



A KABOOM! criou o conceito Brincar em Qualquer Lugar para inspirar as crianças a brincar todos os dias e incorporar isso em suas rotinas normais. Essas inovações e instalações trazem a brincadeira para espaços inesperados, mas cotidianos, tornando a brincadeira fácil e disponível para crianças e famílias.

Embora um playground possa ser um oásis alegre para brincar, a brincadeira deve estar disponível em outros lugares para incluir oportunidades de brincar onde as crianças e seus cuidadores já estão usando seu tempo limitado. O Brincar em Qualquer Lugar incentiva as pessoas a pensarem em espaços que poderiam se tornar espaços de brincadeira - uma lavanderia, mercearia, calçada, ponto de ônibus - qualquer situação desinteressante pode se transformar em uma saída criativa e estimulante para brincar.



Ruas e Calçadas

O direito de passagem público é crucial para promover o Brincar em Qualquer Lugar e cidades amigas das crianças. Ruas e calçadas - e, por extensão, os caminhos, becos e escadarias que cortam as quadras das cidades - formam os rostos e as portas da frente (ou dos fundos) de nossas comunidades. Esses são os lugares onde interagimos e fazemos tudo da vida diária, e onde as crianças entram em contato, aprendem e descobrem como navegar no mundo adulto. Recuperar ruas, calçadas e conexões no meio das quadras como locais para brincar coloca as crianças na frente e no centro de nossas comunidades, ao mesmo tempo que serve como um lembrete para a comunidade mais ampla de que as cidades também são lugares para crianças.



Princípios de projeto

Ruas, calçadas e outros espaços de livre acesso públicos oferecem uma infinidade de espaços e oportunidades para brincar. Para visualizar a gama de oportunidades do Brincar em Qualquer Lugar, é útil se concentrar em cada uma das zonas e espaços individuais que compreendem uma rua, calçada e quadra.

Na rua

Embora as ruas sirvam como locais para o tráfego de veículos, existem inúmeras oportunidades para recuperar partes do "espaço da rua" - o espaço entre as calçadas - para brincar. As cidades e comunidades podem:

- Deixar as faixas de pedestres e cruzamentos mais aninadas com visuais lúdicos, como murais e elementos decorativos. Isso não apenas incentiva a brincadeira, mas também destaca o espaço para pedestres, diminui o tráfego e sinaliza que as crianças vivem e brincam ao longo da rua.
- Reaproveite os lugares de estacionamento na rua como parklets (pequenas praças colocadas em uma vaga de estacionamento, geralmente com um ou dois bancos), ou espaços públicos criados no espaço previamente ocupado por uma ou mais vagas de estacionamento.
- Reimagine ruas sem saída, becos sem saída ou outras ruas de baixo tráfego como espaços de brincadeira nas ruas durante os longos períodos em que não são usados por automóveis.
- Incorpore oportunidades de brincadeira como parte de medidas para acalmar o tráfego, tais como extensões do meio-fio, rotatórias e outros espaços relacionados ao trânsito.

- Crie ruas de diversão e ruas de festivais por meio do fechamento temporário de ruas - até mesmo vias públicas importantes - em horários programados regularmente, para criar espaços grandes e seguros para uma variedade de oportunidades de brincadeira.

No meio-fio

Cada uma das muitas zonas e espaços que compõem a paisagem da rua, desde as próprias calçadas até as esquinas das ruas e edifícios adjacentes, oferece oportunidades para brincar. As cidades podem integrar experiências lúdicas em paisagens urbanas ao:

- **Animar as zonas de passagem de pedestres nas calçadas com murais pintados e jogos nas calçadas, ou proporcionando lugares para que as crianças façam sua própria arte em giz. Onde houver espaço em excesso ao longo de uma calçada particularmente larga, uma parte do espaço da calçada pode ser dedicada ao lazer, ao mesmo tempo em que acomoda o deslocamento dos pedestres.**
- Incorporar uma gama de oportunidades de jogo nas áreas de plantas e mobiliário que separam a calçada principal da calçada do meio-fio em muitas ruas da cidade. Localizadas fora da zona de passagem dos pedestres, essas áreas geralmente incluem árvores de sombra e podem ser largas o suficiente para acomodar bancos e outros móveis de rua.
- Utilizar contratempos e "zonas tímidas" como espaços para instalações lúdicas. Onde os desníveis da calçada são profundos, estes espaços entre a calçada e as frentes dos edifícios podem acomodar instalações lúdicas de maior escala. Em outros contextos, particularmente em ambientes de ruas principais urbanas onde os edifícios

