύητες κινήσεις φερένου και βάσης

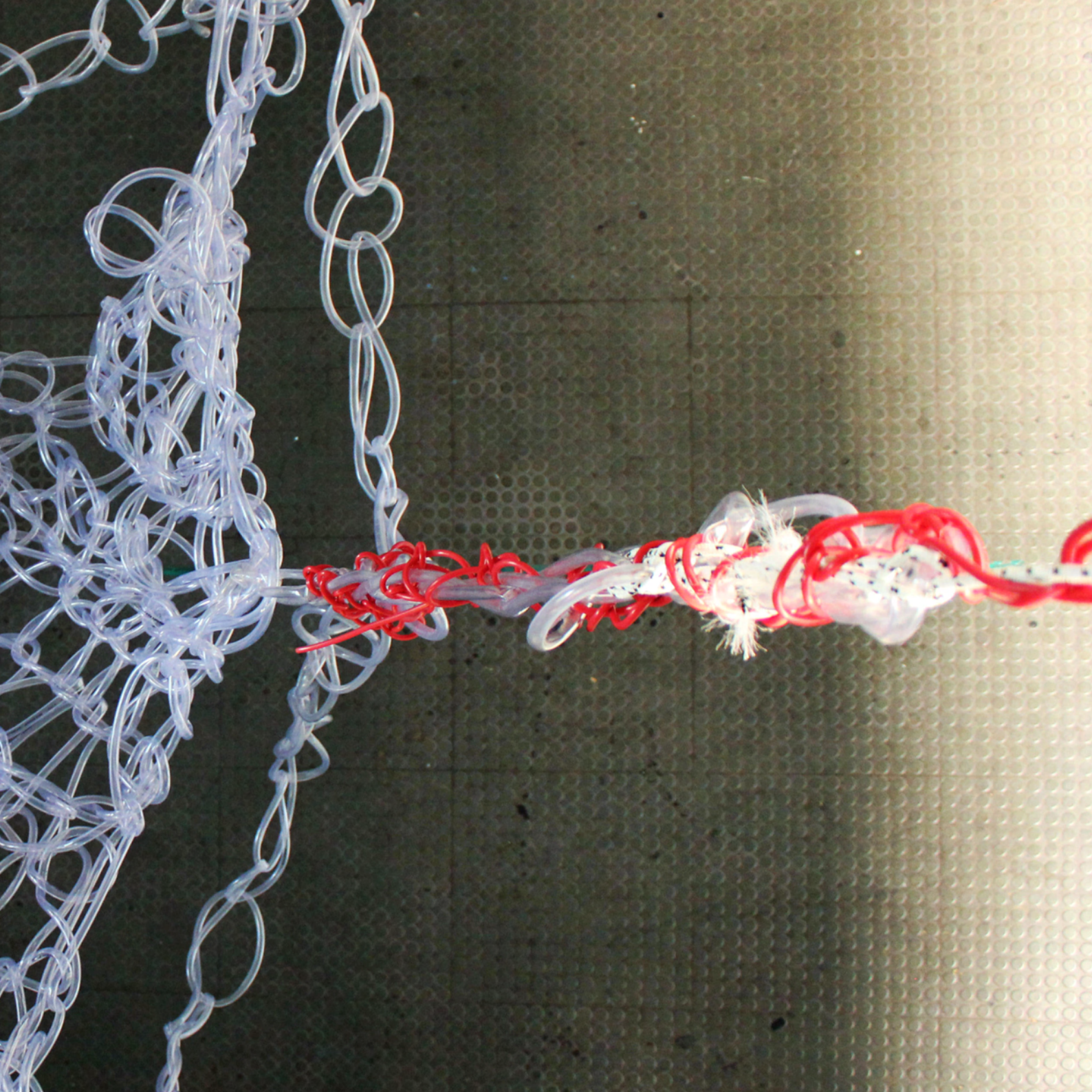
• Δεν πρέπει να υπάρξουν απρόσμενες κινήσεις φορτία και βάρου



ΟΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ  
 ΩΣΤΟ ΠΙΟ ΚΑΘΕΤΑ ΤΑ  
 ΠΛΑΙΑ (ΒΓ) ΚΑΙ (ΑΓ)  
 ΤΟΣΟ ΚΑΛΥΤΕΡΑ.

