



KABOOM! skabte Play Everywhere konceptet for at inspirere børn til at lege hver dag og til at implementere det i deres daglige rutiner. Disse innovationer og installationer bringer uventet leg ind i det dagligdage rum, hvilket gør leg let og tilgængelig for børn og familier.

Mens en legeplads kan være en glædelig oase for leg, skal leg også være tilgængelig andre steder for at inkludere legemuligheder, der hvor børn og deres omsorgspersoner allerede bruger deres begrænsede tid. Play Everywhere opfordrer folk til at tænke i rum, der kan blive PLAYces - fx et vaskeri, en købmandsbutik, et fortov, et busstoppested, hvor enhver uinteressant lejlighed kan blive til en stimulerende, kreativ afsætningsmulighed for leg.



Gader og fortove

De offentlige fællesområder er afgørende for at fremme Play Everywhere og børnevenlige byer. Gader og fortove og i forlængelse heraf, stierne, alleerne og trapperne, som deler byblokke på tværs, danner ansigtet og for- (eller bagdøre) til vores samfund. Det er de steder, hvor vi interagerer og driver dagligdagens forretninger, og hvor børn kommer i kontakt med, lærer af og forstår at navigere i voksenverdenen. Generhvervelse af gader, fortove og centrale forbindelsesled, til steder til leg, bringer børnene tilbage i centrum af vores lokalsamfund, samtidig med at det tjener som en påmindelse til det bredere samfund om, at byer også er steder for børn.



Designprincipper

Gader, fortove og andre offentlige fællesområder, byder på utallige områder og muligheder for leg. For at visualisere rækken af muligheder for Play Everywhere, er det nyttigt at fokusere på hver af de individuelle zoner og rum, der udgør en gade, et fortov eller et bykvarter.

På gaden

Selvom gader tjener som områder for køretøjstrafik, er der adskillige muligheder for at genvinde dele af "gaderummet", som er området mellem kantstenene til leg. Byer og lokalsamfund kan:

- Gøre fodgængerovergange og vejkryds levende med legende billeder, såsom vægmalerier og dekorative elementer. Dette opmuntrer ikke kun til leg, men fremhæver også fodgængerområder, bremser trafikken og signalerer, at børn bor og leger langs gaden.
- Genanvend parkeringspladser langs gaden som parkletter eller offentlige områder, der er oprettet på den plads, der tidligere var optaget af en eller flere parkeringspladser på gaden.
- Genovervej blindgyder, blinde veje eller andre gader med lav trafik indtil legeområder langs med på gaden, hvor de ikke bruges af biler.
- Inkorporer legemuligheder som en del af trafikdæmpende foranstaltninger, såsom kantstensforlængelser, rundkørsler og trafikcirkler eller områder mellem blokke.
- Opret legegader og festivalgader gennem midlertidig aflukning af gader, som selv større færdselsårer på faste tidspunkter for at skabe store, sikre områder til en række forskellige legemuligheder.

Udenfor kantstenen

Hver af de mange zoner og rum, der udgør gadebilledet, fra selve fortovene til kantstenene i gadebilledet, der støder op til gader og bygninger, giver mulighed for leg. Byer kan integrere legende oplevelser i gadebilleder ved:

