

Ama

www.a-magazine.org

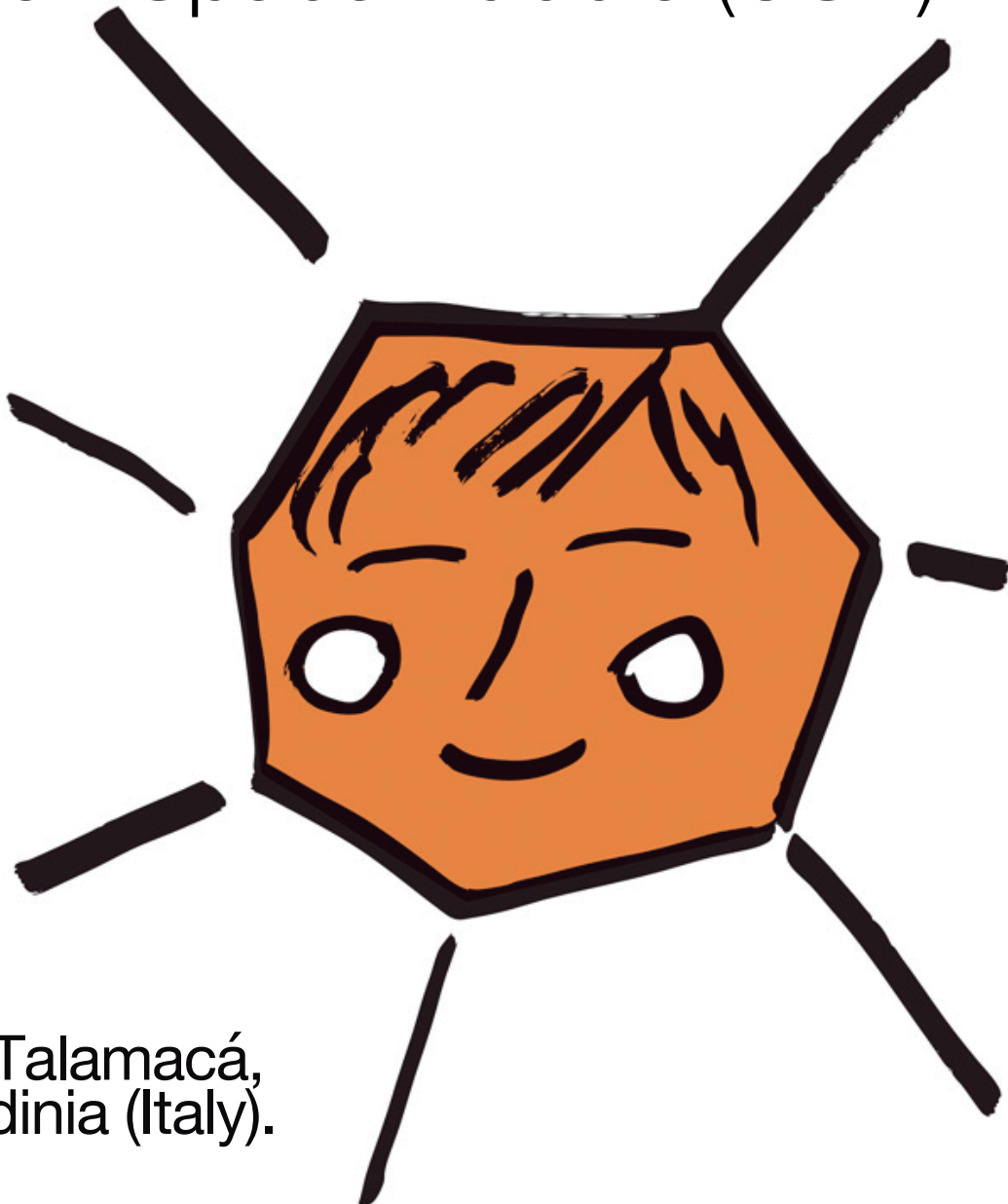
Architecture Magazine for Children
Revista de Arquitectura para Niños
Haurrentzako Arkitektura Aldizkaria.

