



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

Fakulteten för naturresurser och
lantbruksvetenskap

Biotoppusslet

- Ett gestaltungsförslag av Lill-Valla temalekplats i Linköping

Lisa Hedenkvist och Carolina Horn



Skiss, framsida: Lisa Hedenkvist och Carolina Horn
SLU, Sveriges lantbruksuniversitet, Fakulteten för naturresurser och lantbruksvetenskap
Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur
EX0499 Kandidatarbete i landskapsarkitektur, 2012, 15 hp på landskapsarkitektprogrammet, Uppsala
© Lisa Hedenkvist och Carolina Horn
Titel: Biotoppusslet - Ett gestaltningsförslag av Lill-Valla temalekplats i Linköping
Engelsk titel: The Biotope Puzzle- Giving form to Lill-Valla Playground in Linköping
Nyckelord: barnperspektiv, identitet, landskapsarkitektur, temalekplats, tävling
Key words: child perspective, competition, identity, landscape architecture, themed playground
Handledare: Bodil Dahlman, Broholm Landskapsarkitekter
Examinator: Ulla Myhr, SLU, Institutionen för stad och land
Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se/>

Sammandrag

Tävling som arbetsform kan vara en del av landskapsarkitekturket. Kommuner och privata aktörer utlyser ofta landskapsarkitekturtävlingar, i samband med nya projekt. Redan under studietiden kan studenter prova på denna arbetsform, som för framtiden kan ge en bra erfarenhet och bli en merit att visa upp som referensprojekt. Linköpings kommun har, i samband med planering av en ny stadsdel, Vallastaden, initierat en allmän tävling. Uppdraget är att omgestalta den redan befintliga lekplatsen Lill-Valla, en attraktiv mötesplats som får utstå hårt tryck och slitage. Målet med detta kandidatarbete är att genomföra ett gestaltande tävlingsförslag som ska vara Linköpings kommun tillhanda den 28 maj 2012. Med tanke på dagens stadsförtätning finns det ett stort behov att ta till vara på ytor som kan lämpa sig för lek och rörelse för de barn som bor i staden. Det finns också ett stort behov av att skapa identitetsstarka lekplatser, som med ett unikt tema och en tydlig identitet, ska locka till sig alla, inte bara de yngre. En välplanerad temalekplats, med aktiviteter som erbjuder något för olika åldersgrupper, kan bli en viktig knutpunkt och orienteringsnod i en stad. Arbetsprocessen med att ta fram ett tävlingsförslag för Lill-Valla temalekplats, genomgick många olika led. Utgångspunkterna fastställdes av de kriterier som Linköpings kommuns tävlingsprogram angivit. För att samla kunskap inför gestaltningsarbetet genomfördes en platsinventering och en litteratursökning om barn och utemiljöer. Dessutom tillämpades fyra olika analysmetoder på platsen: en karaktärsanalys, Anthropological Tracking, rörelseanalys och Serial Vision. Kunskapsgrunden gav ökad förståelse för uppdragets karaktär och platsens förutsättningar, men även förståelse för begreppet barnperspektiv, som efterfrågas i tävlingsprogrammet. Lill-Valla visade sig vara en viktig och omtyckt plats, som dock var något nedgången och hade förutsättningar att rymma mer aktivitet än den i dagsläget inhyste. I egenskap av temalekplats behövde dess identitet stärkas och möjligheten till olika typer av aktiviteter breddas. I ett program fastställde vi målsättningar som den nya gestaltningen skulle uppfylla. Bland annat skulle den spontana leken och rörelsen främjas och variation i aktivitet och rumsbildning bidra till spänning och lockelse att utforska platsen. Med ett koncept som barn kan känna igen och som ger möjlighet till spännande miljöer kunde ett gestaltningsförslag för Lill-Valla utformas. Förslaget strävar efter att samspela med den omgivande stadsdelen och även se till barns behov av lek i utemiljöer. Temalekplatsen ”Biotoppusslet” knyter an till sin omgivande miljö då den hämtat inspiration från biotoperna ängen, åkern, våtmarken och skogen, som i förslaget bildar lekfulla miljöer. Pusslet, en underliggande struktur för de olika biotoperna, är en symbol som visar på vikten av de olika delarna för att skapa en helhet. På så vis anser vi att konceptet även står för en pedagogisk värdegrund om allt och allas lika värde.

Abstract

Competitions can be part of a landscape architect's profession. Municipalities or private entrepreneurs sometimes organize competitions when new projects are being launched. Even students may participate in these competitions. This can be a useful experience as well as a merit for one's portfolio. The municipality of Linköping has initiated a competition for the playground Lill-Valla. The project will be part of a new larger exploitation in the district where Lill-Valla is located. The mission is to give a new form to the playground, which today is an attractive and much frequented place, beginning to wear down. The goal of this thesis is to enter the competition with a proposition before the deadline on the 28th of May 2012. As the cities grow denser there is a need to preserve places suitable for children living in the city, allowing them space to move and play outdoors. There is also a need to create playgrounds with strong identities that can, with unique themes, appeal to everybody not just toddlers. A well executed playground that contains activities for people in all ages can become an important junction and landmark in a city. It can also strengthen the image of the neighbourhood as well as the whole city. The process for the new design contained several steps. The terms were given by the municipality of Linköping in a specific program that contained criterias for the competition. A visit to Lill-Valla playground, literary studies and four different analyses, carried out on the area, gave necessary information to understand the mission. The methods of analysis used were: an analysis of landscape characters, Anthropological Tracking, analysis of movement on the site and Serial Vision. We created a new program with guidelines for the new design of the playground. Spontaneous play and movement should be favoured. Different activities and varying environments should be created, inspiring people to explore it. A concept that children easily recognize and can generate exciting environments, The Biotope Puzzle, helped form a playground that sees to children's needs in outdoor environments. The new design resulted in "The Biotope Puzzle Playground". The concept is inspired by the surrounding nature. In this case the playground relates to its surrounding areas: the field, the meadow, the forest and the wetland. They are all shaped to create playful areas for children to play in. The underlying structure of the playground, in the form of a puzzle, emphasizes the importance of the different parts in creating a unity. The concept and the new design show the importance of everything and everyone's equal value.

Introduktion

Landskapsarkitekturtyrket kan innebära medverkan i tävlingar. Både kommuner och privata aktörer utlyser ofta projekt som tävlingar. Redan under studietiden är tävlingen som uppdragsform närvarande, då olika studenttävlingar utlyses i samband med konferenser, som till exempel landskapsarkitekturdagen OYSTER, eller via Sveriges Arkitekter, arkitekternas fackförbund. För studenter kan medverkan i tävlingar vara en möjlighet att bedömas på lika villkor som yrkesverksamma arkitekter och resultatet kan ge god erfarenhet och vara en merit att visa upp som referensprojekt (Sveriges Arkitekter 2012a). Det är relevant att prova på denna arbetsform, för att få förståelse för hur en tävlingsprocess kan gå till.

Med detta som utgångspunkt är målet för detta kandidatarbete att skapa ett gestaltande tävlingsbidrag. Linköpings kommun har initierat en allmän tävling som består av att gestalta en temalekplats i stadsdelen Västra Valla i Linköping (Sveriges Arkitekter 2012b). Lekplatser är viktiga knutpunkter och aktivitetsytor för många, inte bara för barnen. En bra utformad lekplats är en värdefull mötesplats i en stad och kan erbjuda något för alla. En välplanerad lekplats ska se till barnens behov och erbjuda spännande miljöer.

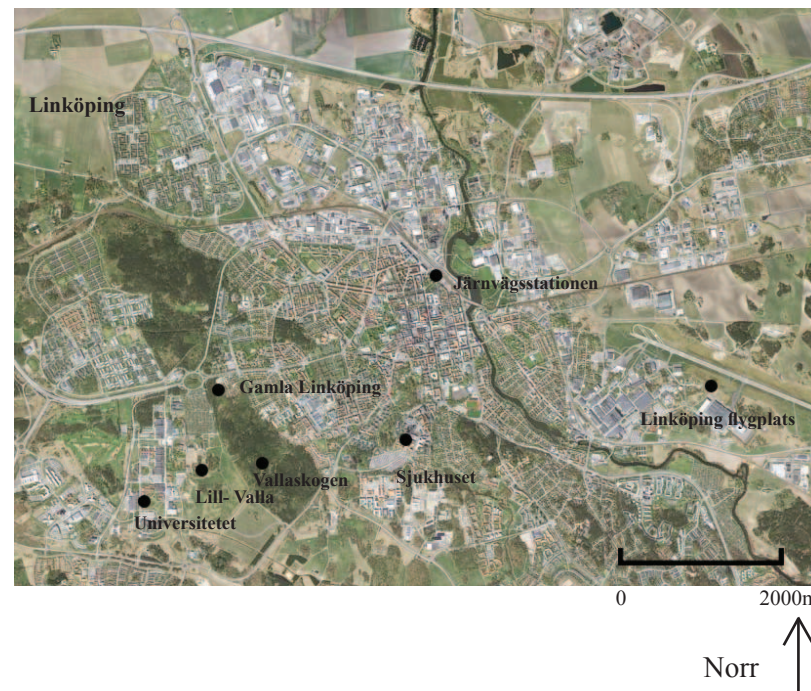
Bakgrund

Barns lek och utveckling främjas av att vistas i utemiljöer och forskning visar bland annat att växtlighet gynnar och förstärker barns lek (Lenninger & Olsson 2009, s. 20). Naturen är för många stadsbarn svårtillgänglig och dagens stadsmiljöer begränsar barnens rörelsefrihet (Lenninger & Olsson 2009, s.30). Stillasittande lek inomhus, med datorer och tv-spel, tar allt större plats i barnens vardag (Arbetsmiljöverket 2012). Trots att staden tättnar behöver barn och vuxna fortfarande kunna röra sig på fria ytor (Lindh 2010, s.14). Det blir därför ännu viktigare att skapa lekplatser som kan konkurrera med inomhusaktiviteterna och locka barnen till att vistas utomhus.

