

*la escuela del  
homo ludens*

*E03\_Proyectos II*  
*noemi.diaz.perez*

# *La escuela del* *homo ludens*

*manual de elementos*  
*necesarios para la creación de*  
*la escuela del homo ludens*

La escuela del homo ludens surge con la idea del libro Homo Ludens de Johan Huizinga, en el que se explica que cuando se vio clara que la designación de homo sapiens no era tan apropiada para la especie humana puesto que no pensamos tanto como parecía, se debía procurar nuevas aportaciones de nombre.

De esta forma, escogiendo al homo ludens, el hombre que juega, como pilar fundamental de la sociedad se crea una escuela que se adapta a sus necesidades.

Así mismo, se cambia por completo la forma de enseñanza, remitiéndola al juego, con sus pertinentes restricciones.

Para poder jugar a “la escuela del homo ludens”, es necesario crear una breve definición de los elementos con los que esta debe contar.

De este modo, la recopilación de estos objetos, indistintamente del lugar en el que se encuentre, podrá hacer que se construyan diferentes escuelas del homo ludens en la cultura actual.

Así, se ve a esta escuela como una escuela de apoyo a las ya existentes para contribuir a la enseñanza de las personas, ya no solo de los niños.

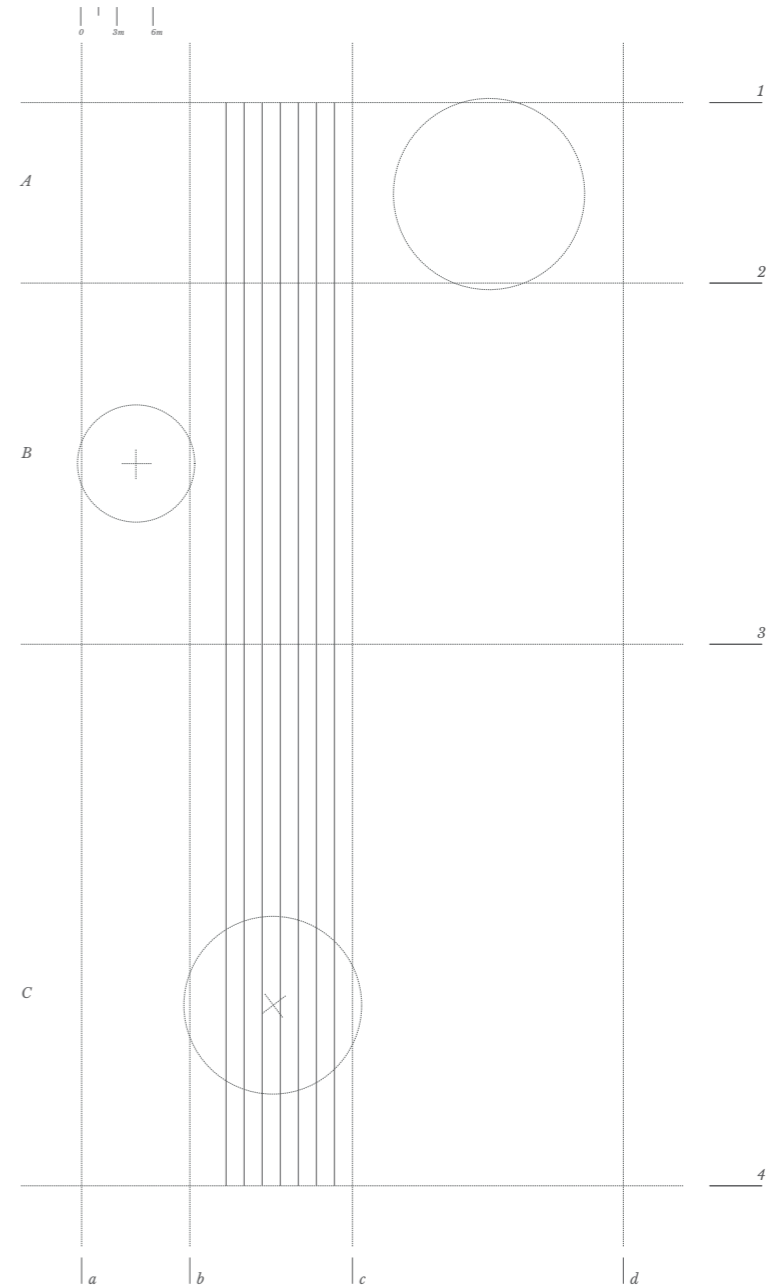
# *ritmos*

Te cuento hasta 3: 1, 2... 3!

