

PLAYSPOTS

- ett sätt att skapa lekvänliga stadsrum genom punktvisa insatser?

En undersökning baserad på litteraturstudier och en fallstudie av playspots i Odense.



Amanda Backman & Ann-Sofie Johansson

**PLAYSPOTS – ett sätt att skapa lekvänliga stadsrum genom punktvisa insatser?
En undersökning baserad på litteraturstudier och en fallstudie av playspots i Odense.**

PLAYSPOTS - A Way to Create More Inviting Public Spaces for Children's Play through Punctual Installations? An investigation based on a literature review and a case study of playspots in Odense.

Amanda Backman & Ann-Sofie Johansson

Handledare: Eva Kristensson, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Biträdande handledare: Maria Kylin, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Examinator: Märit Jansson, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Biträdande examinator: Kristin Wegren, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Omfattning: 30 hp

Nivå och fördjupning: A2E

Kurstitel: Master Project in Landscape Architecture

Kurskod: EX0814

Program: Landskapsarkitektprogrammet

Utgivningsort: Alnarp

Utgivningsår: 2018

Omslagsbild: Sabina Johansson

Elektronisk publicering: <http://stud.epsilon.slu.se>

Nyckelord: playspots, punktvisa insatser, lekvänlighet, lekmiljö, stadsrum, aspekter, gestaltning

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

SAMMANDRAG

ABSTRACT

FÖRORD

1. INLEDNING.....	10
1.1 BAKGRUND.....	10
1.2 VAD ÄR PLAYSPOTS?.....	13
1.2.1 Inspirationsbilder för gestaltning av playspots.....	14
1.3 MÅL OCH SYFTE.....	16
1.4 MATERIAL OCH METOD.....	16
1.4.1 Litteraturstudie.....	16
1.4.2 Fallstudie.....	17
2. LITTERATURSTUDIE.....	18
2.1 DEN BETYDELSEFULLA LEKEN.....	18
2.2 BETYDELSEFULLA ASPEKTER FÖR EN LEKVÄNLIG GESTALTNING.....	20
2.2.1 Aspekter i kategori 1.....	21
2.2.1.1 Väder och årstidsanpassningar.....	21
2.2.1.2 Tillgänglighet.....	22
2.2.1.3 Rymlighet.....	23
2.2.1.4 Omgivningsanpassning.....	25
2.2.1.5 Rumsindelning.....	26
2.2.1.6 Variation.....	28
2.2.1.7 Multifunktionalitet.....	29
2.2.1.8 Föränderlighet.....	31
2.2.2 Aspekter i kategori 2.....	32
2.2.2.1 Ljud.....	32
2.2.2.2 Ljus.....	33
2.2.2.3 Digital teknik och interaktivitet.....	34
2.2.2.4 Färg och mönster.....	35
2.2.2.5 Markmaterial.....	36
2.2.2.6 Vatten.....	40
2.2.2.7 Topografi.....	42
2.2.2.8 Vegetation.....	43
2.2.2.9 Djur.....	46
2.2.2.10 Löst material.....	48
2.2.2.11 Lekredskap.....	51
2.2.2.12 Konstnärliga utsmyckningar.....	55
2.2.2.13 Tillfälliga installationer.....	56
2.3 SLUTSATSER LITTERATURSTUDIE.....	57
2.3.1 Analysmetod.....	58

3. FALLSTUDIE ODENSE	59
3.1 BAKGRUND ODENSE PLAYSPOTS	60
3.1.1 Idén om playspots uppstår.....	60
3.1.2 Bylivsundersøgelsen 2008 - en undersökning av Odenses stadsliv och stadsrum.....	60
3.1.3 Vision Odense <i>At lege er at leve</i>	61
3.1.4 Odense kommuns playspotstrategi.....	62
3.1.5 Odenses definition av playspots.....	62
3.1.6 Fyra kategorier av playspots.....	63
3.1.7 Placering av playspots.....	63
3.2 ANALYS AV ODENSES PLAYSPOTS	64
3.2.1 Vattenlek på Kinopladsen.....	66
3.2.2 Mobila bordtennisbord.....	68
3.2.3 Dansbågen.....	70
3.2.4 Hydraphonia.....	72
3.2.5 Konstnärlig klättermatt.....	75
3.2.6 Mobila lekskåp.....	77
3.2.7 Studsmattor.....	79
3.2.8 Hamnmaneter.....	81
3.2.9 Performativt landskap.....	83
3.2.10 Oceania.....	85
3.2.11 NineNow.....	87
3.2.12 H.C. Andersen bänk.....	89
3.2.13 Carls flygel.....	91
3.3 SLUTSATS FALLSTUDIE ODENSE	93
3.3.1 Aspekter i kategori 1	94
3.3.1.1 Väder och årstidsanpassningar.....	94
3.3.1.2 Tillgänglighet.....	94
3.3.1.3 Rymlighet.....	95
3.3.1.4 Omgivningsanpassning.....	95
3.3.1.5 Rumsindelning.....	96
3.3.1.6 Variation.....	96
3.3.1.7 Multifunktionalitet.....	96
3.3.1.8 Föränderlighet.....	97
3.3.2 Aspekter i kategori 2	97
3.3.2.1 Ljud och Ljus.....	97
3.3.2.2 Digital teknik och interaktivitet.....	97
3.3.2.3 Färg och mönster.....	97
3.3.2.4 Markmaterial.....	98
3.3.2.5 Vatten.....	98
3.3.2.6 Topografi.....	98
3.3.2.7 Vegetation.....	98
3.3.2.8 Djur.....	98
3.3.2.9 Löst material.....	99
3.3.2.10 Lekredskap.....	99
3.3.2.11 Konstnärliga utsmyckningar.....	99
3.3.2.12 Tillfälliga installationer.....	100
4. AVSLUTNING & DISKUSSION	100
4.1 METODDISKUSSION	102
4.2 MÖJLIG VIDAREFORSKNING	104

REFERENSER & BILDFÖRTECKNING

SAMMANDRAG

I denna masterexamensuppsats har vi undersökt möjligheten att skapa mer lekvänliga stadsrum genom punktvisa insatser i form av playspots. En playspot är en mindre lekmiljö, en installation eller ett enskilt element med syfte att uppmuntra eller inspirera till lek i staden. Den största delen av uppsatsen utgörs av en litteraturstudie där vi presenterar och diskuterar ett antal olika aspekter som genom den studerade litteraturen framkommit som särskilt betydelsefulla för att gestalta lekvänliga utemiljöer för barn. Uppsatsen innehåller även en fallstudie som vi utfört i Odense kommun. Här diskuterar vi hur väl vi tycker att kommunen lyckats uppnå en lekvänlig gestaltning av sina 13 playspots och på vilka sätt Odenses playspots kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum.

I litteraturstudien har vi konstaterat att leken är viktig och betydelsefull för ett barns utveckling, inlärning och välmående. Vi har också dragit slutsatsen att en lekvänlig miljö är en plats där barnet självmant vill leka samt gärna återkommer till. Var barnet väljer att leka, vilken typ av lek som tar form samt hur länge ett barn leker på en plats påverkas av utemiljöns gestaltning. Vi menar således att gestaltningen har en viktig funktion för om en utemiljö kan ses som lekvänlig eller inte. Vi har i litteraturen funnit att det finns 21 aspekter som skulle kunna ses som särskilt betydelsefulla för gestaltningen av en lekvänlig utemiljö. Dessa aspekter har utmynnat i en analysmetod som vi sedan använt oss av då vi i vår fallstudie analyserat Odenses playspots. Vi har funnit att aspekterna kan delas in i två kategorier där båda kategorierna kan ses som lika viktiga för att uppnå en lekvänlig utemiljö. Aspekter som faller under kategori 1 definieras enligt följande: "Aspekter som är önskvärda att uppnå genom gestaltning för att skapa lekvänliga miljöer för barn". Till kategori 1 hör följande aspekter: *Väder- och årstidsanpassning, Tillgänglighet, Rymlighet, Omgivningsanpassning, Rumsindelning, Variation, Multifunktionalitet och Föränderlighet*. Aspekter som faller under kategori 2 definieras enligt följande: "Aspekter som är önskvärda att gestalta med för att skapa lekvänliga miljöer för barn". Dessa skulle kunna användas för att uppnå en eller flera aspekter i kategori 1. Till kategori 2 hör följande aspekter: *Ljud, Ljus, Digital teknik och interaktivitet, Färg och mönster, Markmaterial, Vatten, Topografi, Vegetation, Djur, Löst material, Lekredskap, Konstnärliga utsmyckningar och Tillfälliga installationer*. Hur lekvänlig en miljö kan sägas vara menar vi beror på hur aspekterna i de båda kategorierna används samt hur de samverkar och kombineras. Aspekterna kan därmed inte ses som enskilda delar då dessa verkar ihop för att skapa intressanta miljöer som lockar till lek. Vilken aspekt som kan ses som viktigast för att gestalta lekvänliga utemiljöer menar vi inte går att säga generellt då detta beror på platsens sammanhang.