estão localizados perto da rua, apenas um espaço estreito pode existir entre as fachadas dos edifícios (por vezes referido como a "zona tímida"). Embora estreitos, esses espaços costumam ser largos o suficiente para abrigar uma pequena instalação de recreação, sem obstruir a passagem dos pedestres. Ao longo de ruas residenciais, recursos lúdicos colocados nos jardins da frente perto da calçada, como placas ou esculturas de quintal, também podem inspirar a brincadeira perto de casa.

- Reaproveitar grandes extensões de calçada em esquinas. Em algumas calçadas da cidade, particularmente onde o meio-fio foi estendido para melhorar a travessia de pedestres, pode haver espaço suficiente entre o meio-fio e as bordas dos prédios para uma instalação de recreação sem obstruir a passagem dos pedestres.
- Instalar placas informativas que convidam as crianças a brincar, reforçam a vibração lúdica da rua, direcionam as famílias para oportunidades de brincar e sinalizam aos adultos e motoristas de passagem que "as crianças são bem-vindas a brincar aqui".
- Animar fachadas e janelas de edifícios com murais, jogos e outros elementos lúdicos pintados ou colados na fachada.
- Criar uma família de móveis urbanos lúdicos que acrescenta capricho a uma caminhada pela rua, ao nível dos olhos das crianças. Por exemplo, transforme latas de lixo em maravilhas ou diversões pintadas ou instale bancos e bicicletários com designs divertidos.
- Incluir a brincadeira na experiência da calçada organizando programas de ônibus escolares lúdicos, que proporcionam às crianças formas seguras e divertidas de chegar à escola.

Espaços intermediários

Pelas ruas da cidade, muitos espaços que sobram, descendentes da infraestrutura de prédios e transportes, não são considerados ou são evitados, mas oferecem um potencial de brincadeira inexplorado. Alguns espaços, como fachadas de edifícios vazios e sem janelas, paredes e cercas, são simplesmente pouco convidativos ou negligenciados. Outros, como os espaços debaixo das pontes, podem funcionar como barreiras físicas e psicológicas entre os bairros porque parecem isolados, pouco atraentes e inseguros. Oportunidades para recuperar esses espaços "intermediários" incluem:

- Transformar o espaço subutilizado sob viadutos de rodovias ou ferrovias. Reformas criativas e lúdicas desses espaços não apenas os tornam mais convidativos, mas podem ajudar muito na remoção das barreiras que existem no ambiente construído. Isso também pode transformar os espaços "divisores" entre os bairros em locais de encontro que unem as comunidades.
- Reimaginar paredes em branco e sem janelas como telas comunitárias - ou murais - cheias de jogos, elegância ou narrativas de bairro.
- Integrar atividades e recursos visuais lúdicos nas cercas, de modo que essas barreiras agora atraiam as crianças, em vez de mantê-las do lado de fora.

Passagens no meio de quadras

Em algumas quadras da cidade, uma variedade de passagens de meio de quadra, incluindo becos de serviço, vias no meio da quadra e escadas, têm funções importantes para serviços e utilidades municipais, ao mesmo tempo que conectam pessoas e veículos de maneira mais eficiente a seus destinos. No entanto, esses espaços costumam ser abandonados e escondidos da vista do público porque não são agradáveis. Com um pouco de imaginação, no entanto, esses espaços de meio de quadra também têm o potencial de unir quarteirões da cidade servindo como locais de reunião da comunidade, espaços onde as crianças podem brincar sem entrar em contato com o tráfego das ruas adjacentes e rotas divertidas para caminhar e andar de bicicleta. Aproveitando as passagens de meio de quadra, as cidades podem:

- Ativar becos no meio das quadras com luz, tinta, brincadeiras ou equipamentos de lazer. Ao fechar temporária ou permanentemente uma ruela para o tráfego, ela pode servir como um playground ou um local para eventos da vizinhança. Um beco também pode ser transformado permanentemente em uma rua compartilhada ou em uma rua viva (chamadas de woonerf em inglês) que permite o acesso de veículos, mas prioriza caminhar e andar de bicicleta - e brincar.
- Incorporar mini destinos de brincadeira ou de projeto lúdicos ao longo de caminhos no meio da quadra, para torná-los atalhos mais convidativos entre os destinos.
- Animar escadas longas e sem graça com arte e capricho para tornar a subida mais alegre do que onerosa.
-