← Αν υποθέτουμε εφευρούσαμε ταύρους  
 [100 κιλος] βάρος 100 κί €  
 Επειδή έχουμε κλίση 30°  
 είναι σα να έχουμε (100x2) κί€











σχέδια για τους όγκους και τα εμβαδά που έχουν σχεδιαστεί μέχρι και την τελική κατασκευή

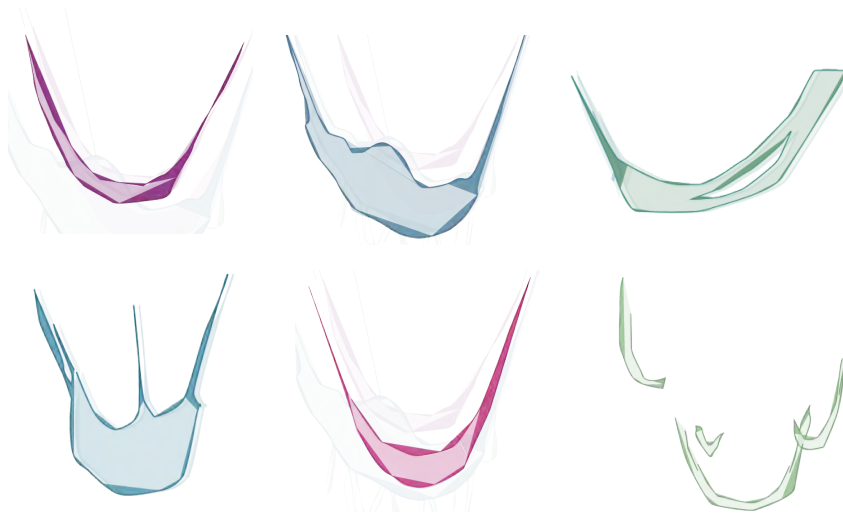


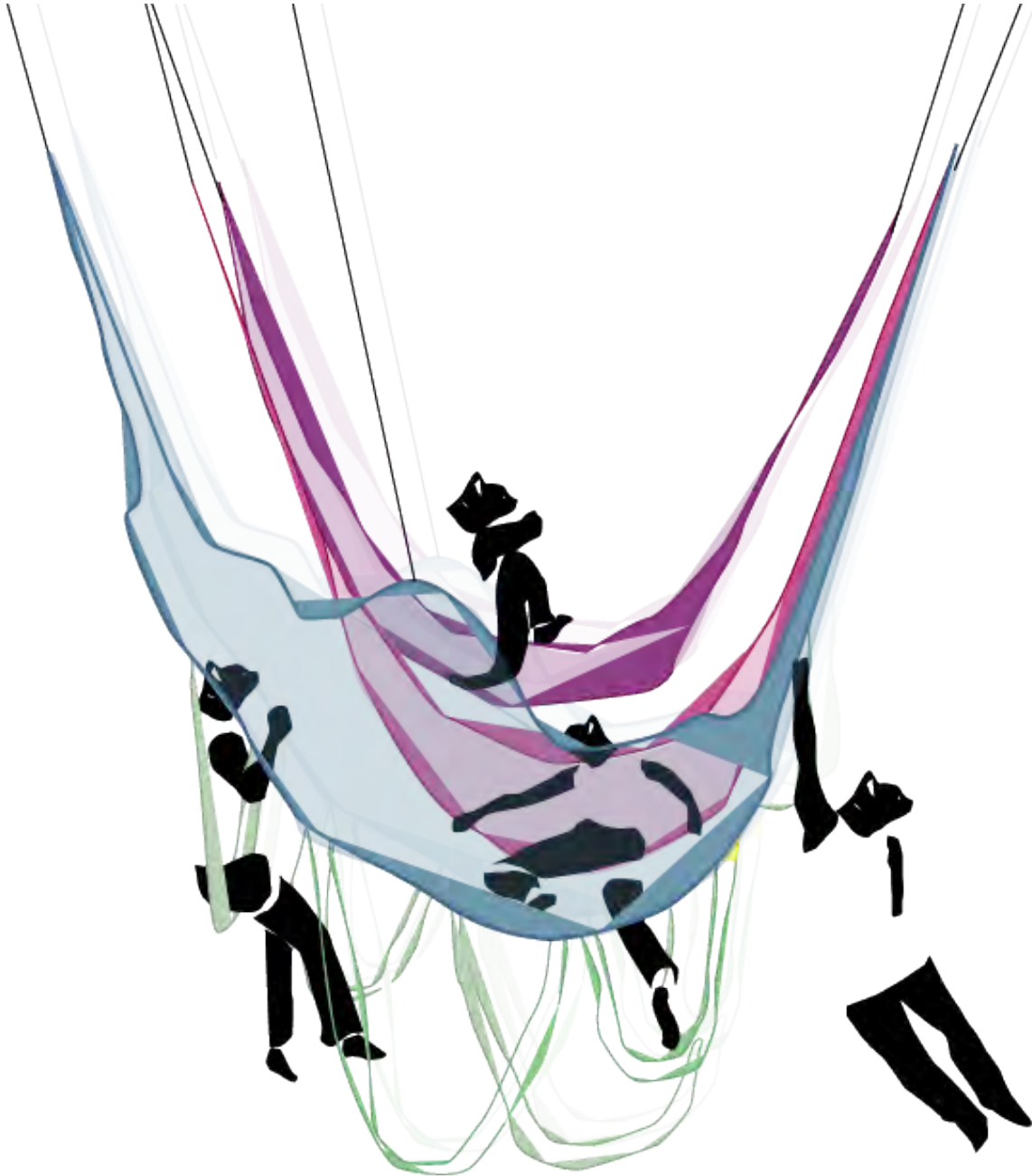
η επανασύνθεση των επιφανειών προκαλεί νέους χώρους

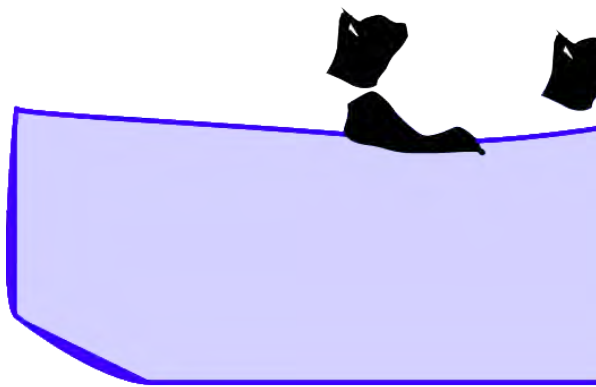
## ΠΟΛΛΑΠΛΑΣΙΑΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΣΥΝΘΕΣΕΙΣ ΕΠΙΦΑΝΕΙΩΝ