Esta frase aporta la geometría para la escuela del homo ludens debido a que marca los ritmos y las proporciones a seguir.

Esto se debe a que cada vez que las madres o padres dicen esta frase, le dan una intensidad a los números con la que cuentan en las que se va ampliando la distancia y el tiempo en el que se dicen para dar la oportunidad al niño de que haga caso.

ՕՄՏԻՐ



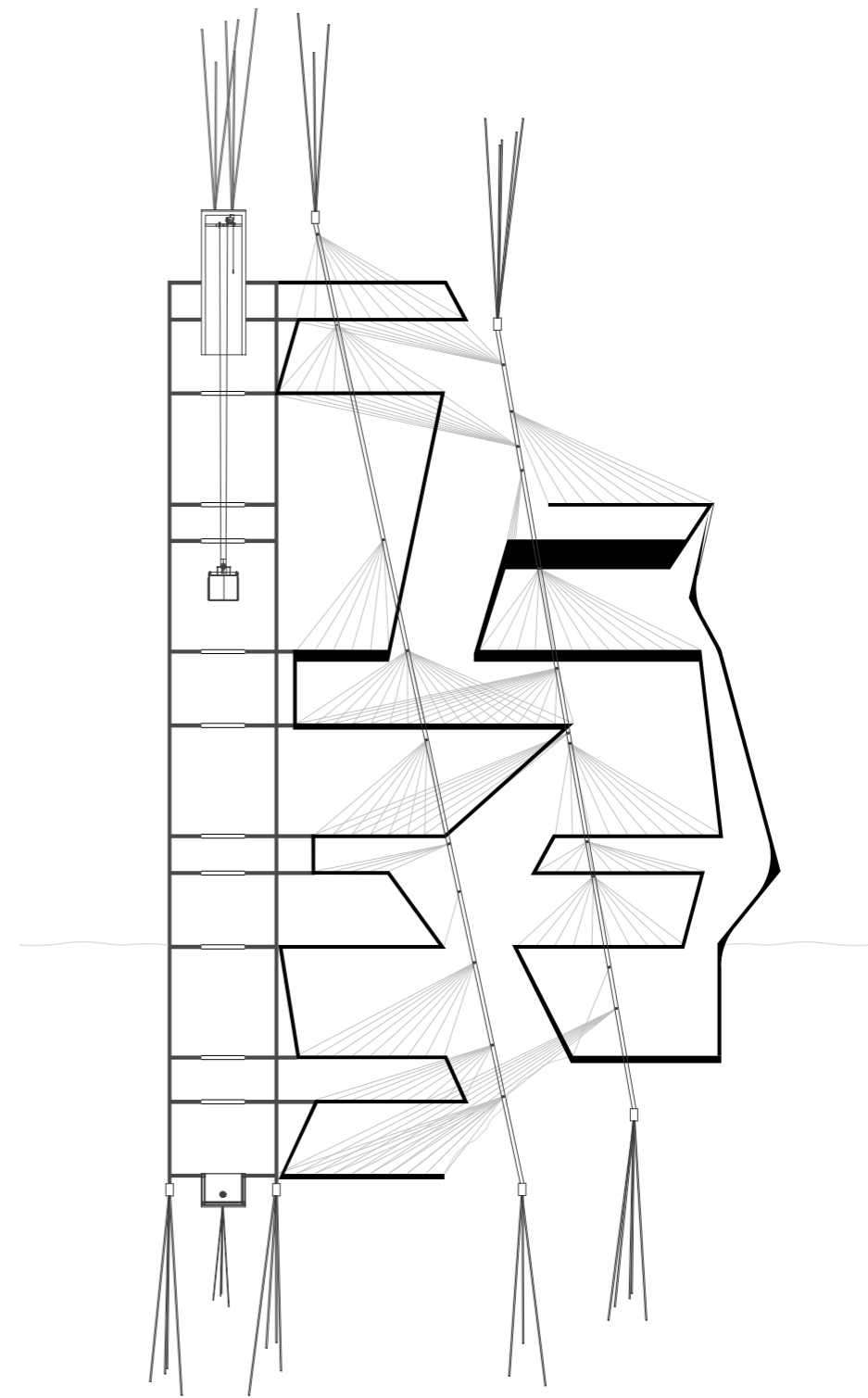
## *estructura*

El sistema constructivo de la escuela es sencillo en cuanto al juego: simplemente se necesitan unos pilares anclados al terreno y acabados