Considerações gerais

- **Identifique rotas com altos níveis de atividade de pedestres existentes**, como rotas para escolas, áreas comerciais e outros pontos focais de atividades diárias.
- **Avalie os volumes de tráfego, sinais de trânsito e capacidade geral de estacionamento** ao longo de uma rua para identificar oportunidades ou restrições: O que é necessário para que as pessoas se sintam seguras brincando em uma área de tráfego intenso? Uma faixa de pedestres divertida exige mudanças no tempo do semáforo? Todas as vagas de estacionamento na rua ou garagem são utilizadas durante o dia?
- **Estoque subutilizado e espaços excedentes** que podem ser mais bem aproveitados, bem como aqueles que são pouco atraentes, monótonos ou inseguros. Em que locais uma calçada especialmente larga poderia acomodar outras atividades? Onde estão as superfícies de construção e pavimentação subutilizadas que poderiam servir como uma tela em branco para murais? Observe as ruas e espaços que servem como barreiras

físicas ou psicológicas dentro da comunidade. Como os espaços e divisores hostis podem ser transformados em espaços unificadores que reúnem as comunidades?

- **Considere os usos de terrenos adjacentes** ao longo de uma rua para identificar usos e parceiros complementares. Posicione as instalações do Brincar em Qualquer Lugar perto de bibliotecas, escolas, centros comunitários e outras áreas onde as crianças passam o tempo.
- **Procure sinergias** nas quais as instalações do Brincar em Qualquer Lugar possam ajudar a resolver outros problemas de transporte ou de ambiente construído, como questões de segurança no trânsito, falta de atividade física, crime, caráter e imagem da comunidade pobre.
- **Minimize os conflitos com outras funções da rua e calçada**, como tráfego e fluxo de pedestres, drenagem, serviços públicos, serviço e acesso de carga, acesso de emergência e remoção de neve, selecionando locais que representem o mínimo de conflito com outros usuários e atividades dentro do direito de acesso.
- **Expanda as oportunidades de brincadeira por meio da programação**, aproveitando e complementando as instalações do Brincar em Qualquer Lugar com fechamentos temporários de ruas, ruas de jogos ou festivais de rua e uma variedade de eventos e entretenimento programados.
- **Garanta acessibilidade para todas as idades e habilidades**. Certifique-se de que o espaço de recreação pode acomodar caminhantes, cadeiras de rodas e carrinhos de bebê, e que todos os usuários, independentemente da idade ou habilidade, têm a oportunidade de brincar. Incorpore assentos, como bancos, para que os adultos possam confortavelmente assistir e participar da experiência lúdica, enquanto aprimoram a paisagem urbana no processo.
- **Considere a posse e a manutenção**. Compreenda onde termina o espaço público e começa a propriedade privada, quem será responsável pela manutenção da instalação lúdica depois de construída e pela durabilidade e conservação exigidas dos materiais de instalação.

- **Acolha árvores e vegetação.** Aproveite as árvores existentes nas ruas para fornecer sombra, uma proteção contra a passagem de carros e incorpore o paisagismo onde for viável para melhorar a paisagem das ruas e fornece oportunidades de conexão com a natureza.
- **Esforce-se para obter visibilidade máxima.** Ao selecionar um local para uma instalação do Brincar em Qualquer Lugar, certifique-se de entender as vistas ao longo de uma rua que maximizará a visibilidade para os usuários em potencial (por exemplo, o playground está escondido por por árvores, topografia ou curvas na rua?). Incorpore cores vibrantes, iluminação e outros recursos de identificação no projeto da instalação para atrair crianças e famílias à distância. Se uma instalação estiver localizada em um local no meio de uma quadra, considere incorporar elementos de orientação, como placas ou pegadas pintadas na calçada que direcionam as pessoas para a área de recreação.
- **Transforme a instalação em uma "trilha de brincadeira"** conectando oportunidades individuais de jogo ao longo de uma paisagem urbana por meio do uso de elementos de design comuns, como linhas pintadas no pavimento ou uma família de sinais ou marcadores, para criar uma experiência de brincadeira contínua.