- Genopfrisk fodgængerzonerne på fortovene med malede vægmalerier og spil på fortovet, eller skab steder hvor børn kan lave deres egen kridtkunst. Der hvor der er overskydende plads langs et særligt bredt fortov, kunne en del af fortovspladsen afsættes til leg, mens der stadig er plads til fodgængere.
- Inkorporering af en række legemuligheder i beplantnings- og møbelzonen, der adskiller hovedfortovet fra kantstenen langs mange bygader. Beliggende uden for den zone, hvor fodgængere færdes, omfatter disse områder ofte skyggetræer og kan være brede nok til at rumme siddepladser og andre gademøbler.
- Udnyttelse af bygningsmæssige grænseskel og "sky zoner" som rum til legeinstallationer. Hvor grænseskel fra fortovet er dybe, kan disse mellemrum mellem fortovet og bygningsfacaden rumme større legeinstallationer. I andre sammenhænge, især langs bymæssige hovedgademiljøer, hvor bygninger er placeret tæt på gaden, er der kun et snævert mellemrum mellem bygningsfacaderne (nogle gange omtalt som "sky zone"). Selvom de er smalle, er disse rum ofte brede nok til at rumme en lille legeinstallation uden at hindre fodgængere. Langs villaveje, hvor legfunktioner placeres i forhaven tæt på fortovet, såsom skilte eller gårdsulpturer, kan også inspirere til leg tæt på hjemmet.
- Genanvendelse af store fortovsarealer ved gadehjørner. På nogle byfortove, især hvor kantstenen er blevet udvidet for at forbedre fodgængerfelterne, kan der være tilstrækkelig af plads mellem kantstenen og bygningens hjørner, til en legeinstallation uden at hindre fodgængeres færdsel.
- Installation af vejvisende og informative skilte, der inviterer børn til at lege, forstærker gadens legestemning, leder familier hen til legemuligheder og signalerer til voksne og forbipasserende bilister, at "børn er velkommen til at lege her."
- Animerende bygningsfacader og vinduer med vægmalerier, spil og andre legende elementer, malet eller fastgjort til facaden.
- Skab en familie af legende gademøbler, der tilføjer finurlighed til en gåtur ned ad gaden i børnehøjde. For eksempel kan skraldespandene forandres til malede vidundere eller forlystelser, eller installer bænke og cykelstativer med legende design.

- Programmer leg ind i fortovsoplevelsen ved at organisere legende skolebusprogrammer, som giver børn sikre og sjove måder at komme i skole på.

Områder ind i mellem

Langs byens gader, overses der mange efterladte områder, som f.eks. fra bygninger og transportinfrastruktur, der tilbyder et uudnyttet potentiale for leg. Nogle områder, såsom tomme og vinduesløse bygninger, facader, mure og hegn, virker simpelthen ikke indbydende eller bliver nemt overset. Andre, såsom områder under broer, kan fungere som både fysiske og psykologiske barrierer mellem kvarterer, fordi de virker afsondret, uinteressante og utrygge. Muligheder for at genvinde disse "ind i mellem" områder inkluderer:

- Forvandling af det underudnyttede områder under motorvejs- eller jernbaneoverkørsler. Kreative og legende makeovers af disse områder gør dem ikke kun mere indbydende, men kan langt hen ad vejen fjerne de barrierer, der findes i det byggede miljø. Dette kan også forvandle "skelsættende" områder mellem kvarterer til samlingssteder, der forener fællesskaber.
- Genopfind tomme og vinduesløse mure som fællesskabslærreder, vægmalerier fyldt med leg eller fortællinger fra nabolaget. Integrering af aktiviteter og legende billeder på hegn, fjerner disse barrierer og tillokke børn i stedet for at holde dem væk.

Mellem blokke passager

I visse bykvarterer findes der en række passager mellem blokke, herunder servicegader, stier mellem blokke og trapper, vigtige funktioner for kommunale forsyninger og tjenester, mens de samtidig forbinder folk og køretøjer mere effektivt til deres destinationer. Alligevel er disse rum ofte en eftertanke og skjult for offentligheden, fordi de ikke er behagelige at navigere i. Med en vis fantasi, har disse mellem blokke passager også potentialet til at forbinde bykvarterer sammen, ved at tjene som fælles samlingssteder, rum hvor børn kan lege uden at komme i kontakt med trafikken fra tilstødende gader og sjove ruter til gå- og cykelture. Ved at drage fordel af mellem blok passager, kan byer:

- Aktivere gyder mellem blokke med lys, maling, spil eller legeredskaber. Ved midlertidigt eller permanent at aflukke en gade til færdsel, kan det tjene som legeplads eller et sted for naboarrangementer. En gyde kan også permanent omdannes til en fælles gade eller et boligområde, der tillader adgang for køretøjer, men som prioriterer cykel og leg.

- Inkorporer mini-lege destinationer eller legende designbehandlinger langs passager mellem blokke, for at gøre dem til mere indbydende genveje mellem destinationer.
- Gør lange, trættende trapper levende med kunst og finurligheder, for at gøre turen op og ned mere glædelig snarere end besværlig.