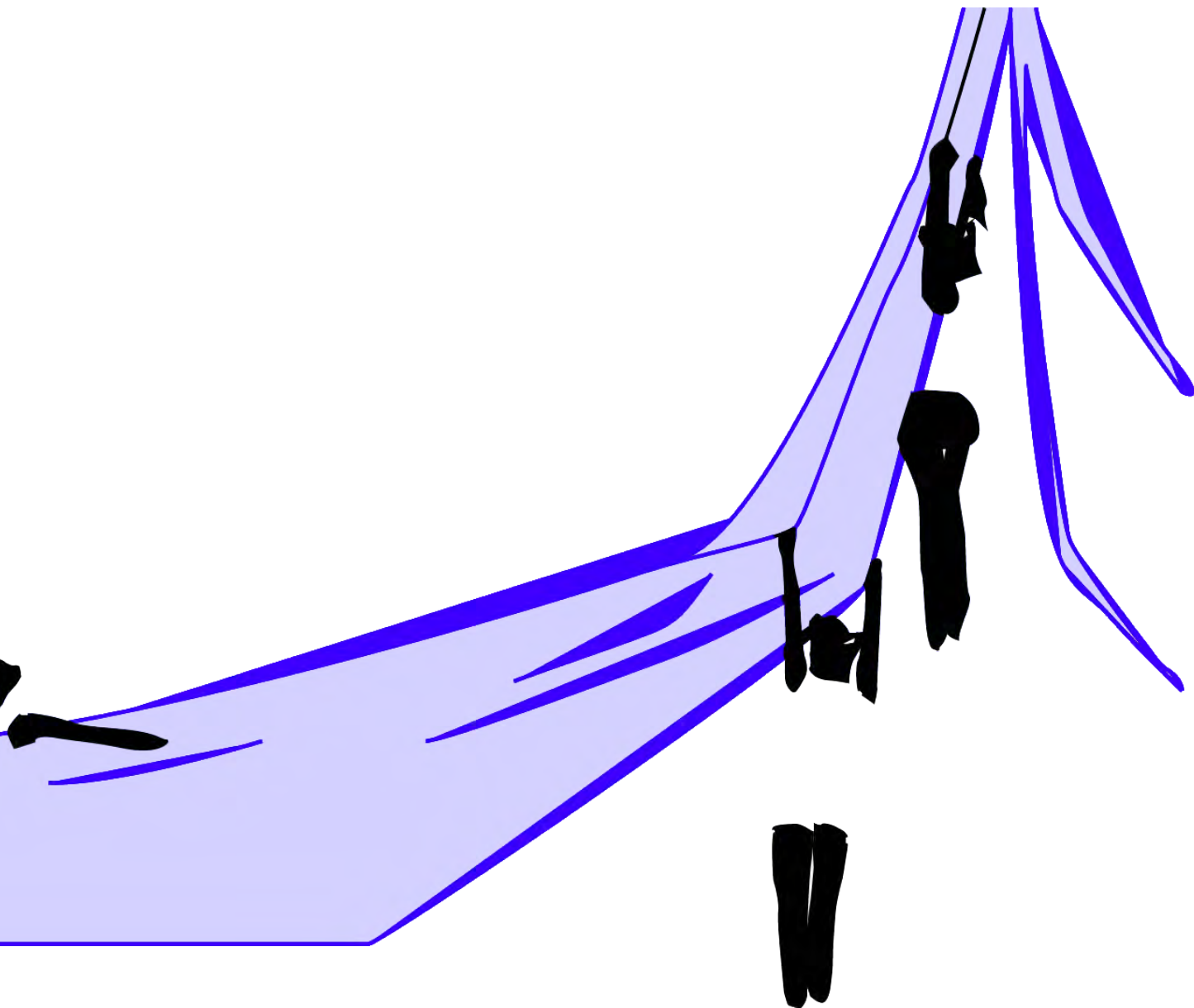
- Βήμα 1 : Πλέκεται το εμβαδό της αρεσκείας σας
- Βήμα 2 : Επιλέγεται πόσα τεμάχια θα κατασκευάσετε
- Βήμα 3 : Υπολογίζετε μέχρι τι ύψος θέλετε να φτάσετε
- Βήμα 4 : Πόσα άτομα θα θέλατε ταυτόχρονα
- Βήμα 5 : Σημειώνετε τα διαθέσιμα σημεία ανάρτησης
- Βήμα 6 : Κάνετε τη σύνδεση καλωδίων και πλεχτών εμβαδών
- Βήμα 7 : Κρεμάμε

Ακολουθώντας τα παραπάνω βήματα και τα σχήματα-οδηγίες μπορούμε να πολλαπλασιάσουμε σχήματα και εμβαδά με αποτέλεσμα να έχουμε περισσότερα αιωρούμενα επίπεδα αλλά και μεγαλύτερες επιφάνειες οι οποίες όσο αυξάνουμε το ύψος μπορούν να χρησιμεύουν και ως πλέγματα ασφάλειας







