



KABOOM! створив концепцію “Грай скрізь”, щоб надихнути дітей грати щодня та включити ігри у звичайний розпорядок дня. Ця концепція заохочує грати в несподіваних, але повсякденних просторах, роблячи гру легкою та доступною для дітей та сімей.

Незважаючи на те, що ігровий майданчик може бути веселим оазисом для ігор, гра повинна бути доступною в інших місцях, де діти та дорослі вже проводять свій час. “Грай скрізь” заохочує людей думати про місця, які можуть стати PLAYces (гральними місцями) — пральня, продуктовий магазин, тротуар, автобусна зупинка — будь-яка нецікава ситуація може перетворитися на творче місце для гри.



[Вулиці та тротуари](#)

Свобода пересування має вирішальне значення для “Грай скрізь” та ідеї “міст, дружніх до дітей”. Вулиці та тротуари, а також стежки, алеї, проспекти та сходи, які ділять міські квартали, формують вигляд наших спільнот. Це місця, де ми взаємодіємо та виконуємо повсякденні справи, і де діти вступають у контакт, вчаться і орієнтуються у світі дорослих. Перетворення вулиць, тротуарів, проспектів та алеї на ігрові місця виводить дітей на перший план у наших спільнот, водночас нагадуючи, що міста також є місцем для дітей.



Принципи проєктування

На вулицях, тротуарах існує безліч простору і можливостей для гри. Щоб візуалізувати спектр можливостей для “Граї скрізь”, корисно зосередитися на кожній із окремих зон і просторів.

На вулиці

Хоча вулиці слугують місцями для руху транспортних засобів, є багато можливостей відновити частини “вуличного простору” — простір між бордюрами — для гри. Міста та громади можуть:

- Анімувати пішохідні переходи та перехрестя за допомогою цікавих візуальних зображень, таких як мурали та декоративні елементи. Це не тільки заохочує до ігор, але й виділяє простір для пішоходів, уповільнює рух і сигналізує, що діти живуть і граються на вулиці.
- Перепрофільовувати вуличні паркувальні смуги як парклети або міні-сквери, створені на місці, яке раніше було зайняте автомобілями.
- Переосмислити непрохідні вулиці, глухі кути чи вулиці з низьким рухом транспорту як вуличні ігрові простори, де діти можуть грати постійно.
- Впроваджувати заходи з зменшення дорожнього руху, розширюючи узбіччя, ініціюючи будівництво кільцевих розв’язок та медіан (широкі смуги, що автомобільні шляхи).
- Створюйте ігрові та фестивалі вулиці шляхом тимчасового закриття вулиць, навіть великих магістралей — навіть на регулярній основі, щоб створити великі безпечні простори для різноманітних ігор.

Поза бордюром

Кожна з багатьох зон і просторів, які складають вуличний пейзаж, від самих тротуарів до країв вуличного ландшафту, що прилягає до вулиць і будівель, може бути використана для гри. Міста можуть інтегрувати гру у вуличні простори:

- Пожвавлюючи пішохідні зони муралами та малюнками на тротуарі або надаючи дітям місця для створення власних творів крейдою. Надлишковий простір вздовж широкого тротуару можна було б присвятити іграм, але в той же час забезпечити пішохідний рух.
- Включаючи різноманітні ігри у “зону рослин і меблів”, яка відокремлює тротуар від узбіччя. Розташовані за межами зони руху пішоходів, на цих зонах часто ростуть дерева і можуть бути достатньо широкими, щоб розмістити лавки та інші вуличні меблі.
- Використовуючи простори між будівлями як місце для гральних інсталяцій. Там, де проміжки між тротуаром і фасадами будівель великі можна вмістити більш масштабну ігрову інсталяцію. В інших контекстах, зокрема вздовж міських головних вулиць, де будівлі розташовані близько до вулиці, може існувати лише вузький простір між фасадами будівель (іноді її називають “сором’язливою зоною”). Незважаючи на вузькість, ці простори часто достатньо широкі, щоб розмістити невелику ігрову інсталяцію, не перешкоджаючи руху пішоходів. На житлових вулицях гральні елементи можна розмістити у подвір’ях, що також надихатиме на гру поблизу дому.
- Перепрофілювавши великі частини тротуару на затишні куточки. На деяких міських тротуарах, особливо там, де бордюр було подовжено, щоб покращити рух пішоходів на переходах, між узбіччям і будівлями може бути достатній

простір для ігрової інсталяції чи міні-дитячого майданчика.

- Встановлюючи цікаві вказівні та інформаційні знаки, можна підсилити ігрову атмосферу вулиці і сигналізувати дорослим та проїжджаючим повз автомобілістам, що «діти можуть грати тут».
- Оживляючи фасади і вікна будівель за допомогою муралів, ігор та інших ігрових елементів, намальованих або прикріплених до фасаду.
- Створюючи на рівні очей дітей сімейства цікавих вуличних меблів, які додають химерності прогулянці вулицею. Наприклад, перетворити сміттєві баки на розмальовані створіння або встановити лавки та велосипедні стійки з забавним дизайном.
- Влаштовуючи гру на тротуарі, організовуючи захоплюючі програми “пішохідного шкільного автобуса”, які надають дітям безпечні та цікаві способи дістатися до школи.

