

Commonplay

Från centraliserade lekplatser till integrerade
lekssystem genom gestaltande differentierad förvaltning

galaxen
TOPIA LANDSKAPSARKITEKTER

ArkDes
Thinkway



4 Bakgrund

9 Metod

12 Process

16 Reslutat - Finnstaskogen (Bro)

18 Reslutat - Tibbleviken
(Kungsängen)

23 Reflektion & slutsatser

Bakgrund

Barnens lek - en av samhällets viktigaste byggstenar

Barns lek har alltid haft en viktig roll i samhällets utveckling. Evolutionärt sett fyller leken en kritisk funktion i utvecklandet av vår förmåga att samarbeta, riskbedömma, hantera konsekvenser. Leken sägs vara en av de viktigaste momenten där barn lär sig de grundläggande kunskaper som de kommer att använda sig av i sitt vuxenliv. Det finns forskare och samhällsbyggare som till och med hävdar att det är en av de viktigaste förutsättningarnas för att bygga grunden till ett hållbart samhälle.

Att barns lek har en viktig roll i samhällets utveckling är dock ingen ny kunskap. I Pieter Brueghel den äldres målning *Childrens Games* från 1560 har konstnären målat upp en stadsbild fylld av lek och liv där barnlika kroppar försedda med vuxna ansikten fyller staden med olika lekar och aktiviteter. Vissa menar att konstnären vill visa på lekens viktiga roll i barns utveckling till vuxna individer. Andra menar att målningen har ett mer filosofiskt budskap - att barns lek i Guds ögon är av samma vikt som deras föräldrars handlingar.

Trots att detta till synes är en månghundraårig visdom har vi i dagens samhällsplanering förpassat barns lek och utveckling från en självklar del i stadsbilden till en aktivitet som skall begränsas till förutbestämda, inhägnade lekytor, punktvis utplacerade i stadens struktur. Vi anser att det är dags för en återgång till det samhälle Brueghel d.ä. beskrev i sin målning - ett samhälle där barnens rätt till lek och kreativitet sömlöst integreras i våra livsmiljöer.

I projektet Commonplay vill vi därför visa hur samhället kan komplettera dagens centraliserade lekplatser med ett decentraliserat nätverk av lekmiljöer. Målet med projektet har varit att utveckla nya strategier som med låg ekologisk och ekonomisk resurspåverkan omvandlar några av våra vanligaste vardagslandskap till variationsrika gröna leksystem.

*Övre bild: Childrens Games - Pieter Brueghel d.ä.
(Wikimedia Commons / Public Domain)*

*Nedre bild: Barns lek i urbana gröna
allmänningar i Kungsängen*

Sedan januari 2020 är barnkonventionen lag i Sverige. I artikel 31 fastslås barnens möjlighet till lek, vila, fritid och rekreation anpassad till deras ålder som en grundläggande rättighet för alla barn. Detta bör i förlängningen innebära att barn, liksom vuxna, har rätt att få sina behov tillgodosedda i hela sin närmiljö. Detta är dock inte fallet i dagens planering av barns möjlighet till rekreation. Utformning och gestaltning av lekmiljöer har under 1900-talets gång utvecklats från det senare 1800-talets "sand gardens" till dagens moderna lekplatser med fokus på utrustning och säkerhet. Den moderna lekplatsens utveckling har hitills främst handlat om materiella och formmässiga förändringar. Synen på lekplatser som geografiskt begränsade lekmiljöer dit barn och unga förvisas har dock förblivit oförändrad. Vi vill ifrågasätta huruvida dessa centraliserade lekmiljöer verkligen kan tillgodose barnens rättigheter enligt barnkonventionen. Vi hävdar att detta synsätt på lekmiljöer reducerar barn och ungas rätt att påverka och ta plats i staden till begränsade ytor samtidigt som det utgår från processer där barnen har mycket begränsad möjlighet att påverka såväl planering som slutresultat.