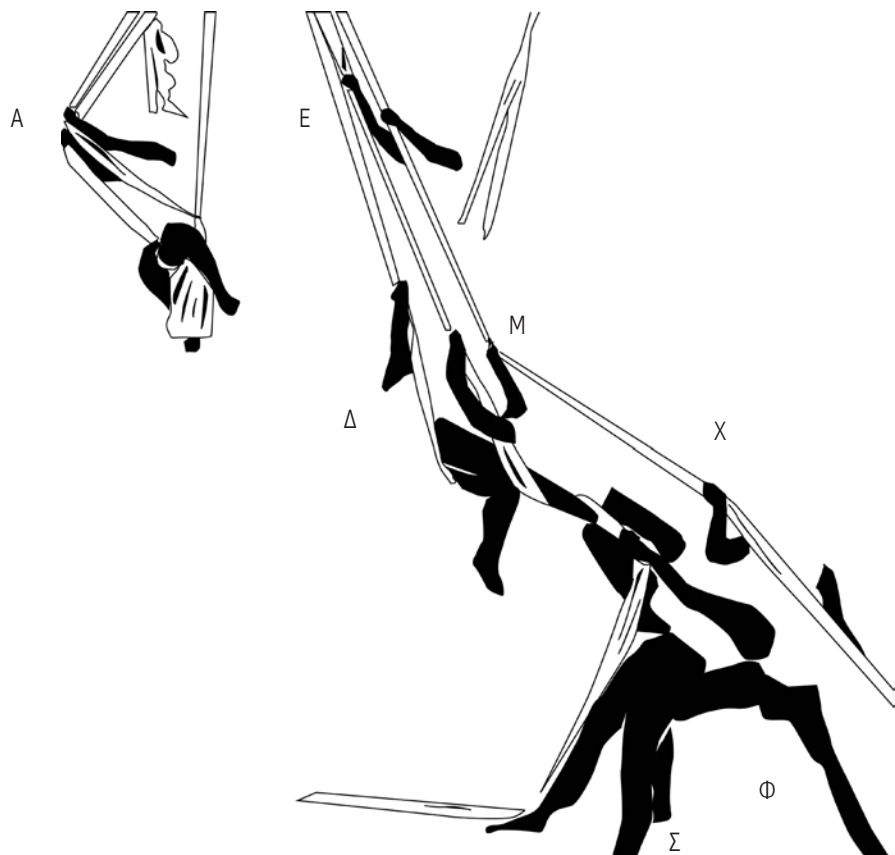


η μεγένθυση των επιφανειών δίνει και άλλες δυνατότητες



Και όπως στο τέλος κάθε παιχνιδιού θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους του συμπαίκτες, υποστηρικτές και εμπυχωτές. Όσους βοήθησαν στα ανα διαστήματα κρεμάσματα και στα περίτεχνα μπλεξίματα αλλά και όσους μου έδειξαν τον τρόπο να ξεμπλέκομαι από κάθε είδους κόμπους.

Και αν είμαστε γάτες και καθούμε, ας ακολουθήσουμε την ουρά





## ΠΗΓΕΣ



**Huizinga, Johan.** Ο άνθρωπος και το παιχνίδι : **Homo Ludens** / Γιόχαν Χουιζίνγκα · μετάφραση Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος · επιμέλεια σειράς Παναγιώτης Κονδύλης. - 1η έκδ. - Αθήνα : Γνώση, 1989  
**Ende, Michael.** Η φυλακή της ελευθερίας / Μίκαελ Έντε · μετάφραση Μαρία Αγγελίδου. - 3η έκδ. - Αθήνα : Ψυχογιός, 1995  
**Marta Rojals Del Alamo.** **design for fun: playgrounds** / translator Amber Ockrassa. Barcelona, Spain, 2005