Linköpings kommun planerar för en ny stadsdel, Vallastaden, som kommer att stå färdig 2016 då samhällsbyggnadsprojektet LinköpingsBo2016 presenteras. Den planerade stadsdelen ska koppla ihop Linköpings centrum med Linköpings universitet (Linköpings kommun 2012a). Linköpings kommun har i samband med detta projekt, initierat en allmän tävling för att skapa en temalekplats i området Lill-Valla. Lill-Valla är i nuläget en välbesökt och omtyckt lekplats under hårt tryck och slitage (Sveriges Arkitekter 2012b).

Tävlingsarrangören har tagit fram ett tävlingsprogram som förmedlar en tydlig vision om en temalekplats som ska erbjuda ett unikt tema och tävlingsdeltagarna uppmanas att tänka utanför ra-

marna. Visionen för Vallastaden och Lill-Valla temalekplats är social hållbarhet, kunskap och kreativitet (Sveriges Arkitekter 2012b). Temalekplatsen ska bli ett självklart utflyktsmål och en mötesplats som ska attrahera såväl stora som små (Sveriges Arkitekter 2012b). Användare från närområdet men även besökare från andra orter ska lockas till platsen. Tävlingsprogrammet framhåller vikten av att omgivande natur- och kulturvärden och det närliggande friluftsmuseet Gamla Linköping ska vara väl integrerade i temalekplatsen. Ett barnperspektiv ska genomsyra planeringen såväl som temat och tävlingsförslaget ska utgå från forskning och kunskap kring barns lek, kreativitet och utveckling (Sveriges Arkitekter 2012b). Lekplatsen ska uppmuntra till rörelse och spontana lekar och erbjuda olika aktivitetszoner för barn i olika åldrar. Den ska ha en genomtänkt komposition och god tillgänglighet. Lekmöjlighet under vinterhalvåret ska erbjudas och vattenlek samt djurhållning bör integreras i lekplatsen (Sveriges Arkitekter 2012b).



Karta från Eniro över Linköping med utsatta målpunkter.
© Lantmäteriet Medgivande i2012/0021

Syfte och frågeställning

Syftet med arbetet är att genomföra och presentera ett tävlingsbidrag för Lill-Valla lekplats som bygger på aktuell forskning om barn och utemiljöer, samt att beskriva den gestaltande processen. Hur kan en identitetsstark temalekplats som ser till barnens behov och samtidigt stärker Linköpings stad, skapas?

Utgångspunkter

I detta arbete har det funnits flera utgångspunkter att förhålla sig till. Tävlingsprogrammet anger ramarna för gestaltungsarbetet. Där framhålls vikten av att förankra den nya gestaltningen i platsens historia och omgivande miljöer (Sveriges Arkitekter 2012b). Platsbesök och analysmetoder kopplat till detta blev därför viktiga. I programmet framhålls även vikten av ett barnperspektiv i gestaltningen, vilket gjorde en litteratursökning om barn och utemiljöer till en viktig del av arbetet. I tävlingssammanhang krävs bland annat att förslag utmärker sig. Även denna utgångspunkt påverkade presentationen av förslaget.

Avgränsning

Gestaltungsarbetet avgränsades geografiskt till tävlingsområdet Lill-Valla i Linköping. Linköpings kommuns tävlingsprogram anger tydliga ramar för gestaltungsarbetet och betonar omgivningarna och den museala verksamheten som viktiga att förhålla sig till i val av tema. Då uppdraget var en temalekpark var det även tematiskt avgränsat. Uppdragsområdets läge begränsade framförallt analys och inventeringsarbetet, då möjligheten till platsbesök begränsades till ett tillfälle på grund av geografiskt avstånd.

Tävlingsförslagen ska enligt tävlingsprogrammet redovisas i form av tre stående A1:or (Sveriges Arkitekter 2012b). Förslaget ska innehålla en situationsplan i skala 1:500, tydliga konceptskisser och valfri redovisning som tydligt presenterar visionen för lekplatsen. Ett tydligt motto ska finnas med och tävlingsförslaget ska lämnas in anonymt den 28 maj 2012 (Sveriges Arkitekter 2012b). Dessa krav fungerade som avgränsningar för vårt arbete både tidsmässigt och gällande redovisningsarbetets omfattning.

Begreppsförklaring

Allmän tävling: En allmän tävling är öppen för alla. Deltagarna deltar anonymt och är inte garanterade någon ersättning för sitt arbete. Både arkitektkontor och studenter har chans att delta på lika villkor. Uppdragsgivaren tillhandahåller tävlingsprogram. Ofta resulterar allmänna tävlingar i en mängd bidrag. Det vinnande förslaget belönas med en prissumma (Tollebrant 2010, s. 3).

Barnperspektiv: Att (som planerare eller vuxen) försöka sätta sig in i barnens situation och se världen genom deras ögon (Polisi 2010, s. 30).

Koncept: Ett koncept är en övergripande och bärande idé som gestaltningen vilar på.¹

Social hållbarhet: Ledord för ett socialt hållbart samhälle är jämlikhet, jämställdhet, delaktighet, social sammanhållning och rättvisa (Bäckström 2010, s. 56). Vi tolkar en socialt hållbar plats som en

¹ Sofia Sandqvist, Universitetslektor Institutionen för Stad och Land, föreläsning 24 januari 2012

trygg och demokratisk plats som alla kan ta del av och som är integrerad med omgivande områden.

Temalekplats: En temalekplats ska förmedla ett tydligt och identitetsskapande tema som väcker nyfikenhet och associationer till just denna specifika plats. De är unika lekplatser som är tänkta att ge en unik upplevelse, gärna förankrad i något speciellt värde som finns i området (Lenninger & Olsson 2009, s. 112).

Metod

Metoddelen innehåller förklaring och motivering av de metoder som användes i arbetsprocessen. Metoderna utgörs av litteratursökning i forskning om barn och utemiljöer, platsbesök och inventering, fyra olika analysmetoder och en gestaltningmetod.

Litteratursökning

För att få insyn i forskning om barn och utemiljöer, samt en förståelse för vad begreppet barnperspektiv innebär, söktes litteratur med dessa ord som sökord. Tre skrifter var särskilt intressanta. Dessa tre skrifter var *Vad innebär barnperspektiv?*, av Mimoza Polisi, *Lek äger rum* av Anna Lenninger och Titti Olsson och examensarbetet *Att inspirera till lek på en lekplats i Kumla* av Hanna Lindh.

Platsbesök och inventering

Platsbesök och inventering ger information om vad en särskild plats innehåller. Linköping och Lill-Valla lekplats var för oss okända platser. Vi behövde därför få en uppfattning om staden och lekplatsen för att kunna gestalta en lekplats som är väl integrerad med sin omgivning. Inventeringen skulle visa vad platsen hade för förutsättningar och platsbesöket möjliggöra en personlig uppfattning av området. Att genomföra ett platsbesök var dessutom nödvändigt för att kunna genomföra olika analyser på platsen.

En första del av inventeringen bestod av genomgång av informationsunderlagen som fanns tillgängliga på tävlingshemsidan. Detta underlag bestod av till exempel information om verksamheter i och i anslutning till lekplatsen. Kompletterande faktaunderlag om området hämtades därefter från Linköpings kommuns hemsida. Detta information gav en grund inför platsbesöket.

Platsbesöket skedde vid ett tillfälle under en vardag, måndagen den 23:e april 2012. Under en dag besöktes platsen och dess omgivningar. Vi närmade oss området från norr och följde områdesgränsen

som kartunderlaget visade. Systematiskt gick vi genom hela området och noterade befintliga inslag på en medhavd karta. På kartan markerades bland annat mänsklig aktivitet, vegetation, väderförhållanden och angränsande omgivningar. Parallellt dokumenterades området med fotografier. Dokumentationen skedde från olika vinklar och väderstreck. Det var viktigt att få ett brett underlag för ett fortsatt arbete i Uppsala.

Analysmetoder

Fyra analysmetoder användes på tävlingsområdet; karaktärsanalys, Anthropological Tracking, rörelseanalys och Serial Vision.

Karaktärsanalys

Inför en ny gestaltning av lekplatsen, var det viktigt att identifiera de naturvärden som redan finns på platsen, så att dessa inte går förlorade. Att genom en karaktärsanalys identifiera dessa, beskriva skillnader i karaktärer mellan dem och tydliggöra deras värden i sitt sammanhang som lekplats, gav information som låg till grund för en mer hänsynsfull ombyggnad. Analysen var inspirerad av LCA-metoden, Landscape Character Assessment, där ett naturområde delas upp i olika delområden efter skillnader i karaktär (The Countryside Agency 2002, s. 6). Landscape Character Assessment, är ett sätt att objektivt kunna värdesätta olika typer av landskap. Det finns inga dåliga och fula landskap men i olika sammanhang kan de ha olika värden och funktion (The Countryside Agency 2002, ss. 2-3). Karaktärsanalysen användes som redskap för att få fram delområdenas olika upplevelsevärden på plats, till exempel klimat, associationer och sinnesintryck.

Lekplatsen delades in i olika delområden efter skillnader i användning, vegetation och upplevelser av platserna. Visuella kvaliteter, användning, olika sinnliga upplevelser som ljud och dofter samt klimatförhållanden noterades för de olika platserna. Därefter värderades de olika styrkorna och svagheter hos delområdena. Dessa utgjorde ett underlag för den fortsatta gestaltningen.