Sedan barnkonventionen blev lag har COVID-19 pandemin dessutom har påvisat vikten av lättåtkomlig grönska i våra vardagsmiljöer. Samtidigt har pandemin påskyndat digitaliseringen av samhället och minskat våra rörelsemönster. Denna utveckling kan på sikt få konsekvenser på förutsättningarna för barns utevistelse. Om barn och ungas tillvaro till högre grad tillbringas i hemmet kommer större möjligheter till kvalitativ rast, rekreation och återhämtning att behöva erbjudas i deras närmiljö. Det kräver ett bredare och mer varierat aktivitetsutbud för barn och unga i stadens allmänna grönsstruktur.

Vi menar att dessa utmaningar skapar behov och utrymme för nya visioner och alternativ



till de traditionella lekplatserna. Dessa nya förutsättningar kräver nya strategier för hur vi gestaltar, planerar och förvaltar våra gemensamma grönytor.

Urbana gröna allmänningar - en potentiell resurs för barn- och ungas rekreation

Urbana gröna allmänningar utgör en av de till ytan vanligaste offentliga rummen i staden. De har genom historien spelat en viktig roll i svenska städers ekologiska, ekonomiska och sociala system. Deras planering och karaktär har styrts av det allmännas gemensamma behov och deras resurser tillhör framtida såväl som samtida generationer. Trots detta riskerar de idag att betraktas som bortglömda ytor. Forskning visar dessutom att grönområden är bland de mest inspirerande och välgörande lekmiljöerna för barn- och ungas fysiska, sociala och mentala utveckling. Många av de viktigaste lekvärdena för barns utveckling som finns i naturen hittar vi inte på de så kallade KFC lekplatserna (Kit, Fence & Carpet) som är bland den vanligaste typen av lekmiljöer som skapas idag. Dessa värden erbjuds däremot i överflöd i våra informella grönområden. Vi tror därför att dessa platser har stor möjlighet nyttjas som komplement till de centraliserade lekplatserna. För att förtydliga det här värdet hos våra urbana gröna allmänningar krävs dock insatser som förhöjer och markerar dessa som alternativa lekmiljöer i stadens struktur. Det är synliggörandet av dessa värden som vi i det här projektet kommer att visa hur man kan arbeta med.

Från centraliserade lekplatser till integrerade lekssystem genom gestaltande differentierad förvaltning

De urbana gröna allmänningarna utgör en resurs som till ytan har möjlighet att tillgodose tidigare nämnda behov. Ett decentraliserande av lekplatsen där urbana gröna allmänningar

omvandlas till integrerade gröna lekmiljöer har potential att öka barnens möjlighet att ta plats i staden. Vi vill utforska möjligheterna i en stad där stadens allmänna grönytor, gångvägar och stråk betraktas som potentiella lek- och rekreationsområden för barn och unga och ständigt kan anpassas efter deras behov genom resurssnåla ingrepp. Vår vision är en framtid där barnens behov och möjlighet till lek, vila och fritid kontinuerligt utvecklas och tillgodoses i stadens gröna mellanrum.

För att åstadkomma detta krävs nya strategier för resurseffektiv, inkluderande utformning och förvaltning av stadens informella grönområden. Projektet inspireras av det spanska landskapsarkitektkontoret Estudio Marti Franch, och deras metod gestaltande differentierad förvaltning (differentiated management design)”. Metoden är en öppen process där överblivna och bortglömda grönområden med små ingrepp som utgår från platsernas befintliga karaktär och resurser förhöjs till attraktiva, mångfunktionella och ekologiskt rika rekreationslandskap genom platsanpassad strategisk förvaltning. Metoden utgår från att landskapsarkitekten tar en coachande, visionär roll och förvaltningen av platsen utgör utgångspunkten och grundförutsättningen i projektet.

Vi har i projektet Commonplay arbetat med att utveckla denna metod till ett verktyg som kan föra samman landskapsarkitekter, barn- och unga samt förvaltare i en lekfull och öppen skapandeprocess som förvandlar våra urbana gröna allmänningar från gröna mellanrum till integrerade lekssystem - ett nätverk av lekmiljöer som blir en naturlig del av stadens struktur.



