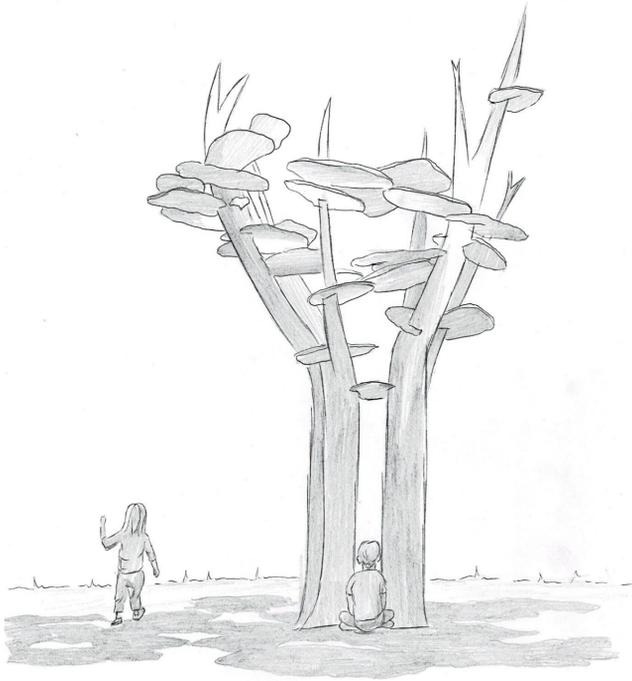


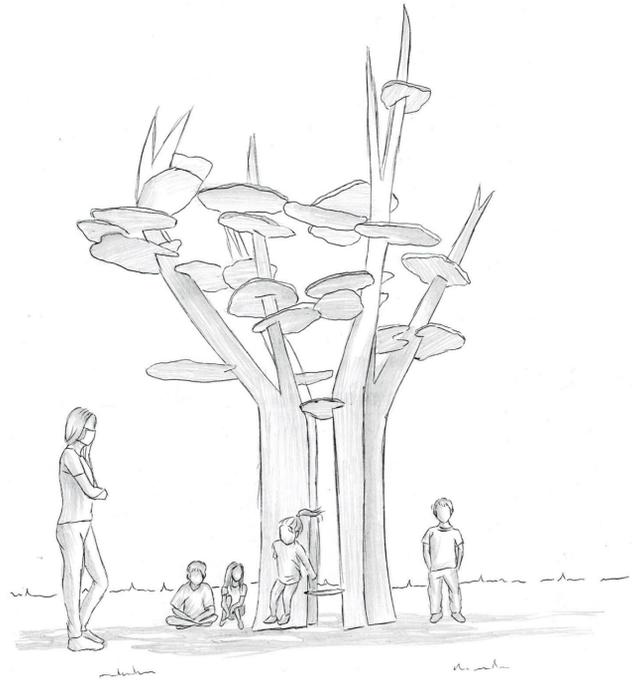
Interacción espacio-emocional en luz tamizada

Croquis O.H



66: La niña va saltando por las luces, siguiendo la forma redondeada del árbol, un niño pequeño, por otro lado, juega con bloques en las intersecciones que conectan y dan forma al árbol, permaneciendo en una sombra contenida.

66: La niña va saltando por las **luces**, siguiendo la forma **redondeada** del árbol, un niño pequeño, por otro lado, juega con bloques en las **intersecciones que conectan y dan forma** al árbol, permaneciendo en una **sombra contenida**.



65: Alrededor del árbol los niños esperan su turno sentados en la frescura del árbol o de pie, mientras la niña salta hacia las luces elípticas provocadas por el follaje del árbol. La adulta vigila el juego desde un extremo, protegida bajo la sombra.

65: **Alrededor** del árbol los niños esperan su turno sentados en la **frescura** del árbol o de pie, mientras la niña salta hacia las **luces elípticas provocadas por el follaje** del árbol. La adulta vigila el juego desde un **extremo, protegida** bajo la **sombra**.