Anthropological Tracking

Anthropological Tracking är en analysmetod som är framtagen av Ian Simkins och Kevin Thwaites vid Sheffield University. Den syftar till att analysera platser genom att undersöka hur de verkligen används. Spår och ledtrådar som nernött gräs, kojor och naturligt tillkomna stigar på grund av slitage, ger alla ledtrådar om hur barn och vuxna använder platsen.² Detta kan vara ett bra analysverktyg i en mindre skala för att se var och hur barnen leker. Lenninger och Olsson skriver att för att utgå från ett barnperspektiv i planeringen bör *barnplatser* snarare än *platser för barn*, observeras (Lenninger & Olsson 2009, s. 50). De menar att *barnplatser* kan vara vilka platser som helst som utnyttjas av barn medan *platser för*

barn är områden som är planerade för barn, till exempel skolgårdar. Lenninger och Olsson skriver att ett ökat medvetande om hur barn faktiskt använder lekplatser och andra utemiljöer, samt vad det är för kvaliteter som gör dem intressanta, kan ge mycket information om hur bra utomhusmiljöer fungerar (Lenninger & Olsson 2009, s. 16).

Anthropological Tracking har därför valts som analysmetod för att få förståelse för hur barn använder och leker på platsen. Då barn dessutom kan vara svåra att intervjua, gällande utformning av bra utemiljöer, kan analysen utgöra ett bra komplement. Ett annat skäl till att använda analysen är att platsobservationer av aktivitet kan bli missvisande vid tidsbrist. Analysen ger information om aktiviteter man inte själv har kunnat bevittna. Syftet med analysmetoden var att ge stöd till gestaltningen genom att öka förståelsen för hur barn rör sig och vad de finner intressant på en plats.

Rörelseanalys

En rörelseanalys ger förståelse för hur människor rör sig på en plats (Gehl 2003 ss. 129-130). Den visar hur folk rör sig på mindre och större anlagda vägar. Genom en god förståelse för hur folk rör sig på och genom en plats, kan förutsättningarna för en god framkomlighet och rörelse skapas i en gestaltning. Analysen grundas på Jan Gehls tankar om vikten av goda och lättillgängliga stråk som nödvändiga för att gynna mängden aktiviteter i ett område (Gehl 2003, ss. 129-130).

Lill-Valla ligger som en knutpunkt mellan flera olika attraktioner. Därför var det viktigt att förstå hur folk rör sig förbi och genom området. Även analys av rörelsemönster inom själva tävlingsområdet var relevant. Detta för att förstå hur platsen används i dagsläget och om vissa platser verkar hämmas och förbli outnyttjade inom området. Analysens tillförlitlighet påverkas av många olika faktorer. Rörelser skiljer sig dag- och nattetid, de påverkas av bland annat väderförhållanden och årstid. Det faktum att vi besökte platsen under en vardag gjorde att den funktionella rörelsen blev överrepresenterad den spontana aktiviteten i vår analys. Den korta observationstiden påverkade också analysen. Vi ansåg ändå att det var viktigt att ta med denna aspekt, bara en medvetenhet om analysens svagheter finns. Rörelseanalysen grundades på egna observationer. Vi noterade vilka som rörde sig (barn, ungdomar och vuxna), var de rörde sig och hur de rörde sig.

Serial Vision

Gordon Cullens analysmetod Serial Vision behandlar miljöers upplevelsevärden. Den beskriver hur miljöer kan skapa spänning samt locka till utforskning. Under en färd förtydligas förflyttningen till ett nytt ställe om det finns tydliga kontraster i landskapet (Cullen 2009 s. 19). Cullen menar att förändringar och variation i synfältet

² Dr. Ian Simkins, föreläsning 19 januari 2012

³ Sofia Sandqvist, Universitetslektor Institutionen för Stad och Land, föreläsning 24 januari 2012

gör att en miljö upplevs som mer stimulerande och bidrar till positiva känslor som nyfikenhet för sin omgivning. Monotona miljöer utan variation, gör att färden genom området känns längre (Cullen 2009, s. 19). Cullen applicerade analysmetoden på stadslandskap men metoden är av värde även för andra typer av områden, till exempel för lekplatser.

För att stimulera barns lek och kreativitet bör lekplatsen som miljö väcka nyfikenhet och spänning. Det är en av tre förutsättningar som Asbjörn Flemmen nämner som viktiga för en lekplats (Lenninger & Olsson 2009, s. 149). Lenninger och Olsson skriver att teorier som bidrar till att skapa en plats som känns spännande och fängslande, där man får lust att gå vidare och utforska platsen, borde användas för barns lekmiljöer (Lenninger & Olsson 2009, s. 18). Serial Vision har därför använts som grund för att skapa en spännande och lekfull plats.

Gestaltningmetod

Att arbeta med koncept som gestaltningmetod kan skapa en enhetlig och identitetsstark plats. Ett tydligt motto och tema styr utformningen. Då tävlingsuppdraget kräver ett tydligt tema passar konceptverktyget som gestaltningmetod i detta sammanhang. Konceptet behöver inte vara uppenbart för utomstående, utan är ett redskap vid gestaltningen.³ Temat för lekplatsen ska å andra sidan vara begripligt även för besökare. Koncept och tema behöver inte nödvändigtvis vara samma sak, men det föll sig naturligt för oss i arbetsprocessen att likställa dessa istället för att jobba efter två parallella idéer. Med en enda ledande idé hoppades vi kunna skapa en mer enhetlig och övertygande temalekplats.

Resultat

I denna del redovisas resultat av litteratursökning, platsbesök och inventering, analyserna och gestaltningsarbetet.

Resultat av litteratursökning

Nedan följer resultatet av litteratursökningen om barn och utemiljöer. Här förtydligas vad begreppet barnperspektiv innebär, vad som är viktiga förutsättningar för gestaltning av en lekplats samt

bakgrund till temalekplatsens uppkomst och betydelse som lekmiljö.

Barnperspektiv

Vad är egentligen ett barnperspektiv?

”Enligt Socialstyrelsen (2006) syftar ett barnperspektiv till att värna om barns rättigheter och att barn är aktiva subjekt som skall komma till tals för att förmedla sina erfarenheter.”
(Polisi 2010, s. 5)

Forskning belyser att begreppet barnperspektiv kan tolkas på många olika sätt och att de olika synsätten inte alltid stämmer överens med varandra (Polisi 2010, s. 5). Begreppet kan innefatta barnets egna perspektiv eller vuxna personers tolkningar av barnets bästa, deras behov och rättigheter men också barns rätt till delaktighet (Polisi 2010 s. 5).

”Ja ur ett barns perspektiv kanske man vill äta chips och godis varje kväll och att det blir jättebra, men det tycker ju inte vi. Så frågan är vad som i helhet är bra ur barnets ståndpunkt.” (Polisi 2010, s. 29)

Citatet kan tolkas som att erfarenheter och kunskaper ligger till grund för en förmåga att se till barns behov ur ett perspektiv som de inte själva har. *Barnperspektiv* blir i detta fall ett sätt att kunna värna om barns rättigheter och preferenser, utan att tumma på reella fakta som till exempel säkerhetsaspekter. I planeringssammanhang blir barnperspektiv på så vis en utmanande balansgång mellan att luta sig mot sin yrkesmässiga kompetens och se på platsen ur ett barns ögon.

Barns rätt till stadsrummet

I många sammanhang riskerar barn att glömmas bort.

”Barn som social grupp är ingen stark grupp, den är tämligen maktlös.” (Lenninger & Olsson 2009, s.9)

Citatet är hämtat ur boken *Lek äger rum* som belyser problematiken kring att barn lätt hamnar i kläm i stadsplaneringssammanhang och då riskerar att inte få sin röst hörd (Lenninger & Olsson 2009, s. 9). Det är därför viktigt att barnen har starka representanter i samhället så att barnens behov av lekplatser uppmärksammas och skapas i stadsrummet (Lenninger & Olsson 2009, s. 8-9). Genom att uppmärksamma förståelse av barn, deras behov och rätt till delaktighet kan man skapa platser som fokuserar på barnen (Lenninger & Olsson 2009, s. 11). Genom att lyfta fram ett barns perspektiv och ta det på större allvar i planeringssammanhang, kan människor bli

bättre på att förstå hur barn fungerar och tänker. Detta är relevant för att på bästa sätt bemöta deras behov och önskemål (Lenninger & Olsson 2009, s. 11). Lenninger och Olsson menar dock att även projekt med goda intentioner kan sluta i platser utformade ur ett vuxenperspektiv (Lenninger & Olsson 2009, s. 8, 30).

Bokens författare diskuterar vidare att det kan vara svårt att tillgodose barnens behov på rätt sätt. De menar att det finns en risk att undersökningar, som ska öka kunskapen om vilka miljöer som är goda för barn och deras utveckling, istället kan visa barnens önskemål som en önskelista (Lenninger & Olsson 2009, s. 38).

Vad säger forskningen om bra utemiljöer för barn?

Hur kan man skapa bra lekplatser för barn, som verkligen uppskattas och används? Asbjörn Flemmen, försteamanuens i idrott och biologi vid Högskolan i Volda, redogör i boken *Lek äger rum* för tre fundamentala förutsättningar för en bra lekplats (Citerad i: Lenninger & Olsson 2009, s. 149). För det första finns det en viktig social aspekt, då lekplatsen måste hysa rum för barn att agera tillsammans och uppmuntra till diskussioner. För det andra bör den erbjuda allsidiga motoriska utmaningar för barnens fysiska utveckling. Till sist får spänningen i leken inte glömmas bort (Lenninger & Olsson 2009, s. 149).