6/ 2017

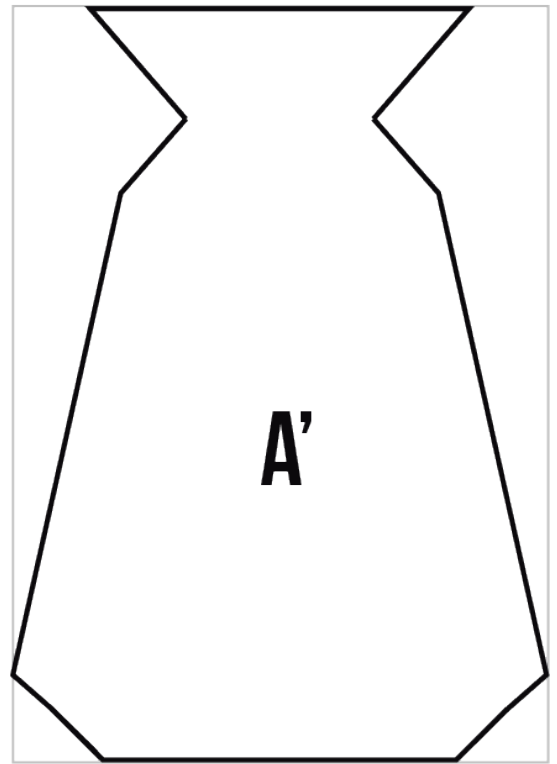
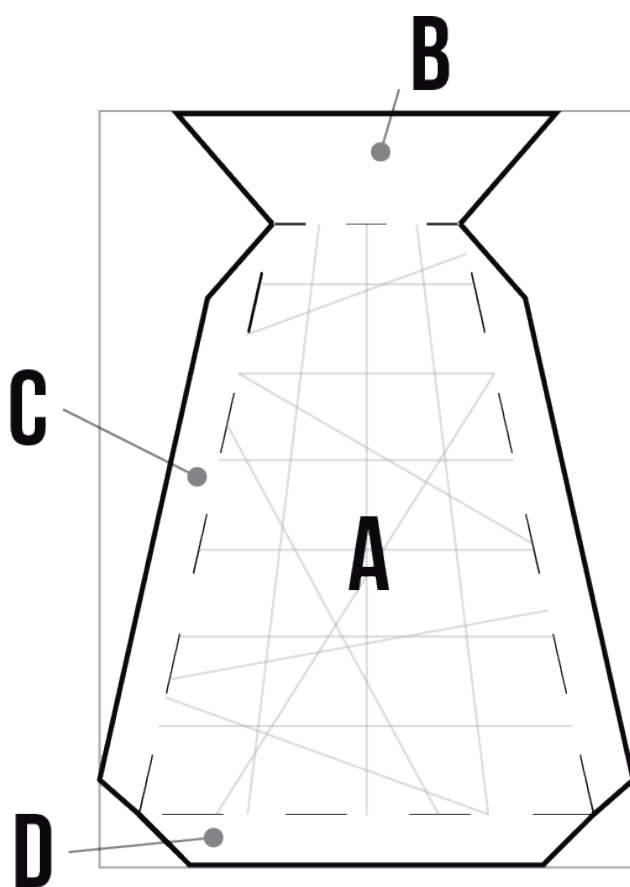
ISSUE #6/

>ARTICLE #6/2017

Urban Space Bubble (USB).



>by Talamacá,
Sardinia (Italy).



First part | Individual

1° Draw your current city, your world, in the space A, and on the back (A') part the city you desire

2° Cut the figure on the thick line

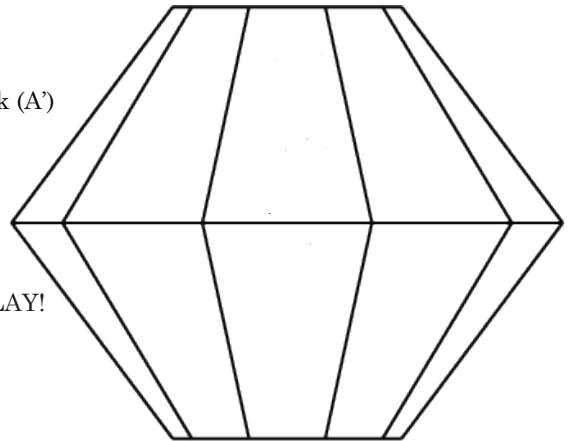
3° Fold the figure along the dotted line

Second part | In group [18-20 children]

4° Put the glue in the B, C, D and E spaces, as shown

5° Combine all small worlds by bonding spaces B, C, D and E

6° Explore the real and possible worlds of the others and ... LET'S PLAY!