IDENTIFIERA/INVENTERA

Barn och ungdomars behov:

Ungdomar 10-18år – Lyssna/observera
Promenadworkshop – diskutera
övergripande område, plats & funktion

Barn 0-10år – Observera/Lyssna
Promenadworkshop med exempelvis
förskola – observera hur barnen leker

Förvaltaren

Identifiera inblandade aktörer,
Förvaltningsorganisationens behov,
resurser och möjligheter
Kartlägg ägandeförhållande inom
området?

VISUALISERA & MOTIVERA

Barn och ungdomars behov:

Involvera barn och ungdomar i
skapandeprocessen -
CoCreate, platsbaserade
övningar och inspirationsworkshops
,dialog & samtal

Förvaltaren

Involvera inblandade aktörer
Inspirationsworkshop med förvaltning

IDÈUTVECKLA & AGERA

Platsbaserat, analoga verktyg, tydliga & enkelt kommunicerbara strategier
Rama in – *cuts, windows, views, orderly frame, siktlinjer,*
grader av överblickbarhet

Placera – *Bygga, tillföra, förvandla, rollek*

Sortera – *lösa lekmaterial, sandbox, verktygslåda, kreativ lek*

Skulptera - *topografi, massbalans, motorisk lek*

Markera - *lekmarkörer, magifiera, samlingsplats, social lek*

Metod

I Commonplay har vi arbetat med två stycken platser i Upplands Bro kommun. Utifrån diskussionstillfällen, gåturer, medskapandeworkshops och lekobservationer tillsammans med forskare, förvaltare samt barn- och ungdomar har vi utfört ett antal platsingrepp. Målet har varit att utveckla, förhöja och förtydliga lek- och rekreationsvärdena i två grönområden i Upplands Bro kommun. I linje med metoden gestaltande differentierad förvaltning har vi som landskapsarkitekter tagit rollen som processledare och utbildare snarare än den projektörsroll som vi vanligen blir tilldelade. Vi har under hela projektet strävat efter att i så stor utsträckning som möjligt jobba med analoga designverktyg – penna, papper, diskussioner och platsbaserade ingrepp.

Det finns ingen formel som passar alla platser och förvaltningsorganisationer. Varje process är unik. Det finns dock vissa moment som vi tror man kan generalisera något för att ge en fingervisning kring det som styr grundförutsättningarna för en sån här process. Arbetet har därför utgått från en metod som vi utvecklade under projektets gång. Denna har legat till grund för hela arbetet med Commonplay. Metoden utgår från tre moment (se bild t.v.) De tre momenten behöver inte nödvändigtvis utföras utifrån en förutbestämd ordning. De kan pågå parallellt eller samordnas i olika aktiviteter och workshops. Det är viktigt att involvera de olia aktörerna i samtliga moment för att säkerställa att projektet förankras i såväl förvaltningsorganisationens möjligheter som barn och ungas visioner och kreativa behov.

I - Identifiera & inventera

Det första momentet handlar om att identifiera aktörer och kartlägga de resursmässiga, organisatoriska och fysiska förutsättningarna för projektet. För att sätta ramarna för projektet och tidigt få in viktiga kunskaper inledde vi arbetet med Workshop I - en diskussionsworkshop tillsammans med forskare från SLU.

Att knyta och engagera nyckelpersoner inom förvaltningsorganisationen tidigt är en av de

viktigaste faktorerna för projektets framgång. Det är dessa individer som besitter lokalkännedom och känner till hur förvaltningsprocesserna funkar. De känner till de strukturer, ramverk och externa faktorer projektet behöver förhålla sig till samt vilka lämpliga aktörer (interna och externa) som bör knytas till projektet. Det är de här individerna som kommer att driva och sälja in projektet internt inom förvaltningsorganisationen och skapar de grundläggande förutsättningarna för projektets själva existens. När projektet är förankrat hos dessa kan ytterligare aktörer knytas till processen. I Commonplay var kontakten med Johan Björklind Möllegård på samhällsbyggnadskontoret en nyckel för genomförandet av projektet. Hans engagemang, lokalkännedom samt kontakter inom den kommunala förvaltningsorganisationen blev själva grundbulten i projektet. Ytterligare kännedom kring de lokala förvaltningsförutsättningarna knöts till projektet genom Workshop II, en diskussions och vision-sworkshop tillsammans med förvaltare på kommunen. För att projektet skall få rätt inriktning är det sedan vitalt att identifiera de behov som finns hos barn & unga gällande lek och rekreation i det aktuella området. Detta kan exempelvis utföras genom promenadsamtal, diskussionsworkshops eller skissövningar.