Generelle betragtninger

- **Identificer ruter med høje niveauer af eksisterende fodgængeraktivitet**, såsom ruter til skoler, kommercielle områder og andre fokuspunkter i de daglige aktiviteter.
- **Vurder trafikmængder, trafiksignaler og overordnet parkeringskapacitet langs en gade**, for at identificere muligheder eller begrænsninger: Hvad skal der til, for at folk kan føle sig trygge ved at lege i et område med høj trafik? Kræver et legende fodgænger overgangssted ændringer i signaltimingen? Er alle parkeringspladser på gaden eller i garagen udnyttet i løbet af dagen?
- **Vurder underudnyttede og overskydende områder**, der kan udnyttes bedre, såvel som dem, der virker kedelige, monotone eller føles utrygge. På hvilke steder kunne et særligt bredt fortov rumme andre aktiviteter? Hvor er de underudnyttede bygnings- og fortovsflader, der kunne tjene som et tomt lærred til vægmalerier? Læg mærke til de gader og rum, der fungerer som fysiske eller psykologiske barrierer i lokalsamfundet. Hvordan kan uvenlige rum og skillevægge transformeres til mere samlende rum, der bringer fællesskaber sammen?
- **Overvej tilstødende arealanvendelser langs en gade**, for at identificere komplementære anvendelser og partnere. Find Play Everywhere installationer tæt på biblioteker, skoler, forsamlingshuse og andre områder, hvor børn tilbringer deres tid.
- **Se efter synergier**, hvor Play Everywhere installationer kan afhjælpe med at løse andre transport- eller byggemiljøproblemer, såsom trafiksikkerhedsproblemer, mangel på fysisk aktivitet, kriminalitet, dårlig samfundskarakter og -image.
- **Minimer konflikter med andre gade- og fortovsfunktioner**, såsom trafik og fodgængerstrøm, dræning, forsyningsselskaber, service- og læsseadgang, nødudgange og snerydning ved at vælge steder, der udgør den mindste mængde af konflikter med andre brugere og aktiviteter inden for offentlige fællesområder.
- **Udvid legemuligheder gennem programmering**, ved at udnytte og komplementere Play Everywhere installationer med midlertidige gadeaflukninger, lege- eller festivalgader og en række programmerede

underholdning og begivenheder.

- **Sikre tilgængelighed for alle aldre og evner.** Sørg for, at legepladsen kan rumme rollatorer, kørestole og klapvogne, og at alle brugere, uanset alder eller evner, har mulighed for at lege. Inkorporer siddepladser, såsom bænke, så voksne komfortabelt kan følge med i og deltage i legeoplevelsen, samtidig med at gadebilledet forbedres i processen.
- **Overvej ejerskab og vedligeholdelse.** Forstå hvor det offentlige rum ender og privat ejendom begynder, hvem der har ansvaret for at vedligeholde legeanlægget efter det er bygget og den holdbarhed og vedligeholdelse, der kræves af installationens materialer.
- **Omfavn træer og grønne områder.** Udnyt eksisterende gadetræer til at give skygge, en buffer fra forbipasserende biler og inkorporer landskabsvedligeholdelse, hvor det er muligt, for at forbedre gadebilledet og give muligheder for at blive forbundet med naturen.
- **Stræb efter maksimal synlighed.** Når du vælger en placering til en Play Everywhere installation, skal du sørge for at forstå udsigten langs en gade, som vil maksimere synlighed for potentielle brugere (er legepladsen f.eks. skjult af træer, topografi eller vejsving?).
- **Inkorporer levende farver, belysning og andre identificerende funktioner i installationens design,** for at tillokke børn og familier på afstand. Hvis en installation er placeret midt i blokken, kan du overveje at inkorporere vejfindende elementer, såsom skilte eller malede fodtrin på fortovet, der leder folk til legepladsen.
- **Gør det til en "legesti"** ved at forbinde individuelle legemuligheder langs et gadebillede, gennem brug af fælles designelementer, såsom malede linjer på fortovet eller en gruppe af skilte eller markører, for at skabe en kontinuerlig legeoplevelse.