Prima parte | Individuale

1° Disegna la tua città attuale, il tuo mondo, nello spazio A e sul retro (A') la città che vorresti

2° Taglia la figura sulla linea spessa

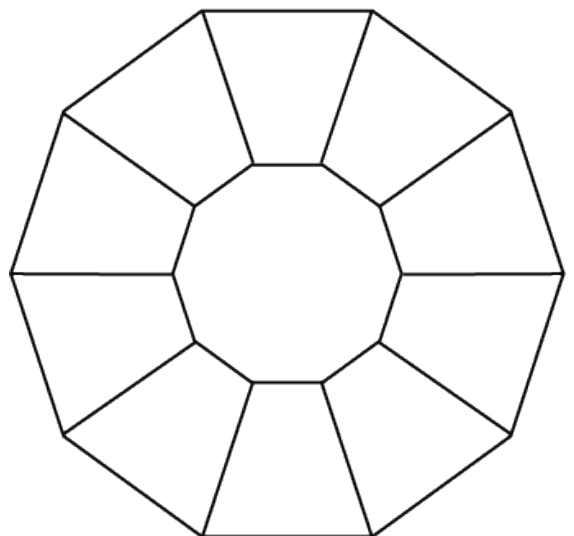
Piega la figura lungo la linea tratteggiata

Seconda parte | Di gruppo [18-20 bambini]

4° Mettete la colla negli spazi B, C, D ed E come in figura

5° Unite tutti i piccoli mondi tra loro incollando gli spazi B, C, D ed E

6° Esplorate i mondi reali e possibili degli altri e ... GIOCATE!



Primera parte | Individual

1° Dibuja tu ciudad actual, tu mundo, en el espacio A

2° En el reverso (A') dibuja la ciudad que te gustaría habitar

3° Recorta la figura por la línea gruesa de contorno

4° Realiza los pliegues según las líneas discontinuas

Segunda parte | Grupal [18-20 niños]

4° Añade cola o pegamento sobre las lengüetas correspondientes a las zonas B, C y D

5° Unir todos los pequeños mundos, trabajando en equipo, por las zonas encoladas

6° Explorar el mundo real y el que es deseo de los otros. A JUGAR !

Lehenengo zatia | Banaka

1° Marraztu zuren egungo hiria, zure mundua, A espazioan.

2° Atzealdean (A'), marraztu bizi nahiko zenukeen hiria.

3° Ebaki irudia inguruko lerro loditik.