I Commonplay har barn och unga involverats i projektet genom ett antal olika workshops baserade på barnens ålder. I Bro samarbetade vi med sommarjobbade ungdomar för att fånga in deras upplevelser och tankar kring området. Vi strävade även efter involvera dem i skapandeprocessen i så hög grad som möjligt. Detta åstadkoms genom två workshoptillfällen. Vi utförde en promenadworkshop, Workshop III, där vi tillsammans med ungdomarna vandrade genom Bro och diskuterade deras relations till de offentliga grönområdena i Bro kommun. Vi utförde även en inspirationsworkshop på plats som del i en större medskapande workshop (Workshop IV). I Tibbleviken involverade vi barn i de yngre åldrarna. Där beslutade vi oss för att ta en mer observationsbaserad metod. Tillsammans med förskoleklassen begav vi oss vid två tillfällen, (Workshop V & VI) ut till den tilltänkta platsen och observerade hur barnen själva tog sig an och nyttjade platsen. Lärdomar från förskolepedagogerna var även av stor vikt för att förstå hur de nyttjade grönområdena dagtid.

II - Visualisera & motivera

Moment II handlar om kommunikation och motivation. Här har vi som kreatörer en nyckelroll i att visa vad som är möjligt samt ge exempel på hur man kan arbeta kreativt med förvaltning för att uppnå de inom projektet uppsatta målen. Uppvisning av goda exempel, idésamlingar, skisser och kortare föreläsningar används för att motivera och inspirera förvaltningsorganisationen till att pröva på nya metoder.

För att skapa en mer direkt kontakt mellan förvaltare och designers används i huvudsak analoga verktyg – snabba skisser, exempelförebilder och diskussioner på plats. Att undvika de traditionella digitala ritverktygen upplever vi hjälper till att ta oss ur invanda arbetsmönster. Det premierar även ett effektivare, mer direkt arbetsflöde där idéer kan bollas fram och tillbaka mellan de som skapar idéerna och de som skall utföra och bygga dem.

I samverkan med barn och unga kan även detta moment användas för att visa på vad som är möjligt för att fördjupa diskussioner kring vad de vill med platsen som inte bara utgår från upplevda behov utifrån nuvarande förutsättningar utan lyfter diskussioner kring möjligheter som de kanske inte visste fanns.

I Commonplay hölls inspirationsworkshops (Workshop II) tidigt med nyckelpersoner inom samhällesbyggnad och förvaltning. Genom att visa på exempel hur man kan arbeta med småskaliga platsingrepp så kunde vi tidigt lyfta för- och nackdelar med olika angreppssätt samt förankra potentiella idéer inom förvaltningen. Att förankra vision och målbild tidigt upplevde vi även hjälpte till förvaltningen att på sikt mer självgående arbeta vidare med platsingrepp som utgick från samma gemensamma vision men utan samma grad av handpåläggning och styrning som vi hade tidigt i projektet. Detta är ett av målet med gestaltande differentierad förvaltning, där landskapsarkitektens roll blir att förankra ett tankesätt och målbild hos en förvaltning, för att denna på sikt skall kunna arbeta självständigt utifrån de visioner som utvecklats gemensamt i projektet.

För att förankra och diskutera visioner med ungdomarna följdes promenaddiskussionerna i bro upp av platsbaserade inspirationsövningar där exempelsamlingar användes för att visa på möjliga ingrepp på platsen. Dessa användes av ungdomarna som grund för idéutvecklande medskapandeworkshops på plats i Finnstaskogen.