EXEMPLO de projeto:

Happy Lane

A equipe do projeto Brincar em Qualquer Lugar de TelHi se inspirou para este caminho de jogo pop-up em uma TED Talk chamada "Before I Die", ou Antes de Morrer em tradução livre. Ela é uma instalação de arte pública interativa que convida as pessoas a contemplar a morte, refletir sobre a vida e compartilhar suas aspirações pessoais em público. Elas foram imediatamente tomadas por seu poder quase mágico de iniciar uma conversa. Sua equipe tentou desafiar essas mesmas ideias, mas com um toque lúdico e ativo.

A TelHi começou a planejar transformar a rua do lado de fora de seu escritório em uma pista de exercícios. Ao longo do caminho, placas coloridas guiariam os visitantes por uma série de atividades curtas, incluindo pular, saltar e pular sem sair do lugar. Na estação de "relaxamento", os visitantes folheavam dicas de nutrição, antes de chegar a um quadro-negro apresentando a pergunta definitiva: "O que me deixa feliz?"

Ação mobilizadora

Tendo uma ideia definida, uma pequena equipe central da TelHi começou a trabalhar, reunindo-se regularmente para dividir as tarefas e ir mais longe. O sucesso da Happy Lane dependia do apoio da comunidade. A equipe apresentou a ideia a notáveis membros da comunidade para obter feedback, incluindo o supervisor distrital, o encarregado da assembleia e o diretor da escola. "Foi uma grande chance de fazer com que eles se sentissem parte do processo", comentou Fernandez.

“O Brincar em Qualquer Lugar nos fez repensar como envolvemos a comunidade e nos fez refletir sobre a brincadeira além do que normalmente fazemos. Nunca pensamos que a lateral de uma cerca pudesse fazer isso.”

Impacto na comunidade

Embora este projeto oferecesse uma oportunidade incrível de conectar a TelHi de uma maneira diferente, ainda era uma empreitada arriscada. “Nosso projeto não é como os outros. As pessoas têm que se envolver com isso emocional e fisicamente, e estávamos preocupados que eles não estivessem dispostos a fazer isso. ”

“Mesmo na chuva, víamos pessoas que paravam e olhavam para o quadro-negro e tentavam fazer um exercício.”

Acontece que as pessoas estavam dispostas a fazer exatamente isso. O quadro-negro tornou-se um centro de conversas; um lugar onde crianças e adultos podem enfrentar o desafio espontâneo de atividades físicas, ou

simplesmente pegar um pedaço de giz e compartilhar seus sentimentos de felicidade.

As medições para o sucesso do projeto não foram baseadas em algoritmos de tráfego de pedestres, projeções baseadas na hora do dia ou mesmo no reconhecimento da mídia. Em vez disso, a TelHi contou com a participação da comunidade para mostrar o sucesso do projeto.

Agora entendemos quais são os resultados e o que eles podem ser!

Replicação de projeto:

Para replicar este projeto, certifique-se de envolver as crianças e a comunidade no projeto. Considere até incluí-los na construção. Depois de identificar um espaço que você deseja ativar, use as ferramentas abaixo para replicar cada recurso do projeto, que inclui o seguinte:

- [Um quadro de mensagens](#) - o projeto exige um quadro-negro de madeira, mas você também pode usar tinta na lateral de um prédio com giz, se tiver espaço.
- Faça o que a Happy Lane fez - use as ideias da comunidade para desenvolver os incentivos. O que ressoa com eles? O que os torna felizes? Pode ser cantar uma música ou pular e pular? Ouça a comunidade e crie mensagens usando tinta ou trabalhe com um fabricante local para criar uma placa que possa ser fixada na parede. Não se esqueça de colocar a mensagem no chão usando um pouco de tinta, ou mesmo adicionar alguns jogos adicionais, como os que estão anexados aqui. Você também pode fazer e usar placas de stencil. **Use os planos de projeto paralelos para [jogos de asfalto](#) e o link para fotos (em anexo), os gráficos de exemplo do Caminho Feliz (em anexo) e os planos para o [poste de brincadeira](#)**
- Se o espaço permitir, você pode adicionar mesas ou bancos com jogos. Nossos planos exigem uma construção em madeira, mas também podem ser facilmente feitos com pneus e madeira ou outros materiais. **Use os planos de bancada para plantadores embutidos com jogos (em anexo) ou a [mesa de piquenique com jogos](#).**
- Lembre-se de envolver a comunidade na criação e um pouco de tinta e criatividade podem ajudar muito!