Projekt EKSEMPEL:

Happy Lane

TelHi Play Everywhere Challenge-projektteamet hentede inspiration til denne pop-up-legesti fra en TED Talk med titlen "Before I Die", som er en interaktiv offentlig kunstinstitution, der inviterer folk til at overveje døden, reflektere over livet og dele deres personlige forhåbninger offentligt. De blev straks påvirket af den nærmest magiske kraft, til at påbegynde en samtale. Hans team forsøgte at udfordre de samme ideer, men med en legende og aktiv tilgang.

TelHi begyndte at planlægge at omdanne gaden uden for deres kontor til en træningsbane. Undervejs skulle farvestrålende skilte guide besøgende gennem en række korte aktiviteter, herunder at springe og hoppe på stedet. Ved "nedkøls"-området skulle besøgende gennemgå ernæringstips, før de ankom til en tavle med den ultimative opfordring: "Hvad gør mig glad?"

Mobiliserende handling

Efter at have lagt sig fast på en idé, gik et lille kerneteam i TelHi i gang med at mødes regelmæssigt for at uddelegere og komme i gang. Happy Lanes succes afhang af støtte fra lokalsamfundet. Holdet præsenterede ideen for betydningsfulde medlemmer af lokalsamfundet for feedback, herunder distriktsvejlederen, forsamlingsmanden og skolelederen. "Det var en fantastisk chance for at få dem til at føle sig som en del af processen," bemærkede Fernandez.

"Play Everywhere har fået os til at genoverveje, hvordan vi engagerer fællesskabet, og motiveret os til at tænke på leg ud over, hvad vi normalt gør. Vi troede aldrig, at siden af et hegn kunne gøre dette."

Fællesskabets indvirkning

Selvom dette projekt gav en utrolig mulighed for at forbinde TelHi på en anden måde, var det stadig en risikabel bestræbelse. "Vores projekt er ikke som nogle af de andre. Folk var nødt til at engagere sig i det her både følelsesmæssigt og fysisk, og vi var bekymrede for, at de ikke ville være villige til at gøre det."

"Selv i regnen havde vi folk, der stoppede op og kiggede på tavlen og prøvede at lave en øvelse."

Som det viser sig, var folk villige til at gøre netop det. Tavlen er blevet et knudepunkt for samtale; et sted, hvor både børn og voksne kan tage den spontane udfordring med fysiske aktiviteter eller blot tage et stykke kridt op og dele deres lykkefølelse.

Målinger for projektsucces var ikke baseret på algoritmer for gangtrafik, fremskrivninger var ikke baseret på tidspunkter på dagen eller endda offentlig medieanerkendelse. I stedet stolede TelHi på samfundsdeltagelse for at vise projektets succes.

Vi forstår nu, hvad resultaterne er, og hvad de kan blive!

Projektreplikation:

For at replikere dette projekt, skal du sørge for at engagere børnene og lokalsamfundet i designet. Overvej også at inkludere dem i konstruktionen. Når du har identificeret et område, som du ønsker at aktivere, skal du bruge værktøjerne nedenfor til at replikere hver funktion i projektet, som inkluderer følgende:

- [En opslagstavle](#) - Planer kræver en trætavle, men du kan også bruge maleriet på siden af en bygning med kridt, hvis du har pladsen.
- Spørgsmål til happy lane - Brug lokalsamfundets indsigt til at udvikle prompterne. Hvad resonerer med dem? Hvad gør dem glade? Kunne det være at synge en sang eller springe og hoppe? Lyt til fællesskabets stemmer og skab beskeder ved hjælp af maling, eller arbejde med en lokal producent for at skabe et skilt, der kan fastgøres til muren. Glem ikke at tilføje beskeder på jorden ved hjælp af en lille smule maling, eller endda tilføje et par ekstra spil, som dem, der er vedhæftet her. Du kan også lave og bruge stencils. **Brug sideprojektplaner til [asfaltspil](#) og link til billeder (vedhæftet), Happy Course-eksempelgrafik (vedhæftet) og [spilstang](#).**
- Hvis pladsen tillader det, kan du tilføje borde eller bænke med spilleplader. Vores planer kræver trækonstruktion, men disse kan også sagtens laves med dæk og træ eller andre materialer. **Indsatte planteborde med spilleplader (vedhæftet) eller [picnicbord](#) med [spilleplader](#).**
- Husk at engagere fællesskabet i skabeprocessen, og med en lille smule maling og kreativitet kan man nå langt!