III - Idéutveckla & agera

Det tredje momentet utgör själva skapandeprocessen i projektet. Målsättningen bör vara att kontinuerligt involvera förvaltare och brukare i skapandeprocessen. Det idéutvecklande momentet löper parallellt under hela processen, och bör involvera både förvaltare och brukare. När projektets förutsättningar har fastställts genom identifierande och inventerande workshops kan skissandet bli mer konkret och lämna idéstadiet och gå in i en mer praktisk, genomförandebaserad fas. När ramarna för ingreppen är satta är det dags att agera.

Inom Commonplay så utgick vi från ett antal förutbestämda strategier för dessa aktioner.

Rama in – *cuts, windows, views, orderly frame, siktlinjer, grader av överblickbarhet*

Placera – *Bygga, tillföra, förvandla, rollek*

Sortera – *lösa lekmaterial, sandbox, verktygslåda, kreativ lek*

Skulptera - *topografi, massbalans, motorisk lek*

Markera - *lekmarkörer, magifiera, samlingsplats, social lek*

Dessa strategier inspireras både av Estudio Marti Franchs arbete med gestaltande differentierad förvaltning samt samtida forskning och användes som gestaltningsprinciper under såväl skissande som byggande. Strategierna kan ses som en verktygslåda där man kan plocka och kombinera olika strategier på olika sätt baserat på platsens förutsättningar och projektens resurser. Till höger i bild ser vi exempel från hur vi tillämpade och kombinerade dessa strategier i Commonplay.



Placera/Bygga/Markera/Samlingsplats



Rama in/Window/OrderlyFrame



Markera/Lekmarkörer



Markera/Magifiera



Rama in/Orderly Frame/Markera/Samlingsplats



Sortera/Loose Play/Sandbox



Placera/Bygga/Cut



Process

Workshop I - diskussionsworkshop med referensgrupp från SLU

Den viktigaste slutsatsen från Workshop I var att vi insåg att vi behövde utöka vårt fokusområde från ett mindre parkområde i nordvästra Bro till att innefatta en större del av Bros grönsstruktur. Inspirerade av forskarnas erfarenheter med förvaltning och undersökning av barns lekmiljöer beslutade vi även för att gå vidare med gåturer som en metod för att fånga in erfarenheter från de äldre ungdomarna, samt lekobservationer som metod för att analysera de yngre barnens användande av Tibblevikens grönytor.

Workshop II – Inspirations- & diskussionsworkshop med förvaltare

Under Worskhop II blev det tydligt att förvaltningsorganisationen hade större begränsningar än vi initialt hade trott. Offentlig upphandling av förvaltningstjänster inom kommunen innebär att förvaltningsåtgärder måste integreras i ramavtal för att inte medföra större merkostnader. Inom de befintliga upphandlingarna är det möjligt med enklare förvaltningsgrepp, men mer krävande ingrepp såsom de vi såg framför oss visade sig svår genomförda så tillvida de inte arbetades in i förfrågningsunderlag inför upphandling. För detta projekt innebär detta en tidshorisont som vi inte hade möjlighet till. I längden innebär detta att vi tillsammans med kommunen beslutade oss för att arbeta vidare med kommunens skogsvårdsgrupp snarare än den ordinarie drift- och förvaltningssorganisationen.

Workshop III – Gåtur med ommararbetande ungdommar

Workshop III visade oss att äldre barn/ ungdomar har större insikter och förväntningar på kring utvecklingen inom kommunen än vi förväntat oss. Då påverkansmöjligheten på de större frågorna har varit relativt liten inom projektet så blev detta en viktig fråga för oss att hantera. De problemformuleringar som lyftes var betydligt större frågor än väntat och

handlade om stadsutveckling, kommersiellt utbud i centrummiljön och liknande större strukturfrågor.