”Barn skapar systematiskt tillstånd av ovisshet för att behålla det oförutsedda i lekens fortsatta utveckling.” (Lenninger & Olsson 2009, s. 149).

Detta citat belyser relevansen av att skapa platser som är intressväckande, spännande och varierade, där de lekande kan lockas att röra sig och utforska platsen (Lenninger & Olsson 2009, s. 18). För barn i olika åldrar är olika saker utmanande. Variation i svårighetsgrad är därför viktigt att sträva efter i planering av en lekplats, så att flera olika åldersgrupper kan mötas på samma yta. Det finns även behov av olika slags aktivitet. På individnivå tycker vi ofta om olika saker, barnen utgör en heterogen grupp med olika behov och preferenser (Lenninger & Olsson 2009, s. 9). Lekmiljön ska kunna rymma både vilda lekar och lugna lekar. Detta kräver olika typer av miljöer. Rörelsedynamik och fria rörelser är viktiga att främja på en lekplats. Det är därför nödvändigt att inte skapa barriärer och stänga in funktioner utan sträva efter att skapa öppna gränser mellan olika ytor så att den fria leken och rörelsen uppmuntras och gynnas (Lenninger & Olsson 2009, s. 26). Teorier som bidrar till att platser upplevs intressanta och fängslande, där de lekande lockas vidare att utforska platsen, borde appliceras i gestaltningen av miljöer tänkta för barn (Lenninger & Olsson 2009, s. 18).

Lenninger och Olsson menar även att det är viktigt att löst material, såsom pinnar, kottar och stenar, och vegetation planeras så att det uppstår ytor där barn lär sig att utforska och leka på egen hand

(Lenninger & Olsson 2009, s. 19). Författarna menar att då barn upptäcker att det finns saker att leka med stannar de ofta upp och inleder en spontan lek. Forskning visar även att växtlighet gynnar och förstärker barns lek (Lenninger & Olsson 2009, s. 20). Asbjörn Flemmen menar att många lekredskap idag lockar de lekande barnen till sittande aktivitet vilket leder till passivitet (Lindh 2010, s. 16). Det är inte bara för barnen som leken och lekvänliga miljöer är viktiga. Även vuxna har behov av spontan och planlös handling utan egentligt syfte, det vill säga lek (Citerad i: Lindh 2010, s.17). Det är ett faktum att barn sällan är ute på egen hand på lekplatserna utan i sällskap med vuxna. Därför blir behovet av en varierad utemiljö, som är värd att besöka, stort (Lenninger & Olsson 2009, s. 128).

”Leken ger en person möjlighet att utmana sig själv på ett fritt plan utan krav. För en vuxen är det den starkaste kontrasten till vardagen. Vuxna borde oftare använda sin kropp för att utforska närmiljön utomhus.” (Lindh 2010, s. 17)

Temalekplatsens uppkomst

Temalekplatsens roll och funktion måste förstås i sitt sammanhang i dagens stadsmiljö. Utemiljöerna i dagens städer är sällan anpassade för barn och tillåter sällan lekfullhet. Detta kan till och med vara farligt (Lenninger & Olsson 2009, s. 110). Barn i stadsmiljöer blir istället hänvisade till vissa specifika platser, lekplatser, särskilt ämnade för att leka i (Lenninger & Olsson 2009, ss. 7-8, 30-31). I början av 1990-talet väcktes debatten om undermåliga lekplatser på allvar (Lenninger & Olsson 2009, s. 110). Standardiserade lekutrustningar och säkerhetsåtgärder gjorde att lekplatserna blev mer och mer lika, vilket hämmade den spontana leklusten och barnens kreativitet. Lekplatserna hade ökat i antal men det fanns inte nog med pengar för deras underhåll. Genom att avveckla en del av dessa, och höja kvaliteten på de resterande lekplatserna, föddes temalekplatsen (Lenninger & Olsson 2009, s. 110). En temalekplats ska förmedla ett tydligt och identitetsskapande tema som väcker nyfikenhet och associationer till just denna specifika plats (Lenninger & Olsson 2009, s. 112). De är unika lekplatser som är tänkta att ge en speciell upplevelse för besökande. Temalekplatserna ska även bidra till att skapa ett slags landmärke för området kring lekplatsen, som barn kan orientera sig efter i staden (Lenninger & Olsson 2009, ss. 112-113).

Ett tydligt exempel på en temalekplats är ”Lek-sand” i Leksand. Sand var det material som konstnären Dina Hviid använde sig av för att skapa en temalekpark, till största delen bestående av en stor sandyta (Lenninger & Olsson 2009, s. 150). Dina Hviid menar att sanden väcker kreativitet hos de lekande och att barnen bygger för stunden i den stora sandlådan. Det som skapas är förgämligt men Hviid menar att detta är meningen med platsen (Lenninger & Olsson 2009, s. 150). Lekplatsen har skapats efter ett tydligt lekfullt

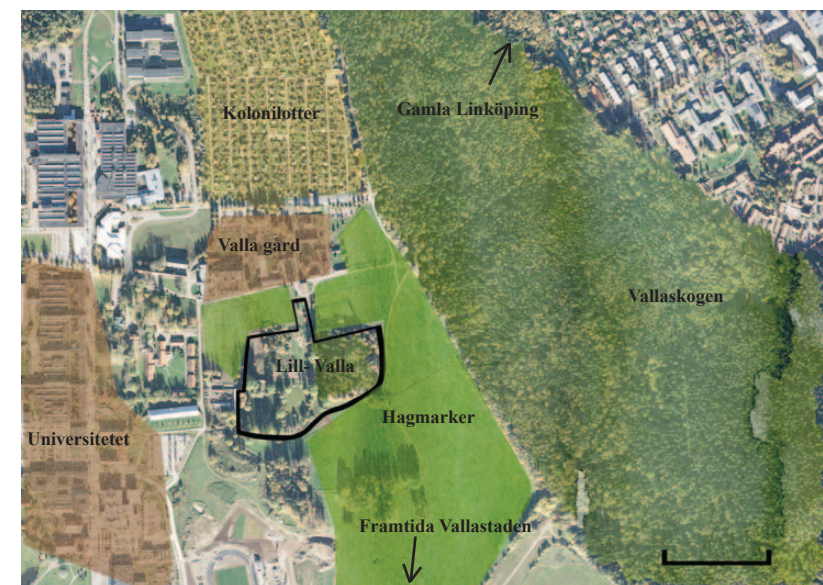
och unikt tema som idag fungerar som ett attraktivt utflyktsmål. ”Lek-sand” är tillräckligt spektakulär för att attrahera hela familjen (Lenninger & Olsson 2009, s.150).

Resultat av platsbesök och inventering

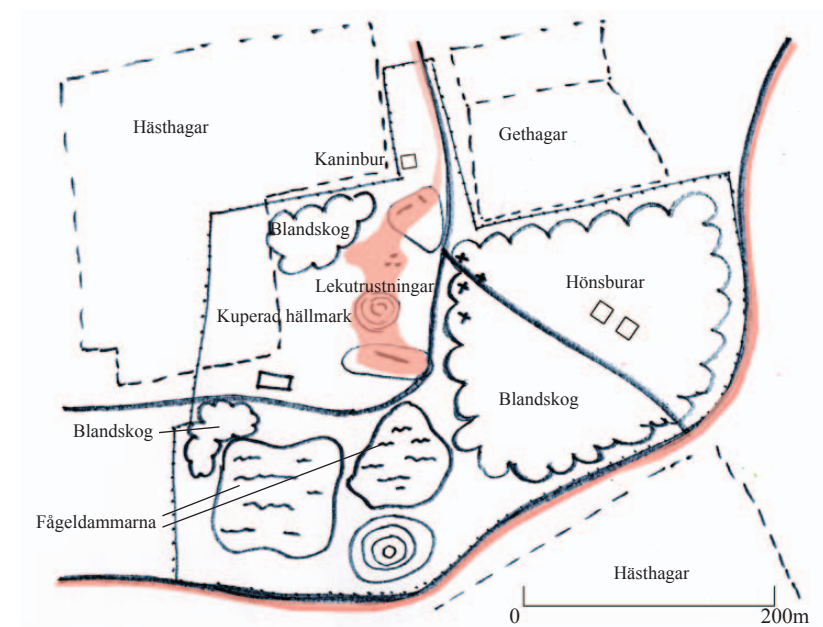
Lill-Valla ligger beläget i sydvästra delen av Linköping, mellan centrala Linköping och Linköpings universitet. Platsen omges av flera välbesökta attraktioner, som friluftsmuseet Gamla Linköping i norr, naturreservatet Vallaskogen i öster, universitetsområdet i väster och öppna hagmarker i söder. Det planeras också för en ny stadsdel söderut, Vallastaden, som ska stå klar 2016 (Linköping kommun 2012b). Gamla Linköping innehåller såväl stadskvarter med träbyggnader från tidigt 1900-tal som Valla gård, med ett flertal gamla bruksbyggnader som idag rymmer bland annat järnvägmuseum och café. Tanken om ett friluftsmuseum föddes ur en önskan att rädda gamla byggnader från rivning under Linköpings expansiva moderniseringsperiod på 1940-talet (Linköping kommun 2012c).

Öster om Lill-Valla ligger naturreservatet Vallaskogen med en välplanerad upplevelsestig med tydliga informationsskyltar om djur- och växtlivet kopplat till naturreservatet. Vallaskogen har en hög artrikedom med flera hotade svampar och växter. Exempel på dessa är Gul strävsopp, *Leccinum crocipodium*, Gyllensopp, *Aureoboletus gentilis* och Korskovall, *Melampyrum cristatum* (Sveriges Arkitekter 2012c).