Maqueta ESC 1:10



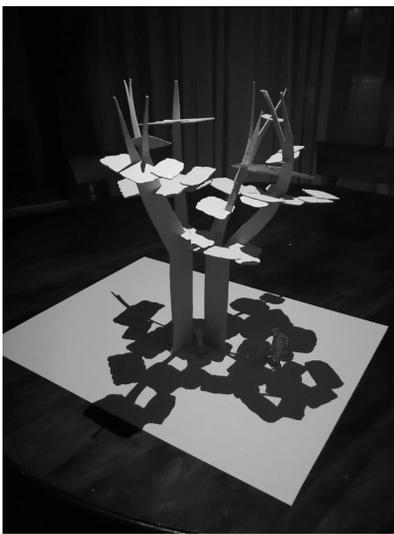
Vista general, de frente.



Aproximación al calce de la niña con las luces y sombras..



Aproximación relación interior del árbol- niño pequeño.

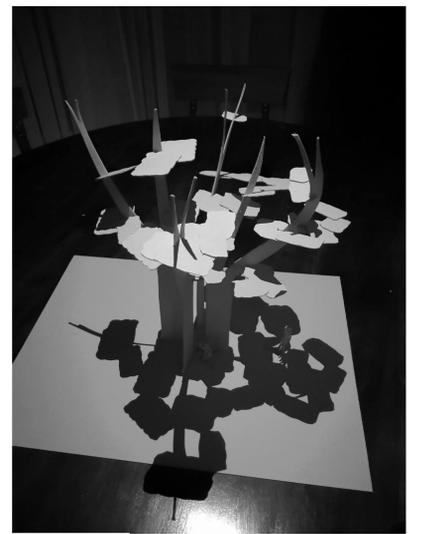


Vista general sombra proyectada a al suelo.

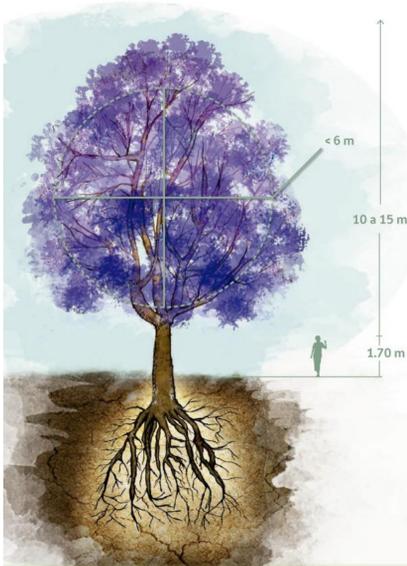


Vista aérea, composición follaje.

Vista general sombra proyectada desde otro ángulo.



Inspiración

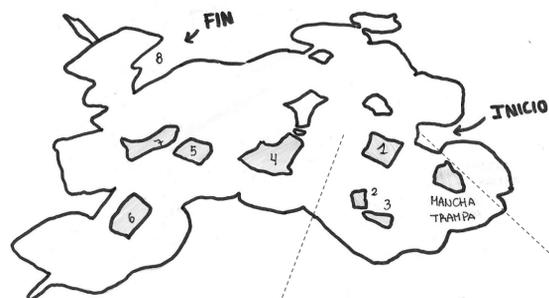


Luche en lava

El juego se puede jugar solitario o en grupo.

El juego en grupo consiste en que cada uno por turno, va saltando a través de las luces. Quién pisa la sombra pierde, ya que se entiende que las sombras son "lava" por ende quien las pisa está "quemado". Quién gana es quien logra saltar más veces en un solo pie (no necesariamente consecutivamente), aún así es válido usar ambos pies para saltar pero no sumará puntos.

El juego en solitario funciona igual, sólo que esta vez, tú eres el único contrincante a superar.



Qué es una Mancha Trampa?

Una mancha trampa corresponde a una mancha de luz que posee mayor dificultad para el siguiente salto, ya que la distancia hacia la otra mancha es igual o mayor a un metro, por lo cual las posibilidades de perder son mayores.