En annan viktig lärdom att ta med sig är att unga i denna ålder till synes betraktar gränser och avstånd inom området på en helt annan skala än den som används av såväl offentlig förvaltning och utveckling samt av oss externa landskapsarkitekter. Där vi betraktade grönsstrukturen i Bro som ett sammanhängande område med relativt korta avstånd visade enkätsvaren att ungdomarna betraktar Bro som ett större antal områden där de upplevda avstånden mellan dessa områden är betydligt större än de fysiska avstånden kan ge sken av. Detta förstärkte vår tro på behovet decentralisera och anpassa planeringen av barn och ungas rekreatiomsområden till deras skala och rörelsemönster för att de skall ha en verklig möjlighet att få sina rekreativa behov tillgodosedda i sin närmiljö. Vi beslutade oss därför för att fokusera projektets insatser kring Finnstaskogen, ett mindre grönområde i östra Bro där det saknades formella rekreativa värden som samlingsplatser och vistelsezoner.

Workshop IV – Medskapandeworkshop med sommararbetande ungdommar

Som väntat utifrån enkätsvaren i Workshop III hade många av utvecklingsidéerna högre ambitioner än vad projektet hade resurser till. En erfarenhet är att barn i denna ålder är betydligt mer välmedvetna och känsligare för projektets ekonomiska ambitionsnivå. Vi insåg därför att estetiska kvalitéer skulle komma att spela betydligt större roll för den här åldersgruppen, med en jämförelsevis högre nivå av detaljering och utformning än i de miljöer som riktar sig till de yngre barnen, där de stilmässiga greppen kan hållas något grövre och naturlikare. Med den här typen av projekt tror vi att det är extra viktigt att visa att de ekonomiska förutsättningarna inte grundar sig i ett nedprioriterande av ungdomarnas rekreatiomsmiljöer. För att ungdomarna skall kunna känna stolthet över det de har bidragit till behövde vi visa på att kostnadseffektiva lösningar inte behöver vara en motsats till kvalitet och design.

En kvantitativ analys av de idéer som förekom



”I skogen är alla lika. Barn som man annars behöver vakta och säga ’Nej!’ till kan röra sig mer fritt och själva hitta gränser”



i skisser och fullskalemodeller visade oss att sittmöbler och sociala platsbildningar var något som återkom tematiskt i flertalet gruppers förslag. De platser där förändring föreslogs främst var huvudsakligen förlagda till skogsbrynet i olika mån. Umgängesytor med skydd i rygg och möjligheter till utblick över omgivningen var gemensamma nämnare i många av de förslag som presenterades. Väldigt få grupper letade sig upp i skogen vilket stämde överrens med våra förväntningar efter diskussionerna och enkätsvaren i Workshop III.

Workshop V & VI – Observerande lekworkshop med förskoleklass

Vid dessa två tillfällen ville vi undersöka hur barnen tog sig an det utvalda området vid Tibbleviken i sin lek. Vi ville även fånga in förskolepedagogernas syn på dessa miljöer då de har stor insikt i hur dessa platser nyttjas av barnen. En beskrivning av ett av dessa tillfällen följer nedan:

Leken vidtog omedelbart. “Jag vill utforska här” förkunnade ett av barnen och gav sig med bråda steg in i skogen. Fyra barn följde efter honom på upptäcksfärd på en stig som tog oss under och över grenar genom ett antal tunnelbildande buskar. Upptäcksfärden repeterades ytterligare en gång varpå ena barnet upptäckte en koja som hade bildats av en delvis nedblåst trädkrona. Efter vidare upptäcktsfärd fann en elev en stor hög med pinnar och bös. En taktilt utforskande lek tog vid där barnen klev, hoppade och lyfte på pinnar i den stora pinnhögen. Samtidigt på andra sidan stigen gav sig andra delen av gruppen ut på sin egen upptäcktsfärd. De hittade snart en liten sten med några pinnar som de döpte till ”lägerelden”. Det dröjde inte länge innan hela gruppen var involverad i att leta stenar och pinnar till ”lägerplatsen” och ”eldstaden”. Detta samlande involverade snart även de andra barnen och tillsammans utforskade de skogen tillsammans på jakt efter byggmaterial till det nyfunna baslägret. Pinnar, grenar och annat löst naturmaterial från den större högen flyttades även succesivt över till det nya baslägret. När den närliggande marken hade sinat på lösa grenar började barnen att skapa nytt löst material genom att tillsammans banka, hänga, stampa och rycka i grenar från