På själva lekplatsområdet finns en varierad naturlig vegetation. I öster finns ett skogsparti med blandskog, i söder ligger två fågeldammar. I nordväst finns kuperad hållmark och centralt är området öppet med flera lekutrustningar utplacerade. Lill-Valla ligger omgärdad av hagar för både hästar och getter. Djur- och fågelburar för höns och kaniner finns också på lekplatsen.



Kartan från Eniro visar Lill- Valla lekplats med omgivning.
© Lantmäteriet Medgivande i2012/0021



Kartan visar Lill- Valla lekplats med inventeringsresultat. Röd markering indikerar mänsklig aktivitet.

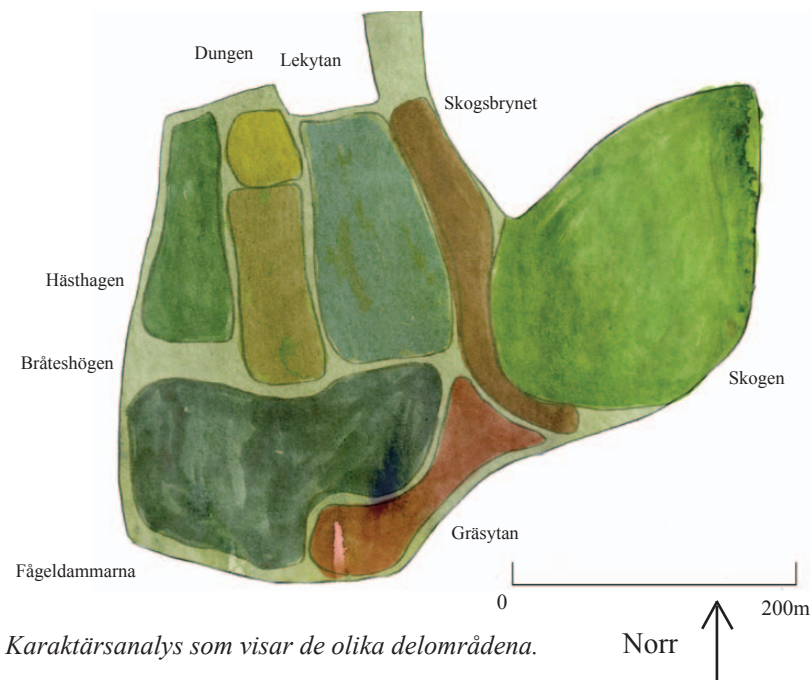
Analysresultat

Denna del innehåller resultaten av de fyra analysmetoderna som användes på platsen.

Resultat: Karaktärsanalys

Platsen har i dagsläget en riklig vegetation och rymmer en mängd olika naturtyper, bland annat skog, stenhäll, öppna gräsytor och fågeldammar. Åtta delområden med olika karaktärer identifierades.

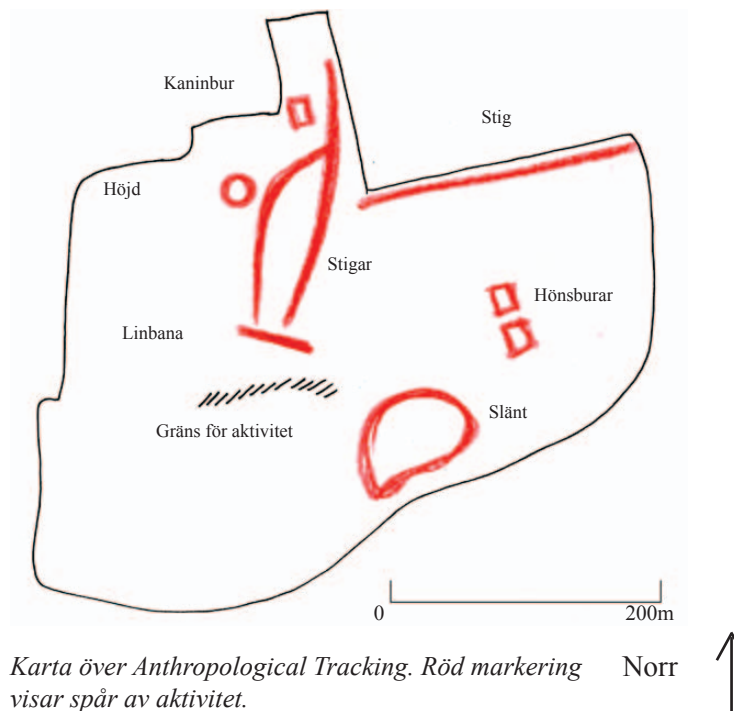
- » *Lekytan*: En central öppen yta som präglas av aktivitet; både lek och picknick. Den gräsbeklädda ytan är platt och öppen, klimatmässigt är den solig och något blåsig.
- » *Skogen*: Ett slutet område som känns aningen avskilt. Området är kuperat och skogsbeklätt. Ljud av fågelkvitter tillsammans med ett slutet intryck skapar en stark platskänsla.
- » *Skogsbrynet*: En avlång yta som utgör en gränsszon mellan lekytan och skogen där ett flertal byggnader och gångstigar finns utplacerade. Området bildar en barriär mot skogen.
- » *Gräsytan*: En liten yta bevuxen med högt gräs som inte tycks användas till något särskilt. Området utgör en baksida till lekplatsen.
- » *Fågeldammarna*: Två stora fågeldammar som hägnats in med hönsnät. Platsen är outnyttjad av människor och vildvuxen. En hel del fåglar simmar i dammen och måsar cirkulerar ovanför den. Området är avgränsat och upptar en stor del av lekplatsen.
- » *Bråteshögen*: En slutet och bortglömd yta. Området är oanvänt, något skräpigt och omgärdat av ett trasigt trästaket. Tallar är ett vackert inslag på platsen.
- » *Dungen*: En liten yta med kuperad terräng. Ytan upplevs som lekfull, trygg och lugn.
- » *Hästhagen*: En öppen karaktär fri från gräs och träd. Används idag som hage för hästar. Området omgärdas av staket.



Delområdena bidrar med en mängd olika typer av naturmiljöer som alla har potential att vara välanvända och fyllda av aktiviteter. Däremot är en stor del av dem outnyttjade, antingen på grund av avgränsning med staket (exempelvis *Fågeldammen*, *Hästhagen* och *Bråteshögen*), otydlig platskänsla (exempelvis *Skogsbrynet* och *Gräsytan*), dåligt underhåll (*Bråteshögen*) eller avsaknad av välplanerade stråk (*Skogen*).

Analysresultat: Anthropological Tracking

Resultaten av analysen vittnar om att Lill-Valla lekplats är en välanvänd och omtyckt lekplats. Stigar av nernött gräs ger ledtrådar om hur lekplatsen används, utan att vi själva betraktat hur lekarna på platsen gått till. Stigar och slitage vittnar om att det finns rörelse från norr till söder, men som avstannar vid vägen och fågeldammarna. Centralt på lekplatsen, där de flesta lekutrustningarna finns, är gräset nött. Speciellt kring linbanan och vid höjder på platsen är detta tydligt. På en höjd som liknar ett stenröse i norra delen av lekplatsen, har nästan all vegetation nöts bort på toppen. Detta är en av de få naturliga platserna på den öppna ytan där högre höjder och översikt över området kan nås. I skogen, där det bara finns en anlagd stig i nord-sydlig riktning, har en stig kommit till, som länkar lekplatsen mot Vallaskogen i öst. Djurinhägnaderna har en stor kal yta av bortnött gräsmatta runt sig, och är bevisligen omtyckta attraktioner.



Karta över Anthropological Tracking. Röd markering visar spår av aktivitet.

Analysresultat: Rörelsemönster

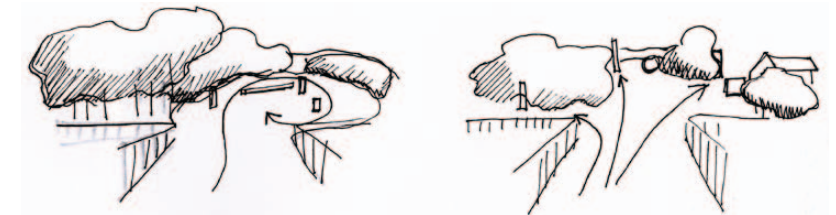
Söder om tävlingsområdet går en cykelväg som är mycket välan-

vänd. Observationer visade att många använder sig av denna för att enkelt kunna ta sig från universitetsområdet in mot centrum och vice versa. Lekplatsen förblir tack vare denna led skyddad från genomgångstrafik. Att området är omgärdat av hagar begränsar den fria rörelsen in till området. Besökare hänvisas på så sätt till särskilda öppningar mellan hagarna. Den nya stadsdelen kommer förmodligen ändra rörelsemönstren i området. Tillströmningen söderifrån kan väntas öka och områdets funktion som knutpunkt för rörelse förstärkas. Fler människor kommer röra sig i området. Inom själva området finns en tydlig nordsydlig rörelseriktning. Människor rör sig på den centrala öppna ytan. Brynet i väster mot skogspartiet verkar bilda en barriär, då få rör sig in och upp i skogen. Stråket som ska göra skogen tillgänglig, löper från nordväst till sydost, nästan parallellt med den centrala öppna ytan. Det saknas därmed kopplingar mellan skogsytan och den centrala öppna ytan och detta begränsar rörelsen mellan de två delarna. De två fågeldammarna med strandzon är inhägnade och gör en stor del av ytan otillgänglig.

