

GAIÁS
CIDADE DA
CULTURA

**Exposición
para xogar coa
arquitectura**

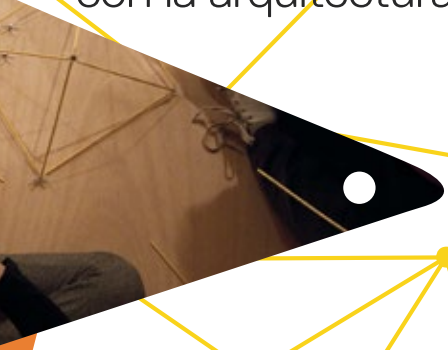


XUNTA DE GALICIA



Argallar: exposición para xogar coa arquitectura

Argallar: exposición para jugar con la arquitectura



GA Un mundo por construír e deconstruír con posibilidades infinitas e ilimitadas a través do xogo e polo xogo. Isto é o que vos agarda a grandes e pequenas/os en **Argallar!**

Argallar é un grande artefacto de compendio de xogos xeométricos a partir da arquitectura e dun concepto: os espazos de relación xerados a través do xogo.

Como se dun gran xoguete se tratase, **Argallar** procura estimular a imaxinación, sen tentar dar un final ao xogo, senón múltiples continuacións.

Trátase, en definitiva, de ofrecerlles ás familias, pero sobre todo á cativada un tempo que transcorrerá dun modo inesquecible, no que conxugar habilidade e diversión, a través dos enxeñosos dispositivos lúdicos que se espallarán polo Museo Centro Gaiás e ao alcance de todos os públicos.

Argallar conta con dous grandes espazos expositivos:

- O taboleiro de xogos
- As fichas de xogo: as 7 caixas

CA Un mundo por construír e deconstruír con posibilidades infinitas e ilimitadas, a través del juego y por el juego. Esto es lo que os espera a grandes y pequeñas/os en **Argallar!**

Argallar es un gran artefacto de compendio de juegos geométricos a partir de la arquitectura y de un concepto: los espacios de relación generados a través del juego.

Como si de un gran juguete se tratase, **Argallar** busca estimular la imaginación, sin pretender dar un final al juego, sino múltiples continuaciones.

Se trata, en definitiva, de ofrecer a las familias, pero sobre todo a los niños y niñas, un tiempo que transcurrirá de un modo inolvidable, en el que conxugar habilidad y diversión, a través de los ingeniosos dispositivos lúdicos que se repartirán por el Museo Centro Gaiás y al alcance de todos los públicos.

Argallar cuenta con dos grandes espacios expositivos:

- El tablero de juegos
- Las fichas de juego: las 7 cajas

O taboleiro de xogos

GA No taboleiro imos atopar un universo arquitectónico onde xogar libremente coas pezas xeométricas: desde facer formas planas no chan, ata construír volumes (casa-cono, a cúpula-semiesfera...).

En cada compartimento atoparás información para xogar coas pezas: acerca da súa xeometría, das súas posibles combinacións, así como das percepcións menos tanxibles da arquitectura.

CA EL TABLERO DE JUEGOS. En el tablero encontraremos un universo arquitectónico donde jugar libremente con las piezas geométricas: desde hacer formas planas en el suelo, hasta construir volúmenes (casa-cono, la cúpula-semiesfera...).

En cada compartimento encontrarás información para jugar con las piezas: acerca de su geometría, de sus posibles combinaciones, así como de las percepciones menos tangibles de la arquitectura.



1. O debuxo do taboleiro

No chan teremos o noso particular taboleiro de xogo

libre onde poderemos coller as pezas xeométricas das sete caixas para argallar con elas libremente.

1. EL DIBUJO DEL TABLERO. En el suelo tendremos nuestro particular tablero de juego libre donde podremos coger las piezas geométricas de las siete cajas para jugar con ellas libremente.