4. Egin tolesturak lerro etenetatik.

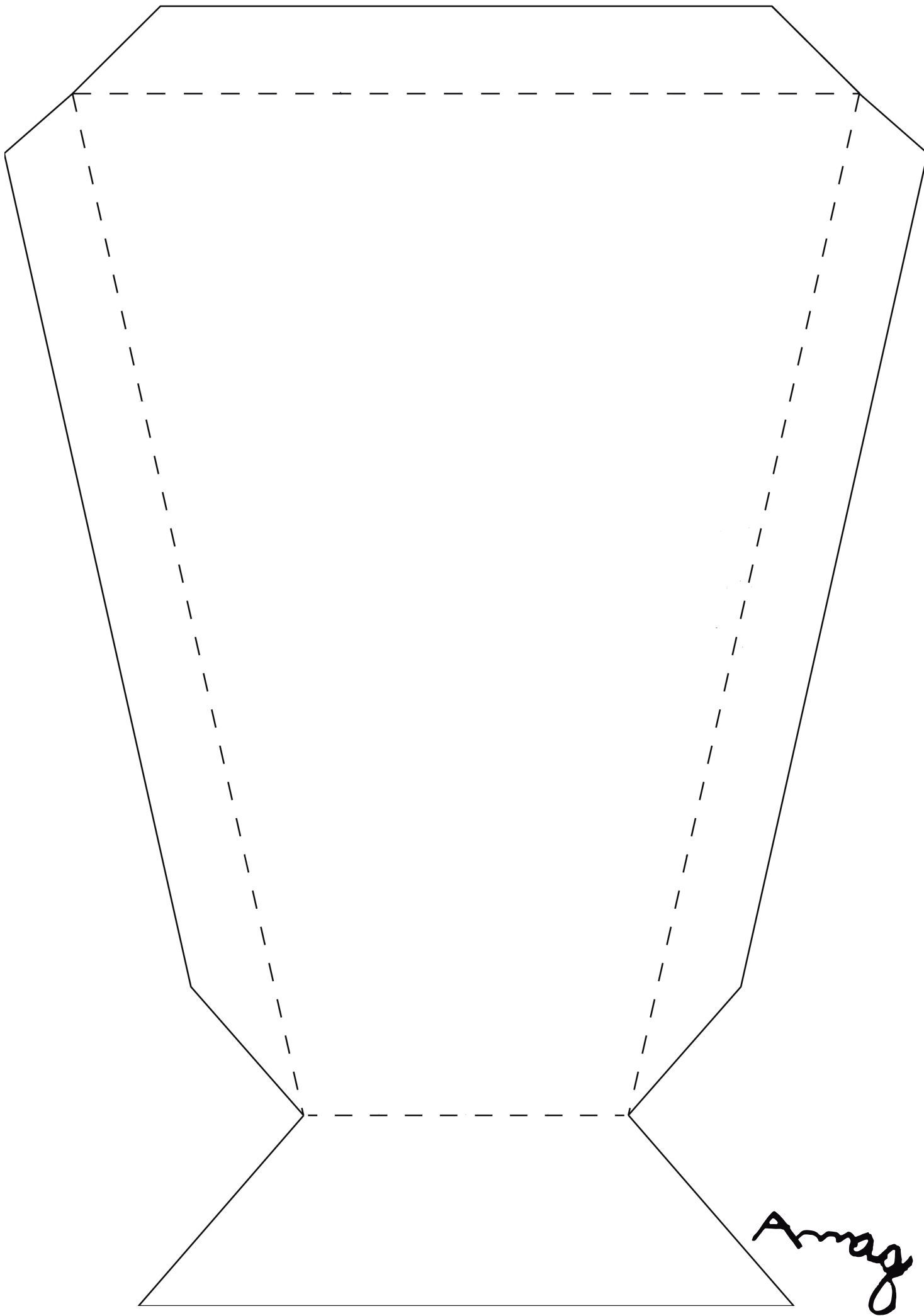
Bigarren zatia | Taldeka (18-20 haur)

4° Gehitu kola edo itsasgarria dagozkion mihietan. B, C eta D eremuak.

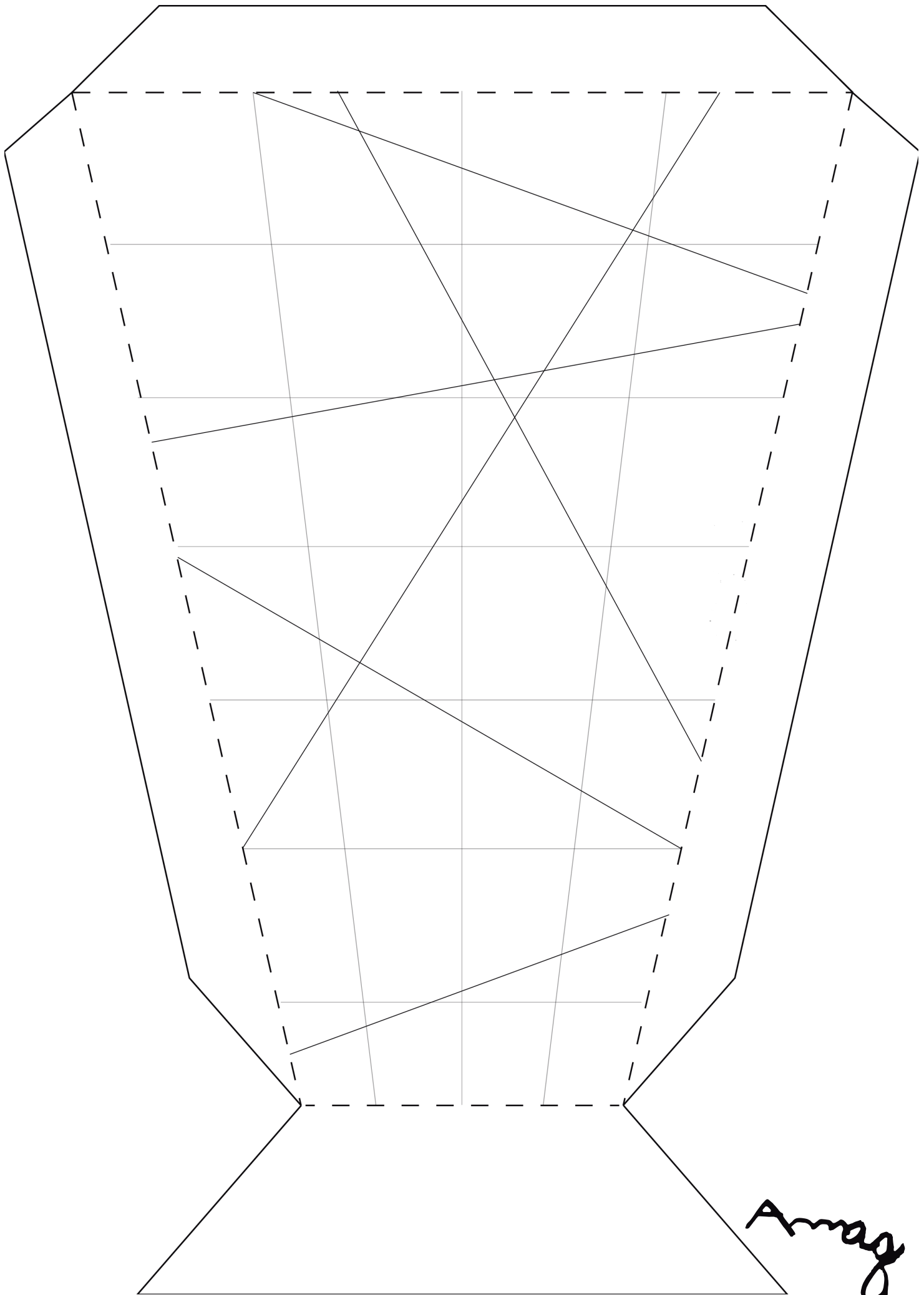
5° Lotu mundu txiki guztiak, kola jarritako eremuak, taldean lan eginez.