Genom vår fallstudie har vi kommit fram till att Odenses playspots har en varierande grad av lekvänlighet där vissa upplevs som mer lekvänliga medan andra kunde ha gestaltats på ett betydligt mer lekvänligt vis. Det är dock ett imponerande och inspirerande arbete som staden utfört och fortfarande arbetar med att utveckla. Då Odenses playspots har bidragit till att skapa mer lekvänliga stadsrum genom att synliggöra leken och skapa fler lekvänliga platser i staden skulle Odense också kunna ses som en mer lekvänlig stad jämfört med innan införandet av playspots. Vi menar att Odense kommun på många sätt är en förebild och stad att se upp till när det kommer till att skapa möjlighet för mer lek i stadsrummen. Vi tror att

deras strategi och arbetssätt skulle vara inspirerande även för andra kommuner att ta del. Förutom en stark vilja att öka lekmöjligheterna och göra staden mer lekvänlig är Odense kommun inte unik som stad. Vi tror således att det skulle finnas stora möjligheter att på liknande sätt arbeta med punktvisa insatser i form av playspots även i andra städer. I framtiden hoppas vi därför få se fler städer som arbetar på liknande sätt.

ABSTRACT

In this master's thesis we have investigated the possibility of creating more inviting urban spaces for children through punctual installations, in this case playspots. A playspot is a smaller play space, an installation or an individual element with the purpose of encouraging or inspiring play in the city. The main part of the thesis consists of a literature review in which we present and discuss a number of different aspects identified in the literature as particularly important for the development of play-friendly outdoor environments for children. The thesis also contains a case study conducted in Odense municipality. In this part we discuss how well we think the municipality has managed to achieve a play-friendly design of their 13 playspots and how playspots can be a way to create more inviting urban spaces that encourage play.

In the literature review, we have found that play is an important part of a child's development, learning and well-being. Also, we have come to the conclusion that a play-friendly environment is a place where the child wants to play and to which the child gladly returns. It is a spot where the child chooses to play. What kind of play that takes place and how long the play lasts is dependent on the design of the environment. Therefore, we believe that the design has an important function to determine whether an outdoor environment can be considered play-friendly or not. In the literature, we have found 21 aspects that could be seen as particularly important to incorporate in the design of a play-friendly outdoor environment. These aspects have resulted in an analysis method that has been used in our case study when analyzing the playspots in Odense. We have found that the aspects can be divided into two categories, where both categories can be considered equally important for achieving an inviting environment for play. Aspects in category 1 are defined as follows: "Aspects that are desirable to achieve through design to create play-friendly environments for children". Category 1 includes the following aspects: *Weather and seasonal adjustment, Availability, Spaciousness, Surroundings, Spatiality, Variation, Multi-functionality and Changeability*. Aspects in category 2 are defined as follows: "Aspects that are desirable to be used to create play-friendly environments for children". These could be applied to achieve one or more aspects of category 1. Category 2 includes the following aspects: *Sound, Light, Digital technology and interactivity, Color and patterns, Flooring materials, Water, Topography, Vegetation, Animals, Loose material, Play equipment, Artistic embellishment and Temporary installations*. How play-friendly an outdoor environment can be considered to be, depends on how the aspects of both categories are used and how they interact and are combined with each other. Therefore, these aspects should not be seen as individual elements as they work together to create interesting spaces for play. Which aspect that can be regarded as the most important, when it comes to designing inviting outdoor environments, depends on the context of the site.

Through our case study, we have reached the conclusion that the playspots in Odense have a varying degree of playability. Some of them are more play-friendly, while others could have been designed in a much more suitable way. Nevertheless, it is an impressive and inspiring work that the municipality has achieved and still is working on developing. The playspots in Odense have created more inviting urban spaces for children by making the play visible and

creating more play spaces in the city. In several ways, Odense could be looked upon as a model and a city to be inspired by when it comes to creating opportunities for more play in urban spaces. We believe that their strategy and working methods could be inspirational for other municipalities as well. Odense municipality has a strong willingness to increase children's opportunities for play and make the city more inviting. However, beyond this Odense is not unique as a city. Therefore, we believe it would be possible to work with punctual installations in other cities as well. In the future, we hope to see more cities working with playspots in a similar way.

FÖRORD

I denna uppsats har vi valt att undersöka möjligheten att skapa mer lekvänliga stadsrum genom punktvisa insatser i form av playspots. Uppsatsen är skriven som ett masterexamensarbete i landskapsarkitektur vid Sveriges lantbruksuniversitet i Alnarp. Vårt intresse för barns utemiljöer har successivt växt fram i vuxen ålder genom såväl erfarenhet som studier. Genom arbete i förskola, förskoleklass samt i fritidsverksamhet har vi fått värdefulla insikter om hur betydelsefull utemiljön många gånger kan vara för barn och vilken resurs den blir om den är gestaltad på ett lekvänligt vis. Vi har emellertid också sett vad det kan innebära för leken om utemiljön är bristfällig. Tidigare studier inom psykologi på universitet har också stärkt våra kunskaper om barns utveckling och ökat vårt intresse för lek. Vår gemensamma kandidatexamensuppsats inom landskapsarkitektur handlade om förskolegårdens utformning och dess betydelse för barns lek och lärande. Genom denna uppsats väcktes intresset för att ytterligare fördjupa oss i barns lekmiljöer. Att ämnesvalet denna gång föll på hur stadsrummen kan göras mer lekvänliga genom lekvänligt gestaltade punktvisa insatser beror på att vi tycker att stadsmiljön idag domineras av vuxenfunktioner där barnens lek ges litet utrymme trots att de utgör en femtedel av befolkningen. Vi menar således att stadsrummen behöver göras mer barn- och lekvänliga om de ska kunna möta alla individers behov.

Det har varit mycket inspirerande och lärorikt att skriva denna uppsats. Då vi har fördjupat oss ytterligare i gestaltning av barns lekmiljöer har vikten av att utforma utemiljöer som lockar barn till lek blivit ännu tydligare. Detta är värdefulla insikter vi tar med oss in i yrket som landskapsarkitekter. Förhoppningsvis bidrar denna uppsats till att fler ögon öppnas för hur viktigt det är att satsa på barnen och deras utemiljöer då de är vår framtid.

Vi vill tacka vår handledare Eva Kristensson samt biträdande handledare Maria Kylin för vägledning och goda råd genom arbetets gång. Vi vill också rikta ett tack till landskapsarkitekterna Rune Bugge Jensen och Anne Ramborg på Odense kommun för att de tog sig tid att besvara våra frågor om Odense kommuns arbete med playspots.

Amanda Backman & Ann-Sofie Johansson
9 maj 2018, Lund/Malmö

1. INLEDNING

1.1 BAKGRUND

Idag finns det ungefär två miljoner barn i Sverige under 18 år (SCB 2013). Nic Nilsson (2002), ombudsmannen som under nästan hela sitt vuxna liv engagerat sig för barns rätt till lek, ställer sig frågande till hur detta egentligen avspeglas i vår stadsplanering. Är staden anpassad efter små barn som växer upp? Hur syns det att det finns barn i den tätbyggda stadsmiljön? Detta är också frågor vi ställt oss själva och som inspirerade oss att skriva denna uppsats. Trots att barnen utgör ungefär en femtedel av befolkningen i Sverige är det endast på ett fåtal platser i städerna tillräckligt tydligt att barnen och deras lek är en del av stadens offentliga liv. Detta är även något Nilsson (2002) vittnar om. Han menar att det bortsett från särskilda platser avsatta för barns lek sällan syns några avtryck från barnen i själva stadsmiljön. Nilsson diskuterar också den ganska vanliga uppfattningen om att barn inte hör hemma i stadsmiljön. Barn har inte på gator, torg, trottoarer och andra offentliga utrymmen att göra. De ska vara på lekplatserna där miljön är iordningställd och säker för dem. Maria Kylin, landskapsarkitekt och universitetslektor & Mats Lieberg, sociolog och docent i arkitektur, (2001), diskuterar hur stadsmiljön emellertid är en plats som behöver uppfylla många olika aktörers värderingar och behov. Det handlar om att skapa miljöer för såväl det vardagliga arbetslivet som fritidsbehovet och för livets alla skeden och åldrar. Även IPA, International Play Association, (2002) diskuterar i dokumentet *Den barnvänliga staden: Tips och idéer att pröva* hur stadsrummen ofta präglas av motstridiga intressen som alla behöver uppfyllas. De offentliga platserna ska fungera för såväl möten, lek och trivsel men också vara framkomliga och till för parkering och transport.