fallna trädstammar. Ett samarbete uppstod där ena gruppen lösgjorde material från död ved och barn andra sidan hämtade dessa och ”fraktade” dem till ”baslägret”. Leken kan beskrivas som utforskande, prövande och tämligen vild, med en tilltagande grad av brytande och omvandling av fast till löst material. Små pinnar hade mot lekens slut ersatts av större stockliknande bitar av förmultet trä samt långa, grova trädslanor. ”We need to find more pinnar before the clock runs out!” utropade en pojke, en mening som sammanfattade barnens lek.

Vid samtal med ena pedagogen beskrev denne hur hon upplevt att Utegruppen hade förändrats generellt av att till större del nyttja skogsområden snarare än förskolegården till lek. ”I skogen är alla lika. Kön, ålder eller bakgrund spelar inte någon roll. Barn som man annars behöver vakta och säga ”nej” till kan röra sig mer fritt och själva hitta gränser. I skogen blir det inte alls lika nödvändigt att säga nej till barnen, vilket positivt stärker deras självförtroende då de inte längre uppfattar det som att de ”gör fel” hela tiden. I motsats till vad flera trodde vid utegruppens början blev de vildare barnen betydligt lugnare under sin ”innetid”. Bättre sammanhållning och jämnligare lek observerades även inom gruppen. Populära lekmoment vid övriga utflykter har innefattat stockar som man kan kliva över och krypa under, nivåskillnader i terrängen som man kan springa upp och nedför, större stenar och berg-i-dagen som man kan klättra upp på och ta sig över, samt lösa grenar och liknande material som man kan använda som byggmaterial.

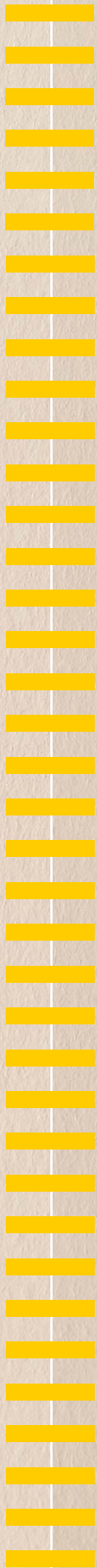
Den viktigaste slutsatsen från Workshop V & VI var att de befintliga lekvärderna i naturen är enormt stora för i princip alla olika sorters lekar. Leken involverade alla med hög grad av jämnlighet barnen sinsemellan. Efter de två workshoptillfällena insåg vi att ingreppen på platsen inte behövde tillföra lekvärderna. Vi ville istället arbeta med att synliggöra och tillgängliggöra lekmöjligheterna. Vi beslutade därför att fokusera åtgärderna på röjning av vegetation som utgjorde hinder för leken samt att tydliggöra området med platsbildningar som blir utgångspunkter där barnen kan samlas och varifrån pedagoger och föräldrar kan få överblick över skogens lekmiljöer. .

Resultat - Finnstaskogen (Bro)



Resultat - Tibbleviken (Kungsängen)







REFLEKTION & SLUTSATSER

Arbetet med Commonplay har gett oss många lärdomar i samtliga av projektets skeden. Initialt så var den kanske mest avgörande faktorn för projektet att förvaltningsorganisationens förutsättningar skiljde sig från våra förväntningar. I en verklighet under LOU där upphandling av underhåll och drift sker årligen utifrån förutbestämda och specifika förfrågningsunderlag blir tillägg och ändringar i underhållsplanen föremål för tillkommande kostnader som ofta inte ryms inom kommunens förvaltningsbudget. Den insikten medförde en omställning i hur vi angrep uppgiften. Hur den lokala förvaltningen är organiserad och upphandlad är en dimension som vi tror kommer att vara unik för varje förvaltningsorganisation. Tillämpning av den här metoden/arbetssättet kommer därför att behöva anpassas efter varje projektplats med hänsyn till de organisatoriska förutsättningarna som råder. För kommuner och aktörer som inte har interna resurser som kan nyttjas för liknande åtgärder tror vi att en viktig väg vidare skulle kunna vara att formalisera den här typen av skötselåtgärder inför upphandling. Genom att skapa en egen förvaltningskategori för informella lekmiljöer som strategiskt kan implementeras i förvaltningskartorna kan den här typen av projekt etableras även inom kommuner utan möjlighet till internt genomförande.