6° Esploratu benetako mundua eta besteek desio duten mundua. JOLASTU!

Amag



Amag



Educational Content, **Article No 6.** **Urban Space Bubble.**

Author: Talamacá, Sardinia, (Italy).

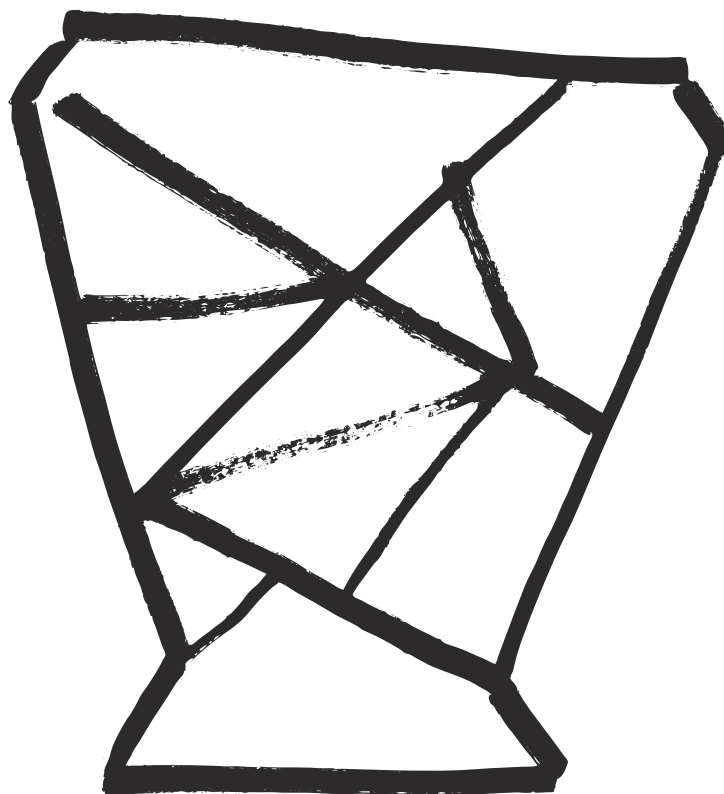
Designing a dream city is easy. Rebuilding a living one takes imagination. [Jane Jacobs]

In the contemporary city, that has become more and more an attenuated environment (Ward, 1978), can playing be used as a deployment to claim the right to the city and to involve children and adults in a process to re-conquer their public spaces and make them playable?