Att allt fler människor väljer staden som boplats gör situation än mer komplex. En ökad inflyttning av unga vuxna till storstadsområdena samt att allt fler väljer att bo kvar här när de bestämmer sig för att bilda familj har lett till att antalet barn som föds och växer upp i och kring de större svenska städerna blivit fler på senare år (SCB 2013). Detta innebär att behovet av miljöer som är anpassade för lek i städerna också växt. Det kan tyckas rimligt att den totala ytan som avsätts för lek i staden också blir större i samband med att stadens barn blir fler men istället pekar trenden nedåt. Maria Kylin & Stina Bodelius (2015), landskapsarkitekter vid Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning vid SLU i Alnarp diskuterar i rapporten *Riktlinjer för lek? Svenska kommuners arbete med planering av platser för barn* hur stadsbarnens situation utvecklats i en allt sämre riktning på senare år trots att såväl forskning som beprövade erfarenheter slår fast att goda utemiljöer i staden för barns lek, rekreation och samvaro är avgörande för såväl utvecklingen som den fysiska, psykiska och sociala hälsan. Landskapsarkitekterna Elin Normann Bjarsell & Maria Kylin (2014) diskuterar i Moviums faktablad *Säkerställ barnens utemiljöer!* hur långsiktiga allmänna investeringar såsom barnens behov i staden tenderar att förlora mot mera kortsiktiga ekonomiska vinster då dessa ställs mot varandra. Detta, menar de, beror på att barn inte betraktas som en tillräckligt stark intressegrupp. Även Märith Jansson, universitetslektor i landskapsplanering och forskare inom lekplatsförvaltning och lekplatsbruk, och Åsa Klintborg Ahlklo, forskare och filosofie doktor i landskapsarkitektur diskuterar i förordet till antologin *Plats för lek - svenska lekplatser förr och nu* (2016) hur behovet av plats för lek ofta ifrågasätts i dagens planeringsdiskurs. De

menar att detta gäller såväl att ge tillgång till ytor i staden som kan användas av lekande barn som att avsätta särskilda lekmiljöer för barn. Dessutom belyser de att många lekplatser och andra lekmiljöer idag har lagts ner eller prioriterats bort då städerna förtätats eller det gjorts ekonomiska nedskärningar i den offentliga förvaltningen. Med detta anser vi att det står klart att barnen som grupp behöver stärkas i planeringen för att motverka att den negativa trenden fortsätter. I en tät stad där allt fler barn växer upp tycker vi att det är en självklarhet att det behövs fler och bättre lekmiljöer, inte färre och sämre. För att lyckas med detta tror vi att det krävs att såväl barn som deras lek tas på allvar och ses som något verkligt meningsfullt i samhället. Som blivande landskapsarkitekter anser vi också att vår yrkeskår har ett ansvar och en skyldighet att verka som barnens röst och planera lekvänliga stadsmiljöer som bejaktar barnens lekbehov. Vi behöver skapa stadsrum där leken naturligt får rum på gator och torg med fler mötesplatser och aktivitetsmöjligheter som tillgodoser alla individers behov, oavsett ålder.

Vi är som tur är inte ensamma om denna strävan. Jansson (2016a) diskuterar i sin krönika *Lekplatsen är död - länge leve lekplatsen!* att det mest meningsfulla inom stadsutveckling borde vara att skapa platser för barn, lek och möten. Genom sina erfarenheter och resultat från flera olika studier har hon sett hur stor betydelse lekmiljöer kan ha för såväl barn som vuxna. Jansson (2016b) menar nämligen att lekmiljöer är en viktig investering för att agera mötesplats och locka människor i alla åldrar till utevistelse men också kan bidra till att göra ett område mer attraktivt. En stor fördel som platser för lek i utemiljön har jämfört exempelvis aktivitetsanläggningar som ishallar och simhallar är att de är tillgängliga för alla hela dygnet och året om. Jansson (2016a) menar dock att det är viktigt att platserna för lek är utmanande och bjuder på spännande upplevelser och ger barn möjlighet att påverka lekmiljön. Hon menar att detta absolut inte är någon omöjlighet att åstadkomma. Som exempel lyfts hur det på flera platser i landet växt fram lekmiljöer som är både varierande och lekfullt utformade tack vare duktiga och envisa planerare.

Ett vanligt sätt att ge barn plats för lek har det senaste århundradet varit att se till att anordna särskilda lekplatser (Jansson & Klintborg Ahlklo 2016). Även om barnen är en stor grupp handlar det i planeringssammanhang oftast om att garantera att de har säkra platser att uppehålla sig på. För att uppfylla detta ser man ofta till att dessa platser segregeras från den övriga stadsmiljön (Kylín & Lieberg 2001). Särskilda iordningställda miljöer för barns lek kan visserligen vara ett sätt att hävda barnens rätt till staden (Kylín & Bodelius 2015) och säkra tillgången på goda lekmiljöer men också ses som en del av både institutionaliseringen och marginaliseringen av barnen i samhället. Att satsa på lekplatser kan således ibland också vara ett sätt att legitimera att övrig utemiljö i staden inte är anpassad för barn. Barn behöver också tillgång till sin närmiljö i stort, inte bara till dessa speciella platser för lek (Jansson & Klintborg Ahlklo 2016). Kylín & Bodelius (2015) diskuterar hur erfarenhet och forskning visat att tillgång till hela närmiljön är viktig för såväl barnens hälsa som utveckling. Att ha ett inkluderande synsätt med barnperspektiv i planeringen innefattar att hela staden planeras på ett inkluderande sätt där det ges rum för mer än bara särskilda platser för barnen. Även Trine Agervig Carstensen, professor och filosofie doktor i arkitektur, (2001) ställer sig frågande till strukturen med särskilda isolerade lekplatser som barn så ofta hänvisas till då hon i en studie

sett att barn hellre föredrar att befinna sig i miljöer som är integrerade med de vuxnas värld. Nilsson (2002) menar att det dessutom är viktigt att vara medveten om att barn inte bara leker på lekplatser och andra platser avsatt särskilt för lek. Svensk Byggtjänst (2016) belyser hur forskning visat att barn också gärna leker i exempelvis kvarteret kring sin bostad, bland träd och buskar och på vägen till och från skolan. Lekmiljöer behöver alltså inte bara bestå av platser där alla lekfunktioner samlats på en och samma plats utan man kan också tänka i exempelvis lekstråk. Detta stärks av Pia Björklid, professor emerita i pedagogik, (2003) som pekar på hur en stor del av stadens utemiljöer i vuxnas ögon tenderar att ses som ytor för att förflytta sig från en plats till en annan medan samma plats ur ett barns synvinkel kan vara en miljö för lek och rekreation samt möten med andra barn. De leker kurragömma, hoppar rep, sparkar boll, cyklar runt eller åker skateboard i stadens rum. Även Aileen Shackell, Nicola Butler, Phil Doyle & David Ball (2008) diskuterar i Play Englands skrift *Design for Play: A guide to creating successful play spaces* hur utemiljön som helhet behöver göras mer lekvänlig. Barn och unga bör kunna leka fritt i sin närmiljö. Att tillhandahålla lekmöjligheter i staden handlar lika mycket om att skapa offentliga miljöer som erbjuder lek som att utforma speciella lekplatser. De diskuterar hur en mängd olika ställen utöver de särskilda lekplatserna kan utgöra goda platser för lek. I den urbana miljön kan stadens centrum med dess gator, fontäner och torg nämnas som intressanta miljöer att leka i. Bodelius & Kylin (2014) menar att stadsrum som är bättre anpassade efter barns behov inte heller behöver motsätta sig andra gruppers intressen i staden. Shackell m. fl. (2008) diskuterar hur goda lekmiljöer kan vara offentliga platser som respekterar alla brukares behov. Ofta är det möjligt att möta många olika behov och intressen i staden genom en noga genomtänkt design.