Stor eftertanke bör även ägnas till val av plats. I Commonplay hade vi förutbestämt områden där det redan i början i projektet blev tydligt att de platser som vi hade valt inte var de mest lämpade för vår målbild. I det här fallet var det möjligt att skifta fokus tack vare flexibilitet hos Upplands Bro kommun, men detta kommer inte vara fallet i alla organisationer. Därför tror vi att det är viktigt att liknande projekt i framtiden ägnar större tid och eftertanke till platsval. Vi tror att detta är något som med fördel beslutas i processen, snarare än att utgöra en förutbestämd förutsättning vid projektets start.

En ytterligare lärdom är att den här typen av åtgärder är bättre lämpade för barn i de yngre åldrarna. I projektet ville vi pröva olika åldersgrupper. En slutsats av detta är att äldre barn och ungdomar har högre förväntningar på den offentliga miljön. Att arbeta med resurssnåla insatser på det viset vi gjort i det här projektet riskerar att få motsatt effekt än tilltänkt, då ett projekt med låg utförandebudget och strama ekonomiska förutsättningar enkelt kan betraktas och misuppfattas som en form av nedprioritering av deras behov. Vill man jobba mot dessa grupper är det viktigt att slutresultatet bygger på väl genomtänkta gestaltningsval med hög grad av detaljering och kvalitet i utförandet för att de avsedda brukarna skall ta platsen till sig och känna stolthet över att vara en del av dess skapande.

Med dessa lärdomar i åtanke tror vi att det här tillvägagångssättet har enorm potential för att förverkliga en ny sorts högkvalitativa, resurseffektiva och decentraliserade lek och rekreationsmiljöer i våra städer. Vi är övertygade om att metoden som Commonplay har varit med att pröva och utveckla kan bidra med stort mervärde till barn och ungas inflytande i skapandet av- och tillgång till attraktiva, inbjudande och framförallt lekfulla(!) livsmiljöer landet över.

Tack till...

Avslutningsvis vill vi tacka samtliga inblandade på SLU och Upplands Bro kommun för deras engagemang och vilja att delta i och genomföra den här typen av utforskande projekt. Vi vill även tacka pedagogerna och barnen på förskolan Ringblomman samt Ayelen och ungdomarna från sommararbetslaget i Bro. Särskilt tack till Johan Björklind Möllegård för hans engagemang och förmåga att hantera en motorsåg. Utan de här personerna hade projektet inte varit möjligt!

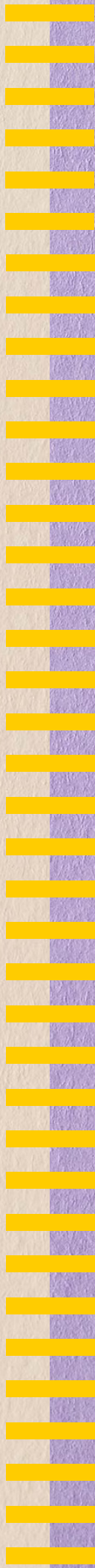
Utgiven av
ArkDes

Fotografer
Linus Fredriksson, Märta Bergman,
Lovisa Axielle, Katja Teleman Andersson

Med stöd av
Topia Landskapsarkitekter AB
Upplands Bro Kommun
SLU

Text
Linus Fredriksson

I samarbete med
Upplands Bro Kommun, SLU



ArkDes

Think

Tank