We can assert yes, it can! The experience of Tamalacà projects, managed as a multi-level narrative game, demonstrates it, and demonstrates that playing could be used also as effective and tactical counter-device to conduct policies, projects and urban events in order to promote urban quality of life.

This little playful experiment offers the possibility to rethink the present city and the one where children's wishes find space and make themselves reveal, through a small paper structure that becomes an element of connection and comparison between different visions and desires, inducing children, after a first individual phase, to collaborate with each other to achieve it. Inside, as a kaleidoscope, it shows a possible city to explore and from which to be swallowed up as through a space time warp.

This small structure is a game (a globe, an installation, a lamp) but, if realized in large, it becomes a small pavilion that can invade space - as a spaceship - that can colonize urban spaces with its contents of concrete utopias to promote a childhood friendly city.



Amag

Contenuti Didattici, **Articolo No 6.** **Urban Space Bubble.**

Autore: Talamacá, Sardinia, (Italy).

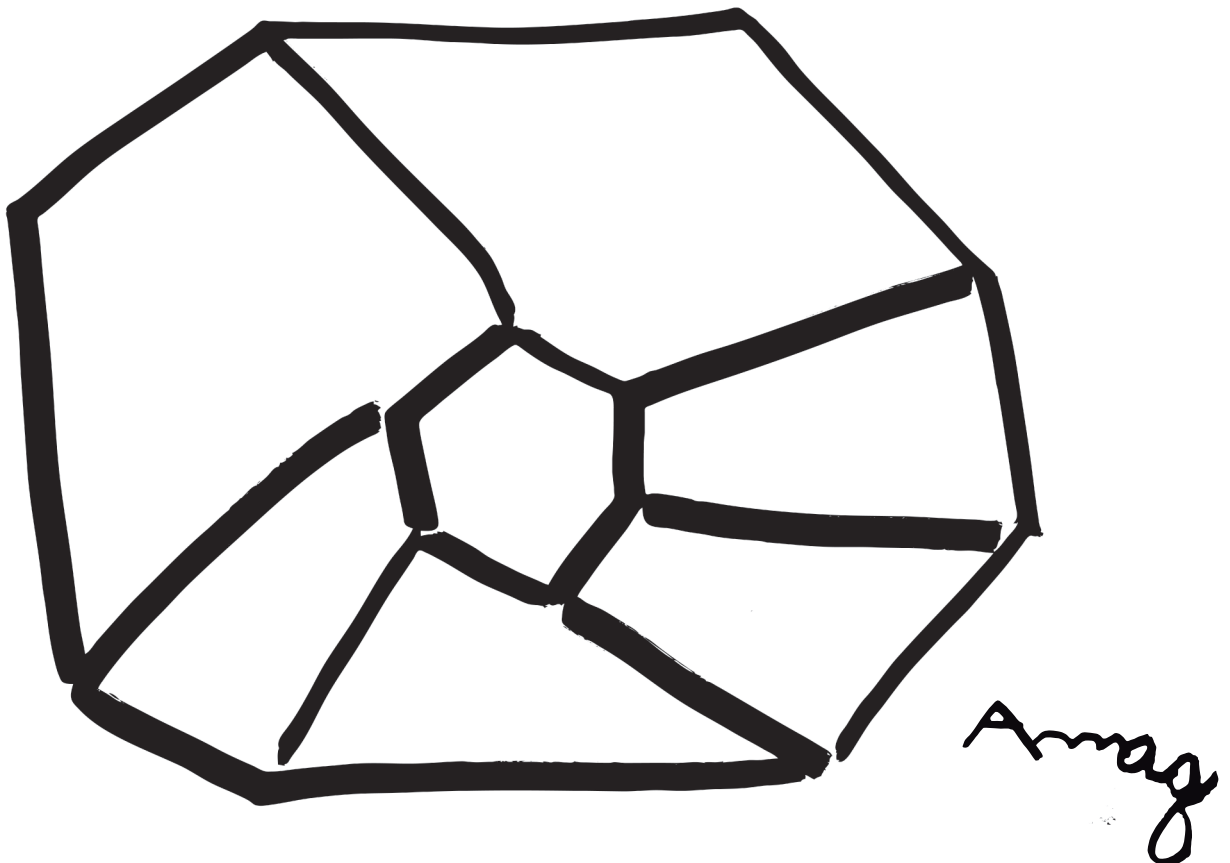
Progettare una città dei sogni è semplice. È per ridisegnare una città abitabile che serve fantasia. [Jane Jacobs]

In una città contemporanea divenuta sempre più un attenuated environment (Ward, 1978), può il gioco essere pensato come uno strumento per rivendicare il diritto alla città e coinvolgere bambini e adulti in processi di riconquista degli spazi pubblici di quella città di prossimità che vorrebbero abitare e rendere giocabile?