Även Jansson (2016b) belyser vikten av att barn- och lekvänlighet förs in på flera plan om städerna ska kunna närma sig en hållbar utveckling. Hon anser att det är orimligt att förvänta sig att anlagda lekplatser ska kunna lösa problemen som idag finns kring barns bristande tillgång till lekmiljöer i sin närmiljö. Dock menar hon att de kan få stor betydelse som en del i en i övrigt barnvänlig miljö. Framförallt viktigt är det att tillgodose behovet av goda lekmiljöer i täta stadsmiljöer där det är extra svårt för barn att hitta andra platser att leka på. Jansson diskuterar också vikten av att tänka bredare och utanför det klassiska lekplatskonceptet och skapa fler lekfulla och lekvänliga platser i staden. Hon menar att det behövs nya kreativa koncept och idéer för att skapa en större variation och flexibilitet i stadens lekmiljöer som kan komma att passa fler användargrupper. Samtidigt skulle de kunna möjliggöra för förändring och utveckling över tid och göra en större del av utemiljön lekvänlig. Inspiration kan hämtas från flera olika håll, menar hon. Exempelvis genom att studera andra länders sätt att arbeta med lekmiljöer och titta på andra lekvänliga platser och idéer eller se tillbaka på hur lekplatser historiskt sett har gestaltats. Jansson menar att nya former av lekmiljöer skulle kunna utgöras av allt ifrån små så kallade "playspots", längre sammanhängande lekstråk eller varför inte genom fler större temalekplatser som kan agera utflyktsmål. Tekniska inslag i form av digital lekutrustning eller interaktiv belysning kan bli andra spännande inslag. Hon föreslår också att lekmiljöer skulle kunna anpassas bättre till att även passa äldre barn och ungdomar samt kombineras med och läggas i anslutning till andra aktiviteter så som utegym eller grillplatser som också lockar vuxna. Genom att möjliggöra för lekmöjligheter på många olika platser i den offentliga miljön kan leken få ta plats även

utanför den traditionella lekplatsen och dess redskap. Ett sätt att uppnå detta på, menar Jansson, skulle kunna vara att berika utemiljön med fler element som erbjuder lekmöjligheter såsom vatten, skulpturer, stora stenar, topografiska skillnader och vegetation i form av klätterträd, liggande trädstammar och buskar. Även psykologen Eva Norén-Björn (1977) som varit verksam vid bland annat Lekmiljörådet, Barnmiljörådet och Barnombudsmannen belyser vikten av att bryta upp det typiska lekplatstänket med särskilda, ofta tydligt avgränsade platser för lek, och istället planera hela miljöer för lek och aktivitet med naturliga träffpunkter för såväl barn som vuxna. Genom en lämplig utformning av utemiljön i sin helhet då barn och lek hela tiden finns i åtanke när exempelvis planteringar, kantsten, räcken, bänkar och staket gestaltas kan många lekmöjligheter skapas. Om eventuella ursprungliga naturliga tillgångar såsom klätterstenar, lekvänliga buskage, klätterträd och stubbar dessutom bitvis kan bevaras menar hon att utemiljön skulle bli mer rik och utforskningsvärd.

Vi instämmer i resonemangen som förs fram av författarna ovan och tror att det är viktigt att ta tillvara på stadens mellanrum och skapa goda förutsättningar för lek, möten och aktiviteter. En shoppinggata eller ett torg skulle som exempel kunna erbjuda mycket mer än att bara vara en transportsträcka mellan olika butiker. Med detta sagt, tror vi att det behövs fler platser för lek i staden. Stadsrummen behöver göras mycket mer barn- och lekvänliga på flera plan, inte bara genom fler traditionella lekplatser.

I denna uppsats har vi valt att närmare undersöka möjligheten att skapa mer lekvänliga stadsrum genom att studera vad forskningen säger är viktigt för att gestalta lekvänliga utemiljöer för barn samt försöka närma oss ett sätt att mer konkret skapa fler lekvänliga stadsrum. Detta har vi gjort genom att studera hur punktvisa insatser, så kallade playspots, kan gestaltas för att berika stadsrummen. Vi ämnar också att försöka närma oss ett svar på frågan om huruvida dessa playspots kan vara ett sätt att föra in mer lek i en icke lekkodad miljö som en form av urban akupunktur.

1.2 VAD ÄR PLAYSPTS?

Begreppet playspots är utvecklat av Odense kommun i Danmark. Vi kom i kontakt med begreppet första gången genom antologin *Plats för lek - svenska lekplatser förr och nu* där Märit Jansson (2016b) lyfter upp Odense som ett gott exempel på en kommun som skapat flera mindre och lekvänliga playspots i stadskärnan. Enligt Odense kommuns strategidokument *PLAYSPOTS! Strategi for oplevelser i Odense bymidte* är en playspot en mindre anläggning eller installation som uppmuntrar eller inspirerar till spontan lek, aktivitet eller kontemplation. En playspot kan vara ett lekredskap, en interaktiv installation eller något annat som inbjuder till exempelvis dans, klättring eller utforskade. Som begrepp kan det inledningsvis vara svårt att skilja mellan playspots och andra platser utformade för lek och aktivitet. Odense kommun har som utgångspunkt att en playspot, precis som ordet ”spot” antyder, är mindre medan andra platser för lek ofta är större och inrättade för en eller flera aktiviteter av mera bestämd och platskrävande karaktär, exempelvis skateparker och hela lekplatser (Odense kommun 2011). En mer utförlig beskrivning av Odense kommuns arbete med playspots presenteras längre fram i uppsatsen under rubriken *fallstudie Odense*.

Parallellt med Odense kommuns arbete med playspots har begreppet blivit nationellt känt i Danmark och använts i olika sammanhang. Dock inte alltid med samma innebörd som i Odense (Odense kommun 2011). Att begreppet kan ha olika innebörd förstås genom en sökning på “playspot” på google. Träffarna behandlar alltifrån mjuka fallskyddsmattor till lekrum i shoppingcenter.

Vi har inspirerats av Odense kommuns arbete och i denna uppsats valt att definiera playspots som mindre lekmiljöer, installationer eller enskilda element med syfte att uppmuntra eller inspirera till lek i staden. Vi menar att en playspot exempelvis kan vara ett lekredskap, en multifunktionell stadsmöbel, ett klätterträd omgivet av lekvänligt buskage eller en lekskulptur men även mindre lekmiljöer som integreras väl i stadsrummet och består av flera element kan bilda en playspot. Dessa kan påminna om de traditionella lekplatserna men skiljer sig från dessa genom sin mindre storlek då de endast består av ett fåtal element, ofta saknar inhägnader samt är utformade på ett sätt som gör att omgivningen inkluderas i leken. De skulle kunna vara estetiskt tilltalande, unika och plats specifikt utformade, bidra med sinnesupplevelser samt lekmöjligheter för stadens barn genom sin placering, originalitet eller funktion. Playspots kan vara såväl permanenta som mobila eller tillfälliga beroende på deras karaktär. Flera playspots kan placeras nära varandra och bli viktiga för att exempelvis skapa ett lekfullt stråk eller torg. En noga uttänkt placering av nya playspots tror vi är viktig för att kunna binda samman dessa med befintliga lekmiljöer såsom plaskdammar och lekskulpturer eller större lekplatser och skapa ett fungerande nät av lekmöjligheter i staden.

1.2.1 Inspirationsbilder för gestaltning av playspots



Figur 1. Vattenlek i London.



Figur 2. Klättrvänligt konstverk i Malmö.



Figur 3. Sandlek bland rumsbildande topografiska skillnader på stråk i Köpenhamn.



Figur 4. Sittplatser och hinderbanelek på shoppinggata i Växjö. Figur 5. Rum för schack på avenyn i Göteborg.



Figur 6. Musikkapande gungor med lekfulla ljusinslag i Montréal.



Figur 7. Pocorn att klättra, rutscha och sitta på inne i Örebro stad.

1.3 MÅL OCH SYFTE

Målet med vårt arbete har varit att genom en litteraturstudie undersöka vilka aspekter som är betydelsefulla för att gestalta lekvänliga utemiljöer för barn samt genom en fallstudie i Odense kommun studera hur lekvänligt gestaltade deras playspots är. Målet har även varit att få en förståelse för på vilka sätt Odenses playspots kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum.

Det vidare syftet med arbetet har varit att försöka närma oss en slutsats kring om punktvisa insatser i form av lekvänligt gestaltade playspots kan vara ett sätt att skapa mer lekvänliga stadsrum även i andra städer. Syftet har även varit att öka intresset för vilka möjligheter som finns att skapa lekvänliga stadsrum genom punktvisa insatser.

Målgruppen vi framförallt vänder oss till med denna uppsats är studenter samt yrkesverksamma som studerar eller arbetar med att gestalta och planera stadens rum.