del mismo modo, a modo de esperas, de los cuales se tensan todos los cables que sustentan los campos de juego.

De esta forma, se permite siempre su ampliación.

Del mismo modo, ocurre con las torres del no-juego, siempre en crecimiento.

estruccura



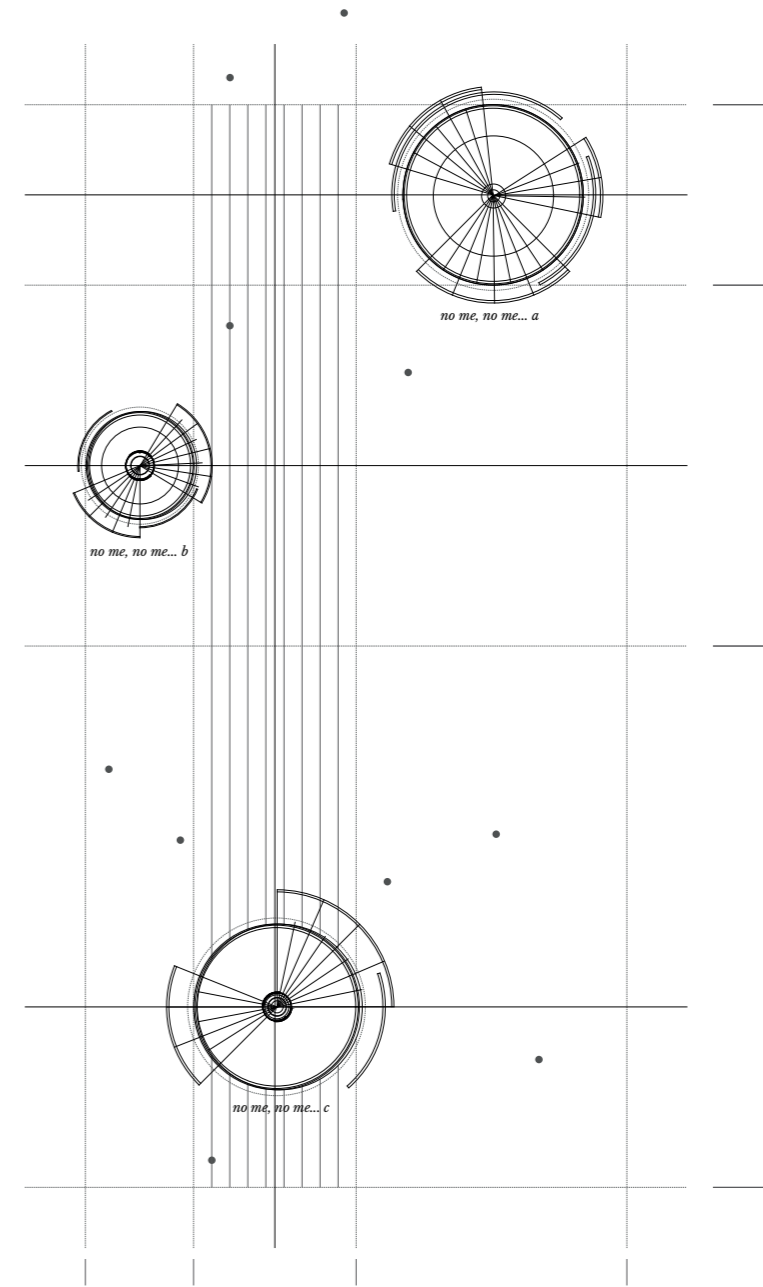
*no me, no me...  
que te, que te.*

Las frases de madres y padres sirven como límites para terminar con el juego. Así mismo, se prevé, por la propia definición del juego que estos límites deben existir para que pueda haber unos condicionantes que creen las reglas del juego.

