

LITTLE LAYERS *arhitectură prin joacă*



CINCI JOCURI PENTRU ACASĂ

Hai să construim un oraș

*jocuri de arhitectură pentru tine și copilul tău,
cu lucruri pe care le ai deja acasă*

★ pentru copii 3–10 ani



ÎNAINTE SĂ ÎNCEPI

Copiii sunt arhitecți *din naștere.*

Înainte să știe să citească, citesc spațiile din jurul lor. Văd înălțimi, proporții, simetrii. Compară.

Asta e arhitectură — exact ce face un arhitect, doar că în joc. Iar dacă îi dai mediul potrivit, copilul tău o face *fără să-i spui ce să facă.*

Cele cinci jocuri din ghid nu cer materiale speciale sau talent artistic. Cer doar curiozitate — a ta și a lui.

Fiecare joc durează între 15 și 60 de minute. Le poți face pe rând sau toate într-o după-amiază ploioasă. *Nu există ordine.*

CUM FOLOSEȘTI GHIDUL

- 1 Citește un joc.
- 2 Strânge materialele — cinci minute.
- 3 Pune întrebările. Sunt mai importante decât pașii.
- 4 Lasă copilul să greșească. Acolo apare învățarea.

CELE CINCI JOCURI

- | | | | | | | | | | |
|----------|-------------------------|----------|----------------------|----------|---------------------|----------|-----------------------------|----------|------------------------|
| 1 | Orașul din cutii | 2 | Vedere de sus | 3 | Măsurăm casa | 4 | Detectivi de clădiri | 5 | Macheta camerei |
| 3 ani+ | | 4 ani+ | | 4 ani+ | | 5 ani+ | | 6 ani+ | |

Orașul din cutii și perne

Strânge cutii și perne. Lasă copilul să decidă unde e centrul orașului.



VÂRSTĂ 3 ani +

DURATĂ 20–30 min

ÎNVAȚĂ scară • proporții

— VEI AVEA NEVOIE

Cutii de carton, perne, cărți groase, jucării mici. Tot ce ai prin casă funcționează.

— CUM FACI

- 1 Alege un loc și dă-i un nume: „*acesta e orașul nostru*”. Covorul, masa, podeaua.
- 2 Pune copilul să aleagă centrul orașului — *unde e cea mai înaltă clădire?*
- 3 Construiți străzi, clădiri, parcuri. Adăugați jucării ca locuitori. „*Ce lipsește?*”

ÎNTREABĂ-L

- ★ De ce ai pus clădirea aici, nu acolo?
- ★ Care e cea mai importantă clădire? De unde știi?
- ★ Dacă ar veni ploaia, unde ar sta locuitorii?

SFAT DE ARHITECT

Nu corecta scara. Dacă mașinile sunt mai mari decât casele, e ok — copilul construiește logica lui.

JOCUL DOI

Desenul cu vedere de sus

Imaginați-vă că priviți camera de sus, ca un porumbel. Și o desenați.



VÂRSTĂ 4 ani +

DURATĂ 15–20 min

ÎNVAȚĂ plan • perspectivă

— VEI AVEA NEVOIE

Hârtie A4 sau A3 și creioane colorate. Atât.

— CUM FACI

- 1 Stați la mijlocul camerei și priviți în sus. „*Ești un porumbel pe tavan. Ce vezi?*”
- 2 Desenați împreună camera de sus — pereți, masă, pat, ușa.
- 3 Mergeți prin cameră ținând desenul. Comparați. *Ceva lipsește?*

ÎNTREABĂ-L

- ★ *Ce nu se vede de sus pentru că e jos?*
- ★ *Unde e cel mai mult soare? De unde vine?*
- ★ *Dacă ai adăuga o cameră, unde ar fi?*

SFAT DE ARHITECT

Acesta e primul plan de etaj al copilului tău. Păstrează-l — peste un an, refaceți același joc.

Măsurăm casa

„Câte palme e masa?” Lasă copilul să ghicească. Apoi măsurați împreună.