Різні простори у місті, що не використовуються

Уздовж міських вулиць є багато залишених місць — прибудинкові території і простори транспортної інфраструктури. Зазвичай вони не використовуються хоч й мають великий потенціал. Деякі простори, такі як порожні будинки та безвіконні фасади будівель, стіни та огорожі, просто не привертають уваги та залишаються непривабливими. Інші, такі як простір під мостами, можуть функціонувати як фізичні та психологічні бар'єри, оскільки вони виглядають відокремленими, непривабливими та небезпечними. Можливості відновлення таких просторів включають:

- Перетворення маловикористаного простору під шляхопроводами автомобільних або залізничних шляхів. Творче перетворення цих просторів не тільки робить їх більш привабливими, але й може значною мірою допомогти усунути бар'єри, які існують у архітектурному середовищі. Можна перетворити ці «розділювальні» простори на місця збору, які об'єднують громади.

- Переосмислення порожніх стін та стін без вікон і використанні їх як полотна спільноти, створивши мурали наповнені іграми, химерністю чи оповіданнями про сусідство.
- Інтеграцію ігор та ігрових візуальних елементів в огорожі, щоб ці бар'єри тепер манили дітей, а не заважали їм.

Вулиці у житлових районах

У деяких міських кварталах різноманітні дороги в середині кварталу, включаючи службові алеї, шляхи в середині кварталу та сходи, виконують важливі функції для муніципальних чи комунальних служб, водночас ефективніше сполучаючи людей і транспортні засоби. Однак ці простори часто залишаються прихованими від очей громадськості, оскільки в них неприємно орієнтуватися. Проте якщо проявити трохи фантазії, ці простори всередині житлового масиву також можуть об'єднувати, слугуючи місцями для збору громади, місцями, де діти можуть грати, не стикаючись із транспортом, і стати веселими маршрутами для прогулянок і їзди на велосипеді. Тут можна:

- Активувати алеї та піші проходи за допомогою світла, фарби, ігор або ігрового обладнання. Тимчасово або остаточно закривши

вулиця для дорожнього руху, вона може служити ігровим простором або місцем для місцевих заходів. Провулок також можна назавжди перетворити на спільну вулицю або вулицю, яка дозволяє рух транспортних засобів, але надає пріоритет пішоходам і велосипедистам — а також грі.

- Додати міні-ігри, гойдалки або цікавий дизайн вздовж стежок, щоб зробити їх більш привабливими короткими шляхами між пунктами призначення.
- Оживити довгі сходи химерними малюнками, щоб зробити підйом радісним, а не обтяжливим.

Підсумок ідей

Визначте маршрути з високим рівнем пішохідної активності, такі як маршрути до шкіл, комерційних зон та інших осередків повсякденної діяльності.

Оцініть інтенсивність руху, сигнали світлофора та загальну кількість паркувальних місць уздовж вулиці, щоб визначити: що потрібно, щоб люди почувалися безпечно, граючи в зоні з інтенсивним рухом? Чи всі паркувальні місця на вулиці або в гаражі використовуються протягом дня?

Інвентаризуйте невикористані та надлишкові простори, які можна використати краще, а також ті, які є непривабливими, одноманітними або небезпечними. У яких місцях на особливо широкому тротуарі можна щось розмістити? Де недостатньо використані будівельні та тротуарні поверхні, які могли б слугувати полотном для муралів? Зверніть увагу на вулиці та місця, які служать фізичними чи психологічними бар'єрами в громаді. Як недружні

- **Розгляньте суміжні терени землекористування** уздовж вулиці, щоб визначити додаткові способи використання та партнерів. Розміщуйте інсталяції “Грай скрізь” поблизу бібліотек, шкіл, громадських центрів та інших місць, де діти проводять час.
- **Шукайте синергію** - як інсталяції “Грай скрізь” можуть допомогти вирішити інші проблеми транспорту чи архітектурного середовища, наприклад проблеми безпеки дорожнього руху, відсутність фізичної активності, злочинність, поганий імідж громади.
- **Зведіть до мінімуму конфлікти з іншими функціями вулиць і тротуарів**, такими як пересування, комунальні сервіси, доступ для обслуговування та завантаження, аварійний доступ і прибирання снігу. Вибирайте місця, які створюють найменшу кількість конфліктів з іншими користувачами.
- **Розширте ігрові можливості за допомогою комплексного підходу** використовуючи та доповнюючи інсталяції “Грай скрізь” тимчасовим закриттям вулиць для проведення ігрових заходів чи фестивалів, різними програмами розваг тощо.
- **Забезпечте доступність для людей будь-якого віку та із будь-якими можливостями.** Переконайтеся, що в ігровому просторі можуть розміститися інвалідні візки та прості візки, і що всі користувачі, незалежно від віку чи можливостей, мають можливість брати участь у іграх. Встановіть місця для сидіння, наприклад лавки, щоб дорослим було комфортно спостерігати та брати участь, покращуючи при цьому благоустрій.
- **Врахуйте право власності та обслуговування.** Зрозуміти, де закінчується громадський простір і починається приватна власність, хто відповідатиме за збереження інсталяції, а також довговічність і технічне обслуговування.
- **Використайте дерева та зелень.** Використовуйте існуючі вуличні дерева, щоб створити тінь, захист від проїжджаючих автомобілів і озеленюйте, де це можливо, для покращення ландшафту та благоустрою.