Analysresultat: Serial Vision

I analysen av hur visuell spänning påverkar upplevelsen av platsen, var det starkaste intrycket att det finns brist på spänning och lockelse att utforska hela området. Trots att de perifera delarna har viktiga visuella kvaliteter, såsom skogspartier och vatteinslag, finns det en brist på koppling mellan dem och kantzonerna bildar barriärer. Detta visar sig i att de flesta aktiviteterna finns på en liten, central del av lekplatsen och omgivande ytor förblir outnyttjade. Attraktionerna, tydliga blickfång på lekområdet, är samlade mitt på lekplatsen och det skymtar inte några fokuspunkter att orientera sig mot till exempel i skogen.

Vi upplevde att det finns en möjlighet att, genom att använda sig av tankarna bakom Serial Vision som grund vid en ny gestaltning, skapas en mer visuellt spännande plats. Genom tydligare varierade rumsligheter och skiftning mellan öppet och slutet kan fler upplevelsevärden skapas. Om utblickarna ständigt varierar över hela området, med olika fokuspunkter och vyer, förändras den visuella upplevelsen av platsen under färden genom området. Denna variation bör vara anpassad efter ett barns skala och förändringar bör därför ske med kortare intervall än för en vuxen.



Skissen belyser problematiken av att aktiviteter samlas centralt i lekplatsen. Möjlighet finns att sprida aktiviteter med hjälp av fokuspunkter.

Gestaltningresultat

Nedan redovisas gestaltningen av temalekplatsen med program, koncept och slutgiltigt förslag.

Program

Som stöd till gestaltningen utarbetade vi ett program med ett antal mål för gestaltningen och exempel på åtgärder för att förverkliga dessa mål. Programmet vilar på den kunskap som informationssökningen och analyserna gav:

- » *Integrera aktiviteter och ytor:* En påbörjad lek ska kunna fortsätta genom hela området. Element som skapar barriärer för leken undviks. Gränserna på platsens delområden görs intressanta och spännande så att rörelse mellan dem gynnas. Gränzonerna bör utformas som ”spännande trösklar”, då skillnaderna mellan områdena inspirerar och ger leken nya dimensioner. Olika delar på lekplatsen kompletterar varandra. Aktivitetspunkter lockar till rörelse mellan alla delar.
- » *Utnyttja platsens yta/ storlek maximalt:* Platsens storlek och yta utnyttjas så att platsens faktiska storlek tas tillvara. Detta är angeläget då lekplatsen används flitigt redan idag och den nya stadsdelen Vallastaden avsevärt kan öka trycket på lekplatsen. Genom att ta bort en av de två fågeldammarna kommer en större del av lekplatsen till användning. Riktningen och rörelsen mot den nya stadsdelen Vallastaden, i söder, blir också tydligare. Outnyttjade baksidor på området motverkas genom att sprida aktiviteter och målpunkter över hela området. Strategiskt draga stråk löper genom lekplatsen och tillgängliggör.
- » *Öppna upp och välkomna:* Välplacerade och tydliga entréer till området, med en tydlig utformning som signalerar ”temalekplats” lockar in besökare. Siktlinjer och lekfulla objekt som syns på håll, skapar förväntningar och spänning inför upplevelsen av lekplatsen.
- » *Skapa variation i rumslighet, aktiviteter, svårighetsgrad samt växtmiljöer:* Strukturen i lekplatsen ökar den varierade rumsligheten och erbjuder ytor med varierade skalor och svårighetsgrader som lockar barn i olika åldrar att besöka parken.
- » *Skapa en mötesplats för alla:* Genom att erbjuda möjlighet till olika typer av aktiviteter, som till exempel picknickytor, bänkar, småbarnslek och utmaningar för äldre barn.
- » *Skapa identitet och sammanhang på platsen:* En formstark struktur och karaktäristiska former och element som återkommer i gestaltningen används för att knyta ihop området och ge det en egen identitet. Naturliga material harmoniserar med omgivande miljö. Rörelsestråk genom lekplatsens olika delar knyter ihop området och tillgängliggör.

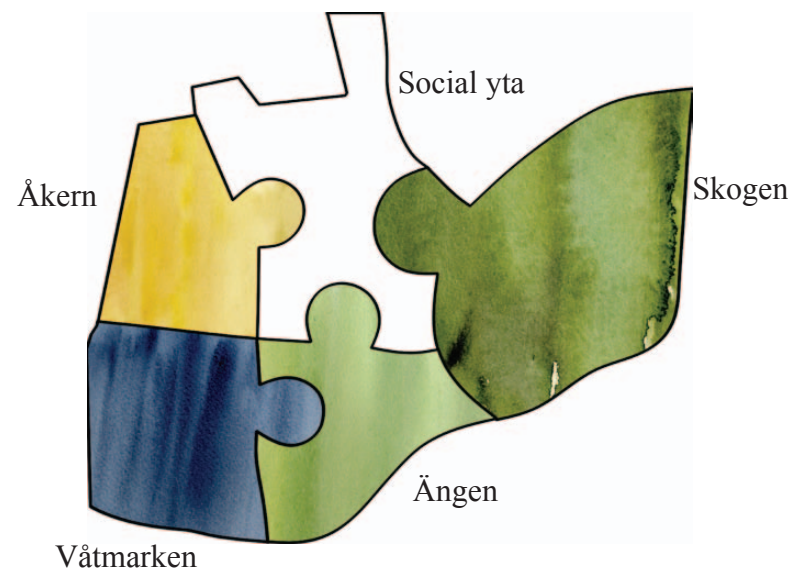
Koncept

I tidigt skede framarbetades olika kriterier som var viktiga för en väl fungerande och bärande idé i utformningen av lekplatsen. Vid valet

av koncept, prövades olika koncept mot kriterierna, för att se vilket som uppfyllde kraven bäst. Kriterierna som konceptet till temalekplatsen skulle uppfylla var:

- » Ska kunna skapa associationer både hos barn och vuxna.
- » Ska kunna locka både barn och vuxna till att besöka lekplatsen och även utforska olika delar av lekplatsen väl på plats.
- » Ska ge möjlighet till oprogrammerad lek, men även kunskap, och speciella attraktioner.
- » Ska knyta an till omgivningarna, den museala verksamheten och tillåta att djurhållningen fortlöper.

Konceptet som valdes var *Biotoppusslet*. Befintliga naturvärden på platsen och i omgivande landskap inspirerade till de fyra biotoperna; *åkern*, *ängen*, *skogen* och *våtmarken*. Konceptet tar avstamp i naturvärden på platsen och förstärker dessa.



Strukturskiss av Biotoppusslet.

Tillsammans omsluter biotoperna den femte pusselbiten; en gemensam social yta och knutpunkt. Tanken är att lekplatsen skapar ett pussel av biotoper med fem olika delar som skapar en helhet på platsen. I naturen upprätthålls den ekologiska balansen av en variation av olika växtmiljöer. Pusslet blir en formmässig symbol för hur olika delar tillsammans kan bilda en helhet. De fyra biotopernas olika karaktärer bildade förutsättningar för funktionellt och visuellt varierande miljöer. Dessa förebilder formades till lekfulla miljöer för såväl fri lek som pedagogisk verksamhet. Syftet var inte att strikt efterlikna olika naturtyper, utan snarare hitta element i landskapet, omvandla dessa, och skapa lekfulla karaktärer åt de olika pusselbitarna. Detta koncept var till hjälp vid gestaltningen av lekplatsen både funktionellt, såväl som formmässigt.

Gestaltningförslag

För att skapa en identitetsstark temalekplats som kan väcka associationer hos såväl stora som små valdes pusselbitar som ett genomgående motiv som bildar lekfulla inslag på olika sätt. Strukturen skapades i form av ett pussel och innehåller miljöer inspirerade av olika biotoper som idag finns på och runt om lekplatsen. På ett lekfullt sätt beskriver pusselbitarna den variation som behövs för att skapa en helhet. Pusselstrukturen skapar rumsligheter som i sin tur bidrar till variation på platsen, så att olika aktiviteter skapas för olika åldersgrupper. Gestaltningen tar avstamp i olika biotopers uttryck och i associationer förknippade med dem, både visuella, funktionella och känslomässiga. Själva utformningen innehåller verkliga inslag från biotoperna, som till exempel odlingsaktivitet på åkerdelen, men också abstrakta tolkningar av dessa. Till exempel finns en lekborg som inspirerats av bruket att stapla höbalar på varandra i borgliknande konstruktioner. Olika lekskulpturer på lekplatsen är inslag som består av naturliga trämaterial från platsen så de samspekar med den museala verksamheten.

I situationsplanen, på nästa sida, förtydligas de olika delområdena med hjälp av olika nyanser. Dessa nyanser upplevs inte på plats som skillnader i markmaterial, däremot skapas skillnader i områdenas karaktärer med hjälp av olika lekelement, skillnader i vegetation och funktioner.



Åkern är den kulturpräglade, strukturerade delen av lekplatsen. Pedagogiska inslag som odling har utformats och gestaltats efter te-
gar. Vid odlingen finns även sandlådor med lekskulpturer i form av
stora grödor, som morötter och potatis, som tränger upp ur marken
samt en lektraktor. En verktygsbod med odlingsredskap ligger intill.

I den finns en snickarverkstad, där byggworkshops kan anordnas.
Det finns även möjlighet till besök i ladugård med djur. Våra associ-
ationer till åkrarna har varit att låta höga, lekfulla pusselbitar skapa
känslan av spridda höbalar som är karaktäristiska för åkern. Denna
del är fri från täta träd och tanken är att den ska upplevas som öp-

pen. En lång siktlinje, synlig i perspektivet nedan, skapas över den
västra delen av lekplatsen. Tallarna har bevarats.

Perspektiv över den nordvästra pusselbiten: Åkern



Ängen präglas av beteslandskapet. Denna del är öppen och är tänkt att ge en känsla av frihet och fart på olika sätt. Gärdesgårdar att hänga och klänga på, lekredskap i formen av betande djur och gungor är utspridda över ytan. Några äppelträd finns och intill dem en yta med traditionella gungor. I södra delen finns en bevarad höjd vari-

från en linbana och rutschkana utgår. På vintern kan höjden fungera som pulkabacke. Ängen ger öppen och fri lek för barn med spring i benen. Pusselbitar har i denna del format en lekborg inspirerad av höbalar som ofta staplas på varandra och då bildar borgar att leka på.

Perspektiv över den sydöstra pusselbiten: Ängen



Skogen står för det spännande, vilda, äventyrliga, lekfulla och det ostrukturerade som ger utmaningar för de äldre barnen. Den vilda naturen ger goda förutsättningar att utmana kroppen. Genom skogen går en äventyrsbana med stationer för olika slags lek. De olika lekstationerna rymmer aktiviteter som klättring, bygg och balansgång. De ska alla uppmåna till spontan lek och rörelse över området och ge förutsättningar för motoriska övningar för de lekande. Banan

går förbi ett fornminne som uppmärksammas med informations-skytt. En del av skogen består av pålar som blir roliga att klättra på och gömma sig bakom. I skogen finns en samlingsbyggnad som är stor nog att rymma en hel klass och innehåller information om skogen och träslagens olika användningsområden. Efter associationer till blandskogens utbredning har pusselbitar skapats i olika storlekar, gjorda i de träslag som finns på platsen och utformade

efter trädarternas skilda växtsätt och utbredning. De stora lekpus-selbitarna står placerade längs stora stigen som leder genom skogen. Ekpusselbitarna är stora solitärer, tallpusselbitarna höga och raka, asp-pusselbitarna grupperade och björkpusselbitarna ljusa och åter-kommande. Även de mindre barnen kan trivas i skogen och till exempel samla kottar, bygga små kojor eller hoppa lövhögar.

Perspektiv över den östra pusselbiten: Skogen



Våtmarken består av en av fågeldammarna som bevarats, samt en mindre plaskdamm för vattenlek. För att skapa en känsla av denna biotop har dessa omgärdats av vass och pilplanteringar som bildar en djungellik miljö. Smala stigar leder genom buskagen och lockar till kurragömmalek och kojbygge. Vegetationen bildar buskage att

utforska för spontan lek och växer så högt att den kan upplevas som en skog för ett barn. Aktivitetsytor med olika teman blir överraskande inslag i buskagen. En innehåller vattenlek med plattformar som sprutar vatten vid tryck, en är en ljudinstallation med varierande teman efter säsong och den tredje är ett lugnt krypin med sitt-

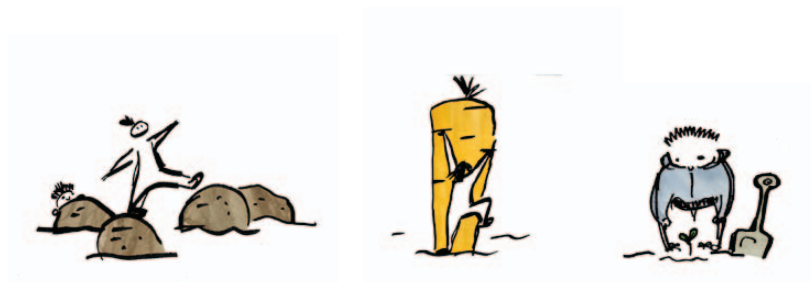
möjligheter. Ett lägre staket som inte känns som en barriär, samt en spång som leder över vattnet gör att fågeldammen får en större plats i lekplatsen som aktivitet och upplevelse. Vegetationen skapar en rolig miljö som barnen kan utforska och sätta sin egen prägel på. På vintern kan plaskdammen användas till skridskoåkning.

Perspektiv över den sydvästra pusselbiten: Våtmarken



Odling i Biotoppusslet

De pedagogiska inslagen är viktiga i Biotoppusslet och bidrar till att skapa en förståelse för vårt landskap och vår natur. Äkta odlarglädje kan upplevas i lekparken och odlingen blir en aktivitet för skolklasser att gemensamt sköta om. I sandlekytorna finns grödor i skiftande skalor som blir roliga inslag för de lekande.



Utsnitt A

Norr



Utsnitt över odlingsdelen på Åkern. Gröna ytor representerar odlingslotter och orange ytor visar sandlådor med stora lekskulpturer i form av potatis och morötter. En lektraktor

Djuren i Biotoppusslet

Djuren förblir ett viktigt inslag i temalekparken. I en besöksladugård kan barn och vuxna vara nära djuren. Kor, getter, grisar och höns är integrerade i lekplatsen. Inhägnadernas ihoplänkande former tillåter nära kontakt med djuren. När djuren är samlade på ett ställe är det lättare för allergiker att undvika området.

Utsnitt B

Norr



Utsnitt över den inhägnade djurgården på Åkern. Med pusselbitarnas ihoplänkande former kommer besökare nära djuren. Djurgården innehåller kor, grisar, kaniner och får. Den gråa ytan är en grusyta med en besöksladugård i utsnittets sydvästra del.

Diskussion

För en lyckad gestaltningsprocess krävs en mängd komponenter. Varje uppdrag är unikt och det gäller att öva upp en förmåga att förstå vad som är viktigt i detta specifika sammanhang, för detta syfte och för denna målgrupp. Då uppdraget är en tävling är utgångspunkten given av någon som redan har en mer eller mindre tydlig vision om vad som bör göras. För gestaltaren gäller det att uppnå en gedigen förståelse av uppdragets form, dess karaktär, samt information om platsen för gestaltningsuppdraget. Denna kunskap hjälper gestaltaren att bearbeta och lösa uppgiften på bästa sätt.

För oss gav alla dessa utmaningar helt nya erfarenheter. Det var vår första medverkan i en tävling, vår första gestaltning som vände sig till barn och vårt första uppdrag utanför Uppsala.

Metoddiskussion

Valet av metoder som gestaltaren använder sig av anpassas efter uppdragets karaktär. För själva arbetsprocessen var informationen från tävlingsarrangören, Linköpings kommun, en god grund. De ansvariga bistod med nödvändig fakta som kartor över området, foton, flygfoton och information om verksamheter på och i anslutning till platsen. Ändå var eget besök på platsen och genomförda analyser, nödvändiga för en djupare förståelse av uppgiften och en förutsättning för att bli personligt motiverad och engagerad i gestaltningsarbetet. På grund av tidsbrist och geografiskt avstånd begränsades platsbesöket till en dag. Ett besök till hade underlättat perspektivbyggandet inför redovisningen och gett mer underlag till vissa analyser, till exempel rörelseanalysen. Däremot var den begränsade tiden på plats en viss fördel i gestaltningskedet, då det blev lättare att fokusera på alternativa lösningar till den befintliga situationen. Vi upplevde att ett enda platsbesök gynnade vår kreativa förmåga och fantasi vid omgestaltningen.

Litteratursökningen gav information om vad en lekplats bör innehålla och vad den fyller för funktion. Med hjälp av denna kunde vi tänka oss in i användarnas behov och få in ett barnperspektiv i vår gestaltning. Vi anser att litteratursökningen gav underlag och bidrog till ökad förståelse av ämnet. Böckerna kompletterade varandra och gav olika synvinklar som breddade ämnets komplexitet. Speciellt Lenninger och Olssons bok hade utförliga exempel på olika lekmiljöer, som var särskilt värdefulla vid gestaltningen av lekplatsen i Lill-Valla. Dock kan vi ställa oss kritiska till antalet källor; en bredare litteratursökning hade givetvis gett bredare kunskap i ämnet. Det faktum att barn inte bildar en homogen grupp, utan består av individer med olika preferenser, gör att generaliseringar görs, vilket

alltid är problematiskt.

Analyserna grundades på observationer under en dag. Detta påverkade givetvis inventeringen och de efterföljande analyserna. Under tidigare skolprojekt har inventeringsområdena varit betydligt lättillgängligare och vi har kunnat besöka dem flera gånger. Roliga inslag som inte är synliga direkt, går ofta förlorade vid en första anblick. Men det finns alltid ytterligare aspekter att ta hänsyn till och mer information att hämta. På grund av geografiskt avstånd fick vi göra en avvägning och prioritering. Ett första intryck ger även den värdefull information. Analyserna som gjordes efter platsbesök visade att det fanns brist på visuella upplevelser, spänning och incitament till att utforska området. Viljan att utforma en upplevelsemässigt varierad plats för barn i olika åldrar, var därför central för oss i gestaltningsprocessen. Analysmetoden Serial Vision var i detta sammanhang speciellt värdefull. Dessa tankar var för oss viktiga vid gestaltningen, speciellt i utformningen av en grundläggande struktur för lekplatsen. I programmet formulerade vi vår vilja att sprida aktivitetspunkter över hela området och med hjälp av detta leda besökarna till att utforska så mycket som möjligt utav platsen. Arrangörens vision och krav om anpassning till omgivande miljöer och verksamheter ansåg vi krävde en karaktärsanalys som gav kännedom om platsens delområden. Denna karaktärsindelning gav oss kunskap om platsen som också breddade väg för konceptet som gestaltungsförslaget lutade sig mot. Rörelseanalysen var en metod som vi använt oss av vid tidigare kurser och Anthropological Tracking en ny analys som i barnsammanhanget var ovärderlig. Sammanfattningsvis tycker vi att analyserna kompletterade varandra och de var i vår mening alla grunder till gestaltningen.

Koncept som gestaltningsmetod är en metod vi lärt oss använda under utbildningen. Det hade varit intressant att prova på ett alternativt sätt att gestalta, men uppdragets karaktär gjorde att vi ansåg den bäst lämpad. En temalekplats kräver ett unikt identitetsskapande tema som gör platsen säregen. Det var därför användning av koncept som metod för gestaltningsarbetet passade så bra i detta sammanhang.