Possiamo affermare che sì, è possibile! Le esperienze dei progetti di Tamalacà lo dimostrano, e rivelano inoltre che il gioco può essere un efficace e tattico contro-dispositivo per guidare politiche e progetti che promuovano la qualità della vita urbana per tutti quei differenti abitanti a cui la città è ostile e inaccessibile.

Questo piccolo esperimento giocoso offre la possibilità di pensare alla città attuale e a quella in cui i desideri dei bambini trovano spazio e si rendono manifesti, attraverso una piccola struttura di carta che diventa elemento di connessione e confronto tra le differenti visioni e desideri, e costringe i bambini, dopo una prima fase individuale, a collaborare tra loro per realizzarla. Come un caleidoscopio al suo interno mostra una città possibile, da esplorare e da cui venire risucchiati come attraverso un varco spazio temporale.

Questa struttura - in piccolo - è un gioco (un mappamondo, un'installazione, una lampada), ma se realizzata in grande diventa un piccolo padiglione che può invadere lo spazio come una navicella spaziale, che colonizza gli spazi urbani con il suo contenuto di concrete utopie per promuovere una città amica dell'infanzia.



Contenido Educativo, **Artículo No 6.** **Urban Space Bubble.**

Autor: Talamacá, Sardinia, (Italia).

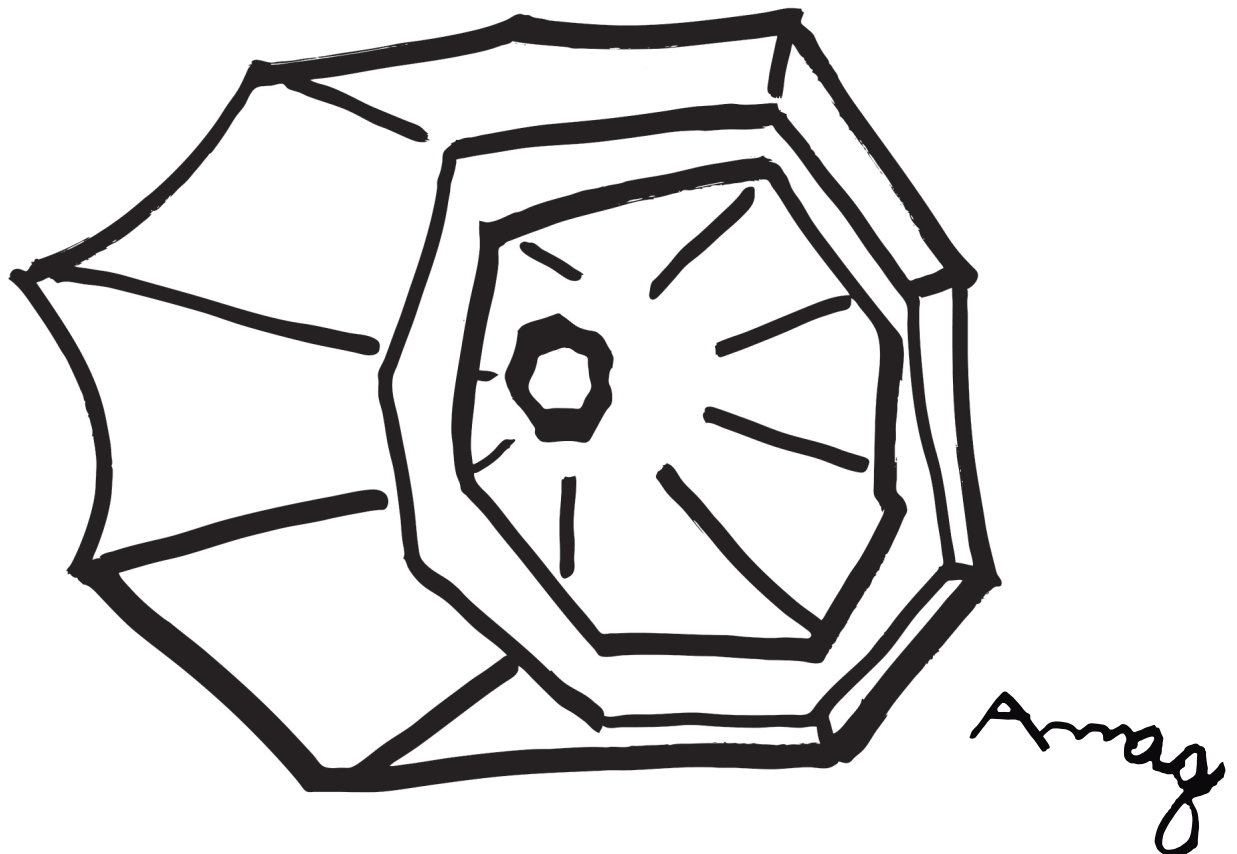
Diseñar una ciudad de ensueño es fácil. Re-diseñar una ciudad habitable requiere imaginación. [Jane Jacobs]