Прагніть до максимальної помітності.

Вибираючи місце для "Грай скрізь" упевніться, що ви максималізуєте видимість для потенційних користувачів (наприклад, чи закрито ігровий простір деревами, рельєфом чи поворотами дороги?). Включіть яскраві кольори, освітлення та інші характерні елементи в дизайн інсталяції, щоб манити дітей і сім'ї. Якщо інсталяція розташована у дворі житлового будинку, подумайте про знаки або намальовані кроки на тротуарі, які спрямовують людей до ігрового простору.

Зробіть це "шляхом гри", зв'язавши окремі ігрові можливості вздовж вуличного ландшафту за допомогою загальних елементів дизайну, таких як намальовані лінії на тротуарі або ряд знаків чи маркерів, щоб створити безперервну гру.

ПРИКЛАД:

Провулок Щастя

Команда проєкту *The TelNi Play Everywhere Challenge* черпала натхнення для цього ігрового шляху з TED Talk під назвою «Before I Die», інтерактивної публічної арт-інсталяції, яка запрошує людей подумати про смерть та життя і публічно поділитися своїми особистими прагненнями. Команда проєкту спробувала кинути виклик тим самим ідеям, але з грайливим і активним поворотом.

TelNi почав планувати перетворити вулицю біля свого офісу на тренувальний майданчик. По дорозі яскраві вказівники направлятимуть відвідувачів через серію коротких дій, включаючи перестрибування, стрибки уперед та стрибки на місці.

А потім на станції «охолодження» відвідувачі зможуть отримати поради щодо харчування, а далі останній етап - дошка на якій крейдою можна написати відповідь на питання: «Що робить мене щасливим?»

Мобілізуюча дія

Вибравши ідею, невелика основна команда в TelNі взялася за роботу, регулярно збираючись, щоб генерувати ідеї. Успіх “Провулку Щастя” залежав від підтримки спільноти. Команда представила ідею видатним членам громади для отримання зворотного зв’язку, в тому числі керівнику району і директор школи. «Це був чудовий шанс змусити їх відчутти себе частиною процесу», — зазначив Фернандес.

«Концепція “Граї скрізь” змусила нас переглянути способи залучення спільноти та подумати про гру в головному ключі. Ми ніколи не думали, що кусок паркану може таке зробити».

Вплив громади

Незважаючи на те, що цей проект відкрив неймовірну можливість підключити TelNі, це все одно було ризикованою спробою. «Наш проект не схожий на деякі інші. Люди повинні емоційно та фізично залучатися до цього, і ми хвилювалися, що вони не захочуть це зробити».

«Навіть під дощем у нас були люди, які зупинялися, дивилися на дошку та намагалися виконати вправу».

Як виявилось, люди були готові зробити саме це. Класна дошка має стати осередком розмови; місце, де діти й дорослі можуть прийняти спонтанний виклик фізичної активності або просто взяти шматочок крейди та поділитися своїм щастям.

Вимірювання успіху проєкту не ґрунтувалося на алгоритмах пішохідного руху, прогнозах на основі часу доби чи навіть визнання публічних ЗМІ. Натомість TelNі покладався на участь громади, щоб продемонструвати успіх проєкту.

Тепер ми розуміємо результати і якими вони можуть бути!

Відтворення проєкту:

Щоб відтворити цей проєкт, обов'язково залучіть дітей і громаду до розробки. Навіть подумайте про включення їх у будівництво. Коли ви визначите простір, який хочете активувати, скористайтеся інструкцією, щоб відтворити кожен функцію проєкту:

- [Дошка для крейди](#) - дерев'яна дошка, але ви можете також використовувати просто крейду, якщо є місце на стіні будинку.
- Підказки для Провулку Щастя – попросіть спільноту розробити підказки. Що робить їх щасливими? Це може бути спів пісні чи підстрибування? Прислухайтеся до голосів спільноти та створюйте знаки за допомогою фарби або працюючи з місцевим виробником, щоб створити вивіску, яку можна прикріпити до стіни. Не забудьте додати повідомлення на землі, використовуючи трохи фарби, або навіть додати кілька додаткових ігор, як ті, що прикріплені тут. Ви також можете зробити і використовувати трафарети. **Використовуйте плани додаткових проєктів для гри [на асфальті](#) і посилання на фотографії (додається) Зразок графіки Harry Course (додається) і [play pole](#)**
- Якщо дозволяє місце, можна додати столи або лавки з ігровими накладками. Ми планували встановити дерев'яну конструкцію, але її також можна легко зробити з шин і дерева чи інших матеріалів. **Встановіть столи з ігровими панелями (додається), [стіл для пікніка](#) та [геймтопи](#).**
- Не забувайте залучати спільноту до створення, трохи фарби та креативності можуть мати велике значення.