2. A casa

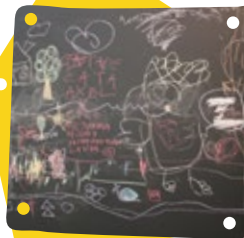
O outro volume que xorde sobre o taboleiro, como unha peza de partida para o xogo, será o gran cono-casa, o espazo de reunión. Un cono de 7,2 m de altura e 4,8 metros de diámetro.



2. LA CASA. El otro volumen que aparece sobre el tablero, como una pieza de partida para el juego, será el gran cono-casa, el espacio de reunión. Un cono de 7,2 m de altura y 4,8 metros de diámetro.

3. A parede de lousa

Un volume negro coma a noite nunha esquina do taboleiro de xogo. Unha gran lousa onde expresarse libremente sobre tres paredes da sala, para debuxar en gran formato.



3. LA PARED DE PIZARRA. Un volumen negro como la noche en una esquina del tablero de juego. Una gran pizarra donde expresarse libremente sobre tres paredes de la sala, para dibujar en gran formato.

As fichas de xogo: as 7 caixas

GA Estas caixas son grandes contedores de madeira de bidueiro onde atoparemos as pezas, información e suxestións de uso do contido.

Progresivamente, viaxaremos do punto á liña, de aquí ao plano, do triángulo ao cadrado, ao pentágono, ao hexágono... para despois experimentar e construír coas pezas da caixa das formas orgánicas, coa súa xeometría de liñas curvas.

CA LAS FICHAS DE JUEGO: LAS 7 CAJAS. Estas cajas son grandes contenedores de madera de abedul donde encontraremos las piezas, información y sugerencias de uso del contenido.

Progresivamente, viajaremos del punto a la línea, de aquí al plano, del triángulo al cuadrado, al pentágono, al hexágono... para después experimentar y construir con las piezas de la caja de las formas orgánicas, con su geometría de líneas curvas.



1. O punto

Esta primeira caixa dedícase a tres formas: o punto, o círculo e a esfera.

Punto: Unimos os puntos que atoparemos nas portas desta caixa con fío, con gomas... creando diferentes percorridos e formas.

Círculo: Construímos diferentes volumes cos *hula hoops* que atoparemos no interior.

Esfera: Tomaremos conciencia do espazo esférico que habitamos a través do xogo.

1. EL PUNTO. Esta primera caja se dedica a tres formas: el punto, el círculo y la esfera.

Punto: Unimos los puntos que encontraremos en las puertas de esta caja con hilo, con gomas... creando diferentes recorridos y formas.

Círculo: Construimos diferentes volúmenes con los *hula hoops* que encontraremos en el interior.

Esfera: Tomaremos conciencia del espacio esférico que habitamos a través del juego.



2. A liña

Gracias á unión das varas de madeira poderemos construír diferentes formas xeométricas, desde as máis simples, como o cubo, ata as máis

complexas, como a cúpula esférica.

2. LA LÍNEA. Gracias a la unión de las varas de madera podremos construir diferentes formas geométricas, desde las más simples, como el cubo, hasta las más complejas, como la cúpula esférica.



3. O triángulo e o hexágono

Con pezas que parten do triángulo para evolucionar en hexágonos construiremos habitáculos, esculturas ou calquera novo ser que xurda da imaxinación.

3. EL TRIÁNGULO Y EL HEXÁGONO.

Con piezas que parten del triángulo para evolucionar en hexágonos construiremos habitáculos, esculturas o cualquier nuevo ser que salga de la imaginación.



4. O cadrado e o cubo

Atoparemos cubos xigantes e tamén prismas para

favorecer a construción de muros (cor gris). Coa cor verde atoparemos os bloques *lupo*, trataremos de atopar a peza unidade, un cubo de $10 \times 10 \times 10$ cm, é dicir un 1 dm^3 ; un litro!

4. EL CUADRADO Y EL CUBO. Encontraremos cubos gigantes y también prismas para favorecer la construcción de muros (color gris). Con el color verde encontraremos los bloques *lupo*, trataremos de hallar la pieza unidad, un cubo de $10 \times 10 \times 10$ cm, es decir, un 1 dm^3 ; ¡un litro!



5. O pentágono

Pentágonos e estrelas pentagonais de madeira e bridas e carretes de trapiño serán as ferramentas de construción. Xogos propostos: facer a estrela de cinco puntas a partir dos vértices do pentágono

e o fío ou facer o dodecaedro, un poliedro de 12 caras cos pentágonos.

5. EL PENTÁGONO. Pentágonos y estrellas pentagonales de madera y bridas y carretes de trapiño serán la herramientas de construcción. Juegos propuestos: hacer la estrella de cinco puntas a partir de los vértices del pentágono y el hilo o hacer el dodecaedro, un poliedro de 12 caras con los pentágonos.



6. As formas orgánicas

Están baseadas en estruturas naturais microscópicas: non teñen esquinas, nin unha xeometría determinada, con todo, son eficientes. As

15 formas fabricadas en diferentes tamaños permítenos o xogo libre, sen instrucións nin obxectivos. Trátase de que experimentemos e proxectemos nelas a nosa imaxinación.

6. LAS FORMAS ORGÁNICAS. Están basadas en estruturas naturales microscópicas: no tienen esquinas, ni una geometría determinada, con todo, son eficientes. Las 15 formas fabricadas en diferentes tamaños nos permite el juego libre, sin instrucciones ni objetivos. Se trata de que experimentemos y proyectemos en ellas nuestra imaginación.

7. A cor, as luces e as sombras

Atoparemos para xogar e investigar: Caixas de luz para experimentar coa cor, a transparencia e as texturas; area e cordóns para converter a mesa de luz nun

laboratorio; unha sala onde o único co que xogar será a luz; e unhas bandas téxtiles colgadas do teito para xogar co intanxible.

7. EL COLOR, LAS LUCES Y LAS SOMBRAS.

Encontraremos para jugar e investigar: Cajas de luz para experimentar con el color, la transparencia y las texturas; arena y cordones para convertir la mesa de luz en un laboratorio; una sala donde lo único con lo que jugar será la luz; y unas bandas textiles colgadas del techo para jugar con lo intangible.



ARGALLAR

Exposición para xogar coa arquitectura Exposición para jugar con la arquitectura

Museo Centro Gaiás, andar 3
Do 13 de setembro ao 10 de novembro de 2019

Aberta de martes a domingo de 10 a 20 horas
Entrada de balde

Exposición recomendada para cativada e familias
Reserva de visitas para grupos escolares de
Educación infantil e primaria en
881 997 584 | 881 997 570

visitasdidacticas@ciudadedacultura.org

Máis información da Asociación Ludantia en www.ludantia.com

Museo Centro Gaiás, planta 3
Del 13 de septiembre al 10 de noviembre de 2019

Abierta de martes a domingo de 10 a 20 horas
Entrada gratuita

Exposición recomendada para niños/as y familias
Reserva de visitas para grupos escolares de
Educación infantil y primaria en
881 997 584 | 881 997 570

visitasdidacticas@ciudadedacultura.org

Más información de la Asociación Ludantia en www.ludantia.com

ciudadedacultura.gal



Xacobeo 2021



XUNTA
DE GALICIA

EXPOSICIÓN DE:



PROXECTO TERRA
ASOCIACIÓN DE ARQUITECTOS DE GALICIA



Colexio Oficial de
Arquitectos de Galicia

FONDO GAIÁS DA EMPRESA GALEGA:

//ABANCA

//Afundación

INDITEX

INVERWANTE

Naturgy

Fundación Barrié

Sabadell

Coren

GADIS

Lampo

CLUB DE
NOSA
TERRA 21

ARQUITECTOS
BARRERAS

R

100
MONIUS