Frågeställningar vi önskar besvara:

- *Vilka aspekter framträder i litteraturen som betydelsefulla för att gestalta lekvänliga utemiljöer för barn?*
- *Hur lekvänligt gestaltade är Odenses playspots utifrån vår analys baserad på de studerade aspekterna i litteraturstudien?*
- *På vilka sätt kan Odenses playspots bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum?*

1.4 MATERIAL OCH METOD

Uppsatsen består av två större delar. Den första delen utgörs av en litteraturstudie och den andra delen utgörs av en fallstudie. Utöver detta finns också ett inledande kapitel samt en avslutande diskussion.

1.4.1 Litteraturstudie

Litteraturstudien utgörs av tre delar. I den första delen redogör vi kort för lekens betydelse för barns lärande, utveckling och välmående. Den andra delen är litteraturstudiens huvuddel. Här presenterar vi ett antal olika aspekter som vi i litteraturen funnit vara särskilt betydelsefulla för att gestalta lekvänliga utemiljöer för barn. Syftet med denna del har varit att stärka våra kunskaper om hur lekvänliga utemiljöer för barn kan gestaltas men också att ta fram en analysmetod för att kunna analysera hur lekvänligt gestaltade Odense playspots är. Då litteraturen kring gestaltning av playspots eller andra former av lekvänliga punktvisa insatser i staden är mycket begränsad så har vi istället huvudsakligen studerat litteratur kring hur lekmiljöer av mer traditionell karaktär såsom lekplatser, förskolegårdar och skolgårdar kan gestaltas på ett lekvänligt sätt. Varje aspekt består av en litteraturgenomgång samt en diskussion kring hur litteraturen kan kopplas till gestaltningen av playspots. Här reflekterar vi även över aspekternas betydelse då mindre lekmiljöer i staden utformas. Den tredje och sista delen i litteraturstudien utgörs av slutsatser. I denna del diskuterar vi kort de viktigaste slutsatserna som vi konstaterat genom våra litteraturstudier. Här presenterar vi också den analysmetod som litteraturstudien utmynnat i och som vi sedan använt oss av då Odenses

playspots analyserats. Analysmetoden är ett sätt att kunna analysera och utvärdera om en lekmiljö är utformad på ett lekvänligt sätt enligt den studerade litteraturen.

För att finna relevant litteratur och forskning kring ämnet har vi varit i kontakt med ämneskunniga lärare vid Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning vid Sveriges lantbruksuniversitet i Alnarp. Vi har även använt oss av olika typer av publikationer som artiklar, böcker och avhandlingar funna på bibliotek och i databaser genom Primo, Google Scholar och Libris. Sökord vi har använt oss av är bland annat: lek/play, utemiljöer/outdoor environment, stadsrum/public spaces, stadsplanering/urban planning, lekvänlig/play friendly. Vi har även sökt litteratur genom källförteckningar från avhandlingar, vetenskapliga artiklar och examensarbeten.

1.4.2 Fallstudie

För att koppla litteraturstudiens teori till en fysisk plats med verkliga exempel har vi genomfört en fallstudie i Odense kommun i Danmark. Målet med fallstudien har varit att studera hur lekvänligt stadens playspots är gestaltade men också att få en djupare förståelse för på vilka sätt Odenses playspots kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum. Att vi valde att göra fallstudien i Odense beror på att detta är den enda staden vi känner till som aktivt arbetar med punktvisa insatser i form av playspots. Staden har sedan 2008 visionen *At lege er at leve* (att leka är att leva) med målet om att skapa mer lek i stadsrummen vilket de nu försöker nå genom att arbeta med punktvisa insatser i form av playspots.

Genom att analysera Odenses playspots vill vi studera om forskningen som presenterats i litteraturstudien återspeglas i utformningen av dessa. Analysmetoden vi använt oss av i fallstudien bygger på den studerade litteraturen och de slutsatser vi dragit genom litteraturstudien. I denna har vi sett att det finns ett antal aspekter som är särskilt betydelsefulla för att gestalta lekvänliga utemiljöer för barn. Utifrån dessa aspekter har vi granskat Odenses playspots genom ett platsbesök med observationer och analyser för att kunna dra slutsatser om playspotarnas utformning och konstatera om dessa innehåller de delar vi sett är viktiga för barns lek och därmed skulle kunna ses som lekvänliga. Analysmetoden har även hjälpt oss att utvärdera om playspotarna skulle kunna utformas på ett mera lekvänligt sätt. Vi har också genom fallstudien försökt närma oss en slutsats kring på vilka sätt Odenses playspots kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum. Platsbesöket genomfördes under en kall och mulen vinterdag i början av mars 2017 då vi under såväl förmiddag som eftermiddag studerade hur Odenses playspots är gestaltade och används av stadens invånare. Vi fotograferade samt skrev ner minnesanteckningar kring våra upplevelser. Innan vårt platsbesök genomförde vi en mailbaserad intervju med landskapsarkitekt Rune Bugge Jensen på Odense kommun där vi huvudsakligen fick svar på hur kommunen upplever att Odenses playspots fungerar. I efterhand fick vi även möjligheten att utföra en mailbaserad intervju med Anne Ramborg, landskapsarkitekt på Odense kommun och projektledare för arbetet med playspots. Även Ramborg gav oss svar på hur kommunen upplever att deras playspots fungerar. Hon gav oss också information om hur kommunen upplever att staden påverkats av implementerandet av playspots.

Fallstudien utgörs av tre delar. Den första delen består av en bakgrund med en beskrivande text som redogör för hur kommunen tagit fram begreppet playspots samt hur de idag genom olika strategier och visioner arbetar med att implementera playspots i stadsrummen. Informationen har vi tagit del av genom olika strategi- och planeringsdokument som Odense kommun tillhandahåller. I den andra delen presenteras och analyseras Odenses 13 playspots. Varje playspot presenteras genom en beskrivande del i text och bild samt en analytisk del i text. I den tredje och sista delen av fallstudien förs ett mer övergripande resonemang kring Odense kommuns arbete med playspots. Här diskuterar vi hur väl vi tycker att de lyckats uppnå en lekvänlig gestaltning av playspotarna och sin vision om en mer lekande och levande stad. I denna avslutande del har vi också fört en diskussion kring på vilka sätt Odenses playspots kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum. Vi för även en diskussion om hur de olika aspekterna som presenterats i litteraturstudien mer övergripande har använts i gestaltningen av Odenses playspots. Diskussionen utgår från det vi konstaterat i analyserna av stadens playspots samt den information vi fått ta del av genom kommunens landskapsarkitekter.

2. LITTERATURSTUDIE

Litteraturstudien inleds med en kortare del om lekens betydelse för barns lärande, utveckling och välmående då vi anser att detta är viktig kunskap att ha med sig för att förstå vikten av att gestalta lekvänliga miljöer. Den största delen av litteraturstudien utgörs av den andra delen. Här presenterar vi ett antal olika aspekter som vi i litteraturen funnit vara särskilt viktiga för att gestalta lekvänliga utemiljöer för barn. Litteraturstudien avslutas med en tredje del som utgörs av litteraturstudiens slutsatser. I denna del diskuteras kort de viktigaste slutsatserna som vi konstaterat genom våra litteraturstudier. Här presenterar vi också den analysmetod som litteraturstudien utmynnat i och som vi sedan använt oss av då Odenses playspots analyserats.

2.1 DEN BETYDELSEFULLA LEKEN

Psykologen Eva Norén-Björn (1977) diskuterar i boken *Lek, lekplatser och lekredskap - en utvecklingspsykologisk studie av barns lek på lekplatser* hur viktigt det är att vara medveten om hur barns utveckling fungerar och vad som gynnar eller hindrar denna för att kunna bedöma och skapa en förståelse för hur en god lekmiljö bör gestaltas. För att kunna planera för lek, menar hon, att det är viktigt att både veta något om vad lek är men också på vilka sätt leken är viktig för barns utveckling. Då vi håller med Norén-Björn har vi valt att här kort introducera innebörden av lek och lekens betydelse för barns utveckling och inläring.