Por ello, no me, no me... que te, que te... es la frase que define el no juego dentro de la escuela. De tal forma que en cada planta se cumple que para cada juego hay, al menos, un no-juego.



...st sup ,st sup  
no me, no me, no me...

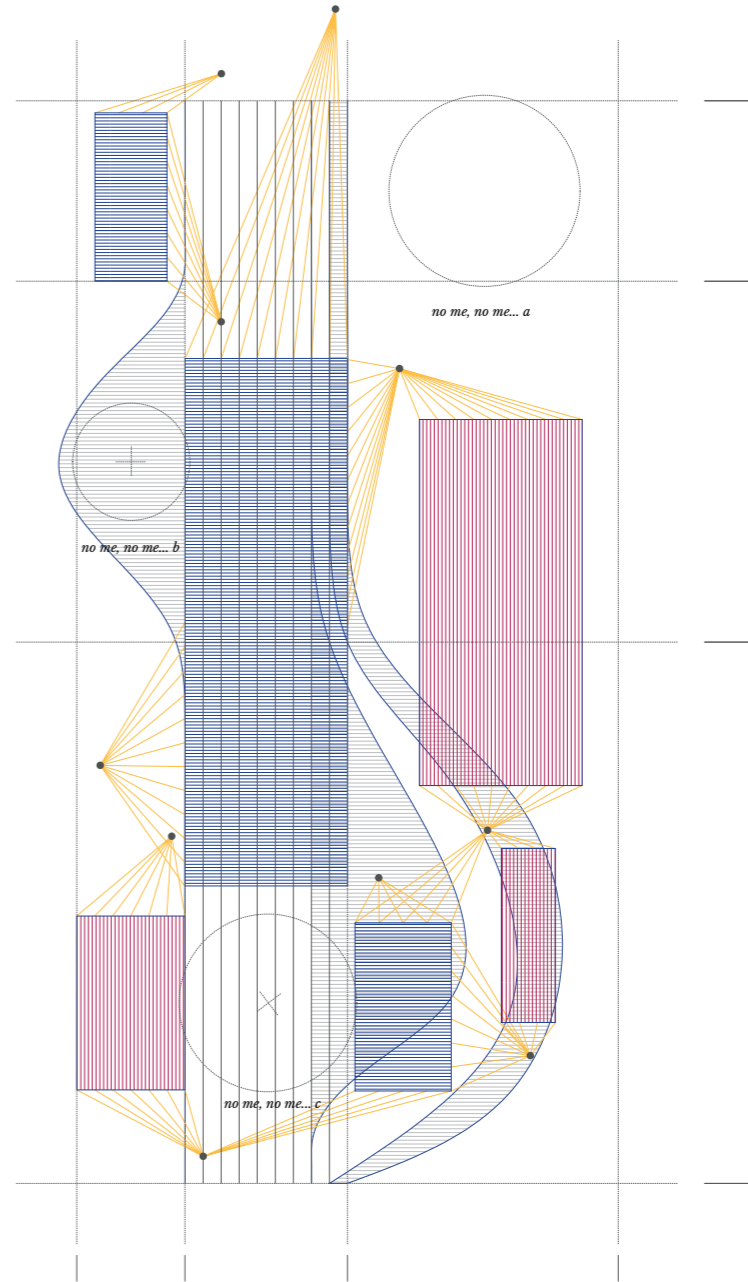


## *campos de juego*

Áreas reservadas exclusivamente al juego en función del no juego que existe en esa planta. Varían en dimensiones en función de la necesidad a la que responden.

Se distinguen dos tipos de campos de juego: los que responden directamente al límite del nombre, y aquellos que tienen que tener con ese aspecto y llevan a la enseñanza del juego, pero sin límites.

campos de juego





**MANUAL II: ELEMENTOS**  
NOEMI DIAZ PEREZ