De metoder vi använt oss av i arbetet anser vi varit till stor hjälp. Det vi dock reflekterat över i efterhand är att observationer och samtal med barn, för att se och höra hur de leker och vad olika barn tycker om att leka med, hade varit värdefulla. Trovärdigheten till vårt gestaltningsförslag hade kunnat öka om förslaget även baserades på empiriska undersökningar och inte enbart på litterär kunskap. Men detta var första gången vi arbetade fram ett gestaltningsförslag för en lekplats och kunskapen vi bär med oss från denna erfarenhet kan fördjupas inför nästa uppdrag.

Resultatdiskussion

Vid utarbetandet av koncept fick vi dels ta hänsyn till Linköpings

kommuns visioner och krav, men även våra egna målsättningar, som grundas på egna analyser och informationssökning över området. Till exempel var det för oss viktigt att välja ett tema som genomsyrade gestaltningen så att barn men även vuxna kunde lockas till lekplatsen. Linköpings kommun poängterade vikten av att temat knöt an till omgivningarna så att lekplatsen blev en del av området och inte tagen ur sitt sammanhang.

Vi ansåg att det var viktigt att ta vara på det som för platsen var en stark resurs, det vill säga de olika naturtyperna. Lill-Valla lekplats omgärdas av vackra landskap som har inspirerat gestaltningen av temalekplatsen. Konceptet med biotoperna blev en möjlighet att ta vara på detta samtidigt som det fungerade med tävlingsprogrammets visioner och krav. Friluftsmuseet intill vittnar om att Linköping genom tiderna haft en önskan att, trots tillväxt och modernisering, värna om det gamla. Det ville vi ta fasta på, men på ett nytt och lekfullt sätt. Genom att föra in pusslet ihop med biotoperna, hoppades vi kunna stärka barns associationsförmågan till platsen, då barn kan känna igen den karaktäristiska pusselformen.

Resultat av litteratursökningen visade att begreppet barnperspektiv kan tolkas på många olika sätt beroende på situation. Ett barnperspektiv kan vara professionella tolkningar av barns bästa men även barns egna perspektiv och rättigheter. Vissa menar att det inte bara finns ett barnperspektiv utan flera. Vi har fått förståelse för att begreppet är komplext och att det i vissa fall kan vara problematiskt att göra anspråk på ett barnperspektiv. Det är trots denna problematik viktigt att erkänna barns rätt till delaktighet och fortsätta att sträva efter ett barnperspektiv för utemiljöer ämnade för barn. Litteraturen visade även på hur lekplatsens utformning är av vikt för ett barns fysiska och sociala utveckling och bör därför innehålla spänning och utmaningar. Lekplatser behöver exempelvis vara variationsrika, för att stimulera till olika typer av aktivitet och lek. Litteratursökningen visade att en temalekplats ska vara en plats som lockar till möten mellan olika personer och som erbjuder något för alla. Den ska erbjuda ett unikt tema som skapar identitet till platsen. Det är därför viktigt att se till den forskning som finns om barn kopplat till utemiljöer.

Analysmetoden Serial Vision var det redskap som vi använde oss av för att skapa en upplevelsemässig och varierad lekplats. Pusselbitstrukturen var formmässigt tacksam att använda med tanke på detta. Den hade i sig förutsättningar att bilda en god grund för spänningar mellan öppet och slutet och därmed förankra Cullens tankar om vikten av variation i färden genom ett område i gestaltningen. Biotoperna kan också bidra till en karaktärsnärlig variation mellan lekplatsens olika områden samtidigt som olika rumsligheter skapas. Analysmetoden Anthropological Tracking resulterade framförallt i att vi fortsättningsvis ville ge djuren i Lill-Valla ett centralt läge och att vi förstod lekvärdet av höjder och kullar på en lekplats.

Biotoppusslet är ett koncept som kan attrahera såväl yngre som

äldre till platsen. Biotopernas olika växt- och rumskaraktär kan erbjuda olika typer av aktivitet såsom bad, bollspel, odling och äventyr. Pusslet ligger som struktur för de olika biotoperna och visar vikten av de olika delarna för att skapa en helhet. På så vis står konceptet även för en pedagogisk värdegrund om allt och allas lika värde. Pusselbitar som genomgående lekelement i lekparken blir något som de yngre kan referera till och känna igen. Vi anser att den lekfulla formen, som pusselbitar har, kan ge upphov till spontan lek och utmaning. Tunnlarna som skapas mellan marken och pusselbiten kan användas till att gömma sig under eller krypa under. De konkava och konvexa delarna på pusselbitarna kan också användas för klättring, som gömställen och som utmaning på olika nivåer.

Att delta i en tävling ger särskilda förutsättningar för den gestaltande processen och kanske framförallt redovisningen av den. Då allmänna tävlingar är öppna för alla, tenderar dessa att resultera i en mängd förslag. Det blir viktigt att på ett tydligt och effektivt sätt kunna presentera sin idé för att synas i mängden. Presentationsarbetet blev en väldigt viktig del av arbetet som vi lade mycket fokus på. Det kan hävdas att för mycket fokus på den visuella presentationen på papper kan gå ut över gestaltningen av den faktiska upplevelsen. Detta har vi försökt undvika genom att medvetet fokusera på upplevelsevärdet på plats. Arbetet med att ta fram en representativ situationsplan och perspektiv har även i sig varit en granskande process som inneburit en del omprövningar av den egna gestaltningen. Detta gäller framförallt revidering av olika elements skalor.

Uppsatsen och tävlingsbidraget har fortlöpt parallellt. Kraven på dessa olika inlämningar har varit olika på grund av olika mottagare, vilket tidvis varit besvärligt under arbetet. Tävlingssammanhanget, som är ett forum som kräver ett säljande och målade språk, har legat i konflikt med den vetenskapliga tonen som krävs i uppsatsskrivandet. En annan utmaning har varit att få fram en tydlig struktur för uppsatsen, då vi skildrar en process som inte kan följa den vedertagna IMRAD-strukturen för en vetenskaplig text. Vi har dels producerat ett säljande tävlingsbidrag och skrivit en vetenskaplig uppsats. Detta parallella arbete har för oss varit en utmaning.

Uppsatsen har behandlat frågeställningen: Hur kan en identitetsstark temalekplats som ser till barnens behov och samtidigt stärker Linköpings stad, skapas? Svaret är, som alltid, komplext. Våra egna erfarenheter och preferenser, tävlingsanordnarens krav, forskningsrön och säkerhetsaspekter har alla bidragit till slutresultatet. Avvägningar mellan olika intressen som delvis ligger i konflikt med varandra är nödvändiga för att skapa en demokratisk plats. Det är svårt att behaga alla, men ingen får uteslutas. I ett gemensamt pussel, biotoppusslet, hoppas vi att alla kan hitta en plats att trivas i.

Referenser

- Arbetsmiljöverket (2012). *Effekter av långvarigt stillasittande*. Tillgänglig: <<http://www.av.se/teman/datorarbete/risker/stillasittande/>> [2012-05-28]
- Bäckström, Sara (2010). *Social hållbarhet i den delade staden*. Karlskrona, Programmet för Fysisk Planering. (Uppsats/ Blekinge Tekniska Högskola)
- Cullen, Gordon (2009). *The Concise Townscape*, Oxford, The Architectural Press
- Gehl, Jan (2003). *Life between buildings*. 6. ed. Skive: The Danish Architectural Press.
- Lenninger, Anna & Olsson, Titti (2009). *Lek äger rum*, Stockholm, Forskningsrådet Formas
- Lindh, Hanna (2010). *Att inspirera till lek på en lekplats i Kumla*. Uppsala, Institutionen för stad och land. (Uppsats/Sveriges lantbruksuniversitet)
- Linköpings kommun (2012a). [Elektronisk] *Idéprogram*. Tillgänglig: <http://www.linkoping.se/PageFiles/54174/120109_Link%c3%b6pingsBo2016_Ideprogram_rev_low.pdf?epslanguage=sv, > [2012-05-16]
- Linköpings kommun (2012b). *Linköpingsboo2016*. Tillgänglig: <<http://www.linkopingsbo2016.se>> [2012-04-25]
- Linköpings kommun (2012c). *Friluftsmuseet Gamla Linköpings historia*. Tillgänglig: <<http://www.gamlalinkoping.info/index.php/sv/mer-om-oss/historik>> [2012-04-25]
- Polisi, Mimoza (2010). *Vad innebär barnperspektiv?*. Lund, Socialhögskolan. (Uppsats/ Lunds universitet)
- Sveriges Arkitekter (2012a). *Tävlingar*. Tillgänglig: <<http://www.arkitekt.se/s33766>> [2012-05-15]
- Sveriges Arkitekter (2012b). [Elektronisk] *Tävlingsprogram*. Tillgänglig: <<http://www.arkitekt.se/s69912/f13557>> [2012-04-25]
- Sveriges Arkitekter (2012c). *För deltagare*. Tillgänglig: <<http://www.arkitekt.se/s70402/f13663>> [2012-04-25] (Endast tillgänglig för tävlingsdeltagare med lösenord.)
- The Countryside Agency (2002). [Elektronisk] *Landscape Character Assessment Guidance for England and Scotland*. Tillgänglig: http://www.naturalengland.org.uk/Images/lcaguidance_tcm6-7460.pdf [2012-05-15]
- Tollebrant, Johan (2010). *Allmän eller inbjuden?- en studie om för- och nackdelar med allmänna respektive inbjudna arkitektävlingar*. Stockholm, Arkitekturskolan. (Uppsats/ Kungliga Tekniska Högskolan, KTH)