Lek är en term som kan definieras på flera olika sätt beroende på vem som tillfrågas. Åsa Harvard & Mikael Jensen (2009) diskuterar i inledningen till antologin *Leka för att lära – utveckling, kognition och kultur* att detta inte är konstigt då lekforskning är ett tvärvetenskapligt fält som sträcker sig från bland annat psykologi och pedagogik till antropologi, kognitionsvetenskap och forskning rörande frågor kring hälsa och miljö. Enligt den holländska historieprofessorn och kulturfilosofen Johan Huizinga (2004) är lek allt som utförs som en frivillig handling eller sysselsättning och som har sitt egna ändamål samt leder till en känsla av mening, glädje och spänning över något som skiljer sig från det vanliga

vardagslivet. Även professorerna Kenneth H. Rubin, Greta G. Fein & Brian Vandenberg (1983) karaktäriserar lek som en aktivitet som är spontan, lustfylld, frivillig och inte målinriktad i kapitlet *Play* i *Handbook of child psychology*. Birgitta Knutsdotter Olofsson (1987), lekforskare och professor emeritus vid lärarhögskolan i Stockholm, menar att dessa kriterier är nödvändiga för leken men inte tillräckliga för att definiera vad lek är utan även skulle kunna täcka andra sysselsättningar, såsom att promenera omkring. Rubin, Fein & Vandenberg (1983) menar dock att det finns en definition som de flesta är överens om utmärker leken och det är dess ”som om” karaktär. Leken är på låtsas och inte på riktigt. De menar också att leken inte styrs av en yttre motivation att prestera eller att belönas utan en inre lust där leken i sig är belöningen.

Vad är det då som gör leken så betydelsefull? Christina Wahlund (1990), forskollärare och metodiklärare, menar att det är viktigt att leken inte förminskas och ses som endast fritidssysselsättning och utfyllnad av tid utan som en förutsättning för barnens utveckling. Enligt Huizinga (2004) är leken nödvändig för alla människor då den är en förutsättning för att utvecklas. Lek är viktig för inlärningen och blir med det nödvändig för att utvecklingen, lärandet och kreativiteten ska bli optimal. Även Knutsdotter Olofsson (2003) pekar på kopplingen mellan lek och lärande. Hon menar att leken har så många utvecklingsområden att det är svårt att förstå dem alla och att lek därför inte bör ses som endast lek utan som något som har en högre funktion i sig. Barn utvecklas såväl psykiskt som fysiskt genom att leka och genom leken lär sig också barnet att förstå vad som sker i världen och på så vis att klara livet. Detta stöds också av Boverket (2015) som i sin rapport *Gör plats för barn och unga! En vägledning för planering, utformning och förvaltning av skolans och förskolans utemiljö* diskuterar hur leken under hela barnets uppväxt har en såväl viktig som stor betydelse för barnets utveckling.

Knutsdotter Olofsson (2009) menar att leken är ett sätt att transformera verkligheten till något annat än vad den är och på så vis är viktig för att utveckla barnets fantasi och påhittighet. Dessa förmågor är betydelsefulla för kreativiteten och för att kunna komma på nya tankar och idéer och lösa praktiska problem. Lekande barn blir med detta sagt duktiga problemlösare som kan tänka sig in i olika alternativ och situationer. Clarence Crafoord (2003), läkare och psykoanalytiker, instämmer i Knutsdotter Olofssons tankar och menar att leken således bidrar till ett mer komplicerat och utvecklat tänkande som fortsätter även i vuxen ålder. Knutsdotter Olofsson (2009) diskuterar också hur barn genom att leka utvecklar förmågan att kommunicera på flera olika nivåer. Hon menar att leken är ett viktigt sätt för barn att lära sig att behärska det talade språket men också att förstå subtila signaler. Leken är även viktig för att utveckla en social kompetens med stärkt självkänedom och självkänsla. Barn som fått utveckla sin lekförmåga har en mer utvecklad empatisk förmåga och känner större medkänsla och respekt för andra. Knutsdotter Olofsson beskriver även hur lek är ett viktigt sätt för barn att träna sin motoriska förmåga och hur leken ger dem tillfälle att variera sitt rörelsemönster.

Utöver de psykologiska och fysiologiska funktionerna har leken även en hälsofrämjande effekt. Crafoord (2003) menar att leken har en läkande förmåga som skulle kunna förebygga psykiska ohälsa. Karin Aronsson (u.å), professor vid avdelningen för barn- och

ungdomsvetenskap på Stockholms Universitet, beskriver hur barn genom att leka bearbetar och hanterar hotfulla, smärtsamma och svårförståeliga upplevelser. Boverket (2015) diskuterar hur leken också är viktig för att öka barns fysiska aktivitetsnivå och på så vis få ta del av generella hälsofrämjande effekter såsom starkare muskler och skelett samt ökad kondition. Fysisk aktivitet är också viktigt för barns kroppsuppfattning, den psykiska och motoriska utvecklingen samt den kognitiva förmågan. Dessutom menar Boverket att en ökad aktivitetsnivå har en stor inverkan på beslutsfattande och inlärningsförmåga.

2.2 BETYDELSEFULLA ASPEKTER FÖR EN LEKVÄNLIG GESTALTNING

Fredrika Mårtensson (2004), docent i miljöpsykologi, konstaterar i sin avhandling *Landskapet i leken. En studie av utomhuslek på förskolegården* att barns lekbeteende skiljer sig kraftigt åt i olika utemiljöer och att utomhuslek är beroende av platsens kvaliteter. Vidare menar Mårtensson att komplexa utemiljöer dras in i leken på fler sätt jämfört med en torftig miljö. Även Olivia Saracho (1984), professor vid department of Teaching and Learning, Policy and Leadership vid University of Maryland, har i sina studier av 2 400 barn i åldrarna tre till fem år sett att barns lekmönster varierar stort mellan olika typer av lekmiljöer. Saracho menar att detta kan bero på att olika typer av miljöer lockar fram och stimulerar olika former av aktiviteter och lekbeteende. Mårtensson och Saracho är emellertid inte ensamma om att diskutera hur leken påverkas av utemiljöns kvaliteter. Såväl Norén-Björn (1977) som Jansson (2016b) och Shackell m.fl (2008) belyser betydelsen av att lekmiljöer gestaltas på ett sätt som lockar barn till lek. De menar att utformningen spelar en stor roll för om barn väljer att leka i en utemiljö eller inte samt på vilket sätt de leker.

Nedan presenteras ett antal aspekter vilka vi i litteraturen funnit vara särskilt viktiga för att gestalta lekvänliga utemiljöer för barn. Syftet med denna del har varit att stärka våra kunskaper om hur lekvänliga utemiljöer för barn kan gestaltas men också att ta fram en analysmetod för att senare i uppsatsen under kapitlet *fallstudie* kunna analysera hur lekvänligt gestaltade Odense playspots är. Den presenterade litteraturen och våra diskussioner under varje aspekt utgör således ett underlag som sedan används i analysmetoden. Varje aspekt presenteras genom en litteraturgenomgång samt en diskussion kring hur litteraturen kan kopplas till gestaltningen av playspots. Aspekterna skulle dock kunna appliceras på många olika typer av lekmiljöer men vi har här valt att diskutera hur dessa skulle kunna användas för att skapa mer lekvänliga stadsrum för barn genom punktvisa insatser i form av playspots.

Den forskning och litteratur som finns kring många av aspekterna är mycket omfattande och deras värde för leken skulle därmed enkelt kunna studeras mer ingående och enskilt i egna masteruppsatser. I denna uppsats har vi dock valt att presentera mindre information om flera aspekter för att visa hur dessa samverkar och tillsammans kan bilda en lekvänlig helhet.

Vi har valt att dela in aspekterna i två kategorier. Det har emellertid inte varit helt enkelt att göra denna indelning då de olika aspekterna samverkar och det därför finns en svårighet i att avgöra i vilken kategori respektive aspekt hör hemma. Aspekterna i kategori 1 hamnar på en mer övergripande nivå medan aspekterna i kategori 2 skulle kunna sägas vara mer konkreta att gestalta med. Aspekterna som faller under kategori 1 har vi valt att definiera enligt

följande: “Aspekter som är önskvärda att uppnå genom gestaltning för att skapa lekvänliga miljöer för barn”. Hit hör följande aspekter: *Väder- och årstidsanpassning, Tillgänglighet, Rymlighet, Omgivningsanpassning, Rumsindelning, Variation, Multifunktionalitet och Föränderlighet*. Aspekterna som faller under kategori 2 har vi definierat enligt följande: “Aspekter som är önskvärda att gestalta med för att skapa lekvänliga miljöer för barn”. Dessa skulle kunna användas för att uppnå en eller flera aspekter i kategori 1”. Till kategori 2 hör följande aspekter: *Ljud, Ljus, Digital teknik och interaktivitet, Färg och mönster, Markmaterial, Vatten, Topografi, Vegetation, Djur, Löst material, Lekredskap, Konstnärliga utsmyckningar och Tillfälliga installationer*.