En la ciudad contemporánea - convertida en un “attenuated environment” (Ward, 1978) - ¿el juego podrá convertirse en un instrumento para reivindicar el derecho a la ciudad e involucrar al niño y al adulto en procesos de reconquista del espacio público?

Podemos decir que sí, ¡es posible!. La experiencia de los proyectos de Tamalacà, nos revela que el juego es eficaz y estratégico para conducir políticas y proyectos que promueven la calidad de vida en la ciudad, para todos aquellos habitantes a los que les resulta hostil e inaccesible.

Este pequeño experimento lúdico que proponemos aquí, ofrece la posibilidad de pensar en la ciudad actual y también en la ciudad deseada. Mundos que se manifiestan en el papel, convirtiéndose este, en el elemento de conexión y comparación entre la visión y el deseo. Para ello, el juego propone una primera fase individual y otra segunda fase en la que los niños deberán trabajar juntos para lograrlo. De esta manera, obtendremos un calidoscopio que mostrará una posible ciudad a explorar. Un espacio en el que podremos introducirnos en un intersticio espacio-temporal.

Esta estructura a pequeña escala, es un juego (un mapamundi, una pelota, una lámpara). Pero si la construimos a mayor escala, se convertirá en un pequeño pabellón, una nave espacial, que podrá colonizar el espacio urbano con su interior lleno de utopías, para promover así, una ciudad amiga de la infancia.



Hezkuntza Edukiak, No 6, Artikulua. Urban Space Bubble.

Autoreak: Talamacá, Sardinia, (Italia).

Ametsezko hiri bat diseinatzea erraza da. Hiri bizigarri bat birdiseinatzerakoan, irudimena eskatzen du. [Jane Jacobs]

Hiri garaikidean -attenuated environment bihurtuan (Ward, 1978)-, izan al daiteke jolasaren helburua hirirako eskubidea aldarrikatzeko eta haurrak eta helduak espazio publikoa birkonkistatzeko prozesuetan sartzeko tresna izatea?

Erantzuna bai dela esan dezakegu, posible dela! Talamacá proiektuen esperientziak jakinarazi digu jolasa eraginkorra eta estrategikoa dela hiriko bizi kalitatea sustatzen duten politikak eta proiektuak bideratzeko, hain zuzen, hiria etsaitasunezkoa eta helezina den biztanle guztientzat.

Hemen proposatzen dugun jolas esperimentu txiki honi esker, egungo hiria eta desiotako hiria zer-nolakoak diren pentsatzeko aukera izango dugu. Munduok paperean agertzen dira, eta, hortaz, papera bihurtzen da ikuspena eta desioa lotzeko eta konparatzeko elementu. Horretarako, jolasaren lehenengo fasea banakakoa izango da, eta bigarren fasean, berriz, haurrek elkarrekin lan egin beharko dute. Hartara, kaleidoskopio bat egingo dugu, eta esploratu beharrekota den eta posiblea den hiria erakutsiko digu. Espazio horretan, denbora espazioko zirrikitu batean sartu ahal izango gara.

Eskala txikiko egitura hori jolas bat da (mapamundi bat, pilota bat, lanpara bat). Baina, eskala handiagoan eraikiz gero, pabiloi txiki bat bihurtuko litzateke, espazio ontzi bat, barnealdea utopiaz beteta duela, eta hiriko espazioa kolonizatu ahal izango du, eta, hartara, haurrentzako hiri lagunkoi bat sustatu.