VÂRSTĂ 4 ani +

DURATĂ 20 min

ÎNVAȚĂ scară • măsură

VEI AVEA NEVOIE

Un metru sau o ruletă, dacă ai. Dacă nu, măsoară cu palme și pași. Hârtie pentru notițe.

CUM FACI

- 1 „Câte palme e masa?” Lasă-l să ghicească întâi, apoi măsurați împreună.
- 2 Măsurați-vă pe voi — cât e tata, cât e mama, cât e copilul. În palme și în pași.
- 3 Comparați. *Câți copii încap în pat? Câte palme are camera?*

ÎNTREABĂ-L

- ★ Ce e mai înalt: ușa sau frigiderul?
- ★ De ce nu sunt toate camerele la fel?
- ★ Câți pași e de la pat la fereastră?



SFAT DE ARHITECT

Înainte de metru, arhitecții măsurau cu corpul. Cotul, palma, piciorul. Vitruviu a scris despre asta.

Detectivi de clădiri

„Astăzi suntem detectivi.” Numărați ferestrele. Întrebați de ce arată așa.



VÂRSTĂ 5 ani +

DURATĂ 15–30 min

ÎNVAȚĂ observație • varietate

— VEI AVEA NEVOIE

O plimbare obișnuită — la magazin, la grădiniță, în parc. Și atenție.

— CUM FACI

- 1 Înainte să ieși: „*Astăzi suntem detectivi de clădiri.*”
- 2 Dați o misiune: „Numără tipurile de ferestre” sau „Găsește un balcon, o poartă, un acoperiș triunghiular.”
- 3 Mergeți încet. Lasă copilul să se oprească. „*De ce crezi că arată așa?*”

ÎNTREABĂ-L

- ★ *Care e cea mai veche clădire de pe stradă?*
- ★ *Dacă ai construi o casă aici, unde ar fi ușa?*
- ★ *De ce unele case sunt retrase de la stradă?*

SFAT DE ARHITECT

Bucureștiul e o clasă de arhitectură deschisă — case interbelice, blocuri, vile noi, pe aceeași stradă.

Macheta camerei tale

Cutia devine camera. Construiți mobila din carton. La final:
„Ai proiectat o cameră.”



VÂRSTĂ 6 ani +

DURATĂ 45–60 min

ÎNVAȚĂ scară · 3D · proiectare

— VEI AVEA NEVOIE

O cutie de carton mai mare, foarfece, lipici, hârtie colorată, creioane. Opțional: jucării mici.

— CUM FACI

- 1 Cutia devine camera. Tăiați capacul — așa vezi interiorul. *Unde sunt pereții, ușa, fereastra?*
- 2 Construiți mobila: patul (cutie mică), masa, dulapul. Nu trebuie perfect.
- 3 Lasă copilul să decidă unde merge fiecare. *Nu unde e în realitate — unde ar vrea el.*

ÎNTREABĂ-L

- ★ Dacă ai putea muta orice, ce ai muta?
- ★ Unde s-ar ascunde un copil în camera asta?
- ★ Ce ar adăuga un arhitect care ți-a lipsit?

SFAT DE ARHITECT

Macheta e cel mai vechi instrument de design — arhitecții testează idei înainte să construiască.

MULTUMESC CĂ AI CITIT

Și dacă vreți să construiți *împreună*?

Sper că măcar unul dintre jocuri ajunge la voi acasă săptămâna asta. Iar dacă copilului tău i-a plăcut să gândească spațiul, vă aștept la un atelier de weekend.

@littlelayers.ro

ATELIERELE DE WEEKEND

Patru teme. Patru *întrebări mari*.

Copilul desenează planul, construiește macheta și o prezintă — ca un arhitect.

Cartierul meu



„Unde pui casa?”

Casa animalelor



„Pentru cine?”

Turnul de rezistență



„Ce ține totul?”

Lumina secretă



„Cum cade lumina?”

Ateliere de weekend pentru copii 4–10 ani, în grupe mici.

grupe de max 8 copii

înscriseri în DM

cu drag,

Ioana