2.2.1 Kategori 1: Aspekter som är önskvärda att uppnå genom gestaltning för att skapa lekvänliga miljöer för barn

2.2.1.1 Väder- och årstidsanpassning

Vid gestaltning av lekmiljöer är det viktigt att ha i åtanke att Sverige till stor del av året är kallt och blåsigt med en del regn- och snöfall. Shackell m. fl. (2008) diskuterar vikten av att stadens lekmiljöer är användbara under hela året. Vi instämmer i detta och menar att miljöer som endast inbjuder till lek under ljusa och varma vår- och sommardagar riskerar att stå tomma och oanvända en stor del av året. Därför anser vi att det är viktigt att stadens lekmiljöer gestaltas med olika väderlekar i åtanke och på ett sätt som gör dem användbara och fungerande vid alla årstider.

För att kunna åstadkomma detta kan det vara både intressant och viktigt att veta att det kalla och ”dåliga” vädret vi så ofta upplever här i Sverige inte automatiskt behöver ha en negativ inverkan på barns lek. Tvärtom har studier faktiskt visat att väder som ofta får vuxna att vilja hålla sig inomhus kan ha stora lekvärden för barn. Mårtensson (2004) menar exempelvis att väder som snö, regn och blåst kan höja lekens stämning då marken påverkas och en föränderlighet uppstår som kan leda till att nya användningsområden tar form. Även en enkelt utformad utemiljö kan locka till lek vid regn, snö eller då hösten kommer och träden faller sina löv. I miljöer som består av mycket hårdgjorda ytor har Mårtensson också sett att barns fysiska aktivitet ökar då det regnar. Vi tolkar detta som att det vid regn bildas pölar på hårdgjorda ytor som är spännande att plaska i och som lockar till rörelse och aktiv lek. Såväl Boverket (2015) som Mårtensson (2004) menar även att barn fascinerar av att leka med vatten, sand, jord och gegg och gärna plaskar i vattenpölar. Dessa inslag är viktiga för att locka till lek och lärande som gynnar barns utveckling (Boverket 2015). Vi tror också att kraftiga regn kan vara en spännande upplevelse att iaktta för barnen. Om regnet sedan omhändertas på ett sätt som möjliggör för barn att involvera det i leken skulle lekvärdet kunna öka ytterligare. Olika sätt att åstadkomma detta och arbeta med regn och vatten på ett lekvänligt sätt i gestaltningen diskuteras mer under aspekten *vatten* längre fram i uppsatsen.

Även snö och is är inslag som många barn finner intressanta att involvera i leken och som gärna får ges en naturlig plats i lekmiljön för att göra den mer anpassad för det kalla vinterhalvåret. Boverket (2015) diskuterar hur vinterlek med snö och is har en särskilt stor betydelse i utemiljön i norra Sverige där marken är snötäckt under en längre period. Genom

att redan vid utformningen ha i åtanke vart snöhögar bäst kan placeras kan goda möjligheter för att lek som inkluderar snö och is skapas. Vi tror att snö och is också kan bli värdefulla inslag att tillvarata i stadssammanhang för att skapa fler lekvärden. Exempelvis skulle tillfälliga playspots i stadsmiljön enkelt kunna skapas genom att stora snöhögar transporteras till en utvald plats likt exempelvis Lunds kommun gjort på senare år på Stortorget. Särskilt spännande skulle dessa snö-playspots kunna bli i delar av landet där det vanligtvis inte kommer så mycket snö. En tanke är att dessa lekmiljöer även skulle kunna berikas med events och tävlingar i exempelvis snöskulptursbyggande likt de sandslottstävlingar som hålls längs kusten på många orter varje sommar. I norra Sverige där kylan håller i sig konstant under en längre period kan snö- och isskulpturer men även enklare stadsmöbler av snö eller is bli lekfulla inslag.

Trots att blåst vanligen förknippas med kyla och många gånger kan få både barn och vuxna att längta in så kan detta väderfenomen också komma att bli användbart för leken om det tas tillvara på rätt sätt. Shackell m. fl. (2008) diskuterar hur vind är ett naturligt element som kan bli ett spännande inslag i lekmiljöer och ge leken en extra dimension. Trots detta förekommer vindrelaterade lekfulla element sällan i lekmiljöer. Shackell m. fl. ger exempel på sätt att arbeta med vind i utformningen och lyfter bland annat utrustning som fångar vindens kraft. Det kan handla om saker som blåser i vinden som exempelvis drakar eller saker som låter då vinden susar genom dem eller då ett barn blåser i eller på dem. Hit hör exempelvis vindspel eller specialutformade instrument. Vi tror att barn skulle kunna tycka det är spännande med playspots i staden som tar tillvara på vindens kraft. Exempelvis skulle ett vindkraftverk i miniformat med en lekfull design som placeras på en strategiskt utvald blåsig plats i staden kunna lära barn om förnyelsebar energiproduktion på ett inspirerande och lekfullt sätt. Tillfälliga playspots som tar tillvara på vindens möjligheter skulle kunna vara stationer för drakflygning eller spännande vindspel som flyttas runt i staden. För att kunna arbeta med vind i lekmiljöer på ett positivt sätt tror vi att det är av största vikt att tänka igenom lekmiljöernas placering och läge. Playspots och andra lekmiljöer som gestaltats på ett sätt som drar nytta av och kommer till sin rätt i blåsiga lägen bör av naturliga skäl placeras på vindutsatta platser medan andra typer av playspots och lekmiljöer i staden kanske snarare bör förläggas till vindskyddade platser om det inte aktivt arbetas med strategiskt utsatta vindskydd i gestaltningen. På så sätt kan leken vara längre även under kalla och blåsiga dagar.

2.2.1.2 Tillgänglighet

Det är viktigt att stadens lekmiljöer gestaltas på ett inkluderande sätt. Boverket (2015) menar att tillgänglighet är en förutsättning för att alla barn ska kunna delta i leken och utvecklas efter sina förutsättningar. Jansson (2016b) diskuterar vikten av att barn med funktionsnedsättningar inte exkluderas från sociala leksammanhang och att de inte bara kan besöka lekmiljöer utan också ges möjlighet att möta andra barn i leken. Även Shackell m. fl. (2008) menar att det bör vara eftersträvansvärt att alla lekmiljöer så långt det är möjligt erbjuder samma kvaliteter och lekmöjligheter för funktionshindrade barn som för icke funktionshindrade och dessutom möjliggör för alla barn att leka tillsammans. Malmö stad (2011) beskriver i skriften *Utemiljö vid förskolor i Malmö - ett verktyg för planering, utformning och bygglovgranskning* hur alla barn behöver platser och ytor för lek där de kan utmana sig själva och förflytta sig

självtändigt. Även de barn som har nedsatt rörelse- eller orienteringsförmåga ska kunna ta del av de lekupplevelser som erbjuds i lekmiljön. Malmö stad diskuterar också hur tillgänglighetsanpassning av lekmiljöer ofta kan handla om att göra Anpassningar som alla kan dra nytta av, exempelvis att välja en rutschkana som är tillräckligt bred för att två ska kunna rutscha bredvid varandra eller smal nog att kunna hålla sig i kanterna på båda sidorna. Även Shackell m. fl. (2008) menar att tillgänglighetsanpassad lekutrustning och kanske särskilt utrustning av flexibel karaktär såsom fågelbogungor tilltalar en stor mängd barn och ofta är populär bland såväl funktionshindrade som icke funktionshindrade barn. Shackell m. fl. diskuterar också hur det ibland kan vara svårt att tillgängliggöra hela lekmiljön och alla former av lekutrustning. Malmö stad (2011) anser emellertid att en god tumregel kan vara att i den mån det går tillgänglighetsanpassa en sak av varje vid nybyggnation. En gunga, en sandlåda, en rutschkana och så vidare.

Även om inte alla stadens lekmiljöer kommer att kunna tillgänglighetsanpassas fullt ut anser vi att det är viktigt att tillgänglighet är en faktor som noga begrundas vid gestaltning. Precis som andra lekmiljöer bör playspots så långt det är möjligt kunna brukas av alla lekande barn. Traditionella lekmiljöer, exempelvis lekplatser av större karaktär, kan utformas så att delar av lekmiljön är tillgänglig även då inte alla redskap går att använda av alla. Detta kan vara svårt att uppnå i en ytmässigt begränsad playspot med färre lekfunktioner. Vi menar därför att det kan vara en fördel att i mindre lekmiljöer som inte innehåller så många redskap eller lekfunktioner i första hand välja tillgänglighetsanpassade lekredskap.

Det skulle också kunna vara en god idé att se varje enskild playspot som en del i ett nätverk av lekmöjligheter där stadens olika playspots, men även andra lekmiljöer, kompletterar varandra. En playspot av fysiskt utmanande karaktär, som exempelvis en klättervägg, är omöjlig att göra tillgänglig och användbar för den som av en eller annan anledning inte kan klättra. En bit längre bort kan emellertid en playspot finnas som är utformad för att passa andra typer av lekar och som är tillgänglig för alla lekande barn. Ett sådant helhetstänk anser vi är viktigt för stadens lekmiljöer.

2.2.1.3 Rymlighet

Trots att vi idag ser en trend som pekar på att allt mindre yta avsätts för lek i stadsrummen så belyser en stor del av den studerade litteraturen hur en rymlig lekmiljö många gånger skapar förutsättningar för ett högt lekvärde. Många i vår yrkeskår argumenterar dessutom för att barn behöver utrymme för att kunna leka och utvecklas i utemiljön.

Hur påverkas då egentligen leken av lekmiljöns storlek? Boverket (2015) menar att stora öppna rum i barns utemiljöer underlättar för att utrymmeskrävande lekar och spring ska kunna ta plats. Då barn är i ständig rörelse behöver de gott om plats att leka på. Stora lekmiljöer är således viktiga för att främja barns rörelse och den fysiska aktivitetsnivån. Även Norén-Björn (1977) diskuterar hur hon genom sina lekplatsobservationer sett att lekmiljöns storlek påverkar barns lek. Desto större yta barnen hade att röra sig på, ju mer lekte de tillsammans. Mer kroppskontakt och mer spontan lek uppkom även i större lekmiljöer. I små lekmiljöer uppstod konflikter oftare då fler barn skulle samsas på mindre yta vilket ledde till spänningar

som hämmade leken. Detta ledde till att barnen hade större benägenhet att leka ensamma i mindre lekmiljöer som ett sätt att förhindra en påträngande stimulans av det sociala trycket från kompisar. Bäst menar Norén-Björn att leken fungerar om barn ges möjlighet att leka ostört i grupper om få vilket lättare erbjuds i en större lekmiljö än i en mindre.

Norén-Björn (1977) konstaterar emellertid också att det inte endast är ytans storlek som påverkar upplevelsen av rymd. Även ytans användningsområden, variation samt de valmöjligheter som finns i en lekmiljö kan till stor del hänga samman med hur rymlig barn upplever en lekmiljö. Trots en stor yta behöver således en lekmiljö inte alltid kännas upplevelsemässigt rymlig. Även Mårtensson (2004) pekar på att upplevelsen av en rymlig utemiljö innebär en plats som erbjuder möjligheter till varierande handlingar men också till utforskande. Gunilla Lindholm (1995) diskuterar dock i sin doktorsavhandling *Skolgården: vuxnas bilder, barnets miljö* hur den yta som finns att tillgå påverkar hur mycket utrymme det finns att skapa rum för olika aktiviteter och varierande platser. Vi tolkar detta som att större lekmiljöer därmed lättare skapar möjlighet för variation och rumsindelningar samt möjliggör för fler aktiviteter. Även Shackell m. fl. (2008) menar att platser som tar upp en större yta också har större förutsättningar att kunna innehålla fler funktioner riktade till olika åldersgrupper och barns olika förmågor.

Även om litteraturen som presenterats ovan behandlar traditionella lekmiljöer som förskolegårdar och lekplatser där fler barn leker samtidigt än i mindre lekmiljöer såsom playspots menar vi att det är viktigt att vara medveten om på vilket sätt lekmiljön storlek påverkar hur barnens lek utvecklas. Vi menar också att playspots inte kan ersätta större lekmiljöer utan istället bör ses som ett komplement som skulle kunna berika stadens olika rum och göra dessa mer lekvänliga och på så sätt skapa ett totalt sett större utrymme för lek i stadsmiljön. Stora lekytor krävs för att mera utrymmeskrävande lekar och spel ska kunna ta plats medan playspots skulle kunna lämpa sig väl för lekar som kräver mindre utrymme.

Det har varit svårt att finna litteratur som förespråkar en liten lekmiljö framför en stor vilket skulle kunna tala emot playspots. De lekar som kan lekas i en liten lekmiljö kan också lekas i en större medan de lekar som kan ta plats i en större lekmiljö inte alltid har utrymme nog att kunna lekas i en mindre. Playspots och andra små lekmiljöer har dock fördelen att de kan placeras på platser med mindre utrymme där en större lekmiljö inte skulle få plats och på så vis bidra med mer lekmöjligheter i stadens rum. En annan fördel vi kan se med playspots är att de genom sin mindre storlek och avsaknad av gränser lättare kan integreras i omgivande kontext och på så sätt kan bli en del av stadens funktioner.

Precis som Norén-Björn tror vi också att den upplevelsemässiga rymligheten i en lekmiljö är relativ och kan bero på flera faktorer i utformningen som både kan göra att en miljö upplevs som större och mindre. Trots att en playspot vanligtvis är av mindre storlek tror vi att barn skulle kunna uppleva dessa som relativt stora om det finns en variation och innehållsrikedom i lekupplevelsena. Mer om vikten av variation kan läsas under aspekten *variation*. En lekmiljöes upplevda rymlighet påverkas också av rumsindelningen och dess omgivande

strukturer. Mer om detta kan läsas under aspekterna *rumsindelning* och *omgivningsanpassning*.

2.2.1.4 Omgivningsanpassning

Att omgivningen kring en lek miljö har en viktig funktion för leken pekar flertalet studier på. Shackell m. fl. (2008) menar att en god lek miljö vanligen karaktäriseras av en design som är väl anpassad till omgivningen samt att en viktig faktor för en god lek miljö är placeringen av denna. De belyser vikten av att det finns en grundläggande förståelse för platsen och var barn tenderar att vilja leka när en ny lek miljö ska utvecklas. Om en lek miljö är placerad i fel kontext spelar det ingen roll om denna har en god utformning då funktionen går förlorad och lek miljön således inte kommer att användas. Lek miljöers placering bör därför noggrant väljas ut och förläggas till platser där barnen själva skulle välja att leka naturligt. Det bör även vara en plats där de kan uppleva trygghet, både när de transporterar sig till och från platsen samt när de leker på platsen. Även Jansson (2016b) diskuterar hur placering av lek miljöer kan ha avgörande betydelse för hur de kommer att användas som plats för såväl lek som möten. Hon menar att barns lek inte bör planeras fritt från det övriga sociala livet i staden då det vuxna samhället och tillsyn samt närvaro av vuxna har stor betydelse för leken. Vidare menar Jansson (2010) att leken ofta har en central roll med funktionen likt en motor i det sociala livet i staden och anser att lek miljöer således kan fylla en viktig roll som ett socialt nav. För att många ska trivas på platserna belyser Jansson att lek miljöer behöver ha platsspecifika kvaliteter som knyter an till omgivningen och en geografisk placering där många trivs. Jansson (2016b) exemplifierar med att lek miljöerna kan vara belägna i trygga miljöer långt från trafik, i natur miljöer, nära handel och samhällsfunktioner eller långs ett välanvänt stråk. Hon menar att en lek miljöes användbarhet således påverkas av hur denna placeras och utformas i förhållande till omgivningen. Även Rob Wheway och Alison Millward (1997) menar i sin rapport *Child's Play: Facilitating play on housing estates* att lek miljöer generellt fungerar bäst på platser där det är folk i rörelse. De nämner två kriterier för placering av goda lek miljöer och framhåller att barn vill vara där saker och ting händer samt att de vill se andra och bli sedda. Även Mårtensson (2004) belyser omgivningens betydelse för leken. I sin doktorsavhandling har hon sett att förskolor med fördel bör placeras på sådant sätt att gården kan dra nytta av de kvaliteter som går att finna i omgivningen. Lek miljön kan således ses som början av ett större sammanhang för barnen och genom en mjuk övergång till omgivningen bidra med starkare lekupplevelser. Mårtensson pekar på att det i hög grad är omgivningen som lockar och skapar spänning. Barnen i hennes studie fabulerade om platser djupt in i skogen, långt utanför förskolegårdens ramar, och vävde in dessa i sin lek.

Genom att avlägsna gränserna kring en lek miljö kan denna interagera med omgivningen i högre grad. Norén-Björn (1977) belyser vikten av att minimera lek miljöers gränser. En mindre markerad gräns menar hon kan bidra till att barnen kan gå på upptäcktsfärd utan att vuxna för dem åter till lek miljön. Shackell m. fl. (2008) beskriver en park i England där inhägnaden till en lek miljö togs bort och öppnades upp mot den omgivande parken vilket medförde att lek miljön interagerade mer med sin omgivning. Tidigare hade barnen hållt sig inne i den inhägnade lek miljön medan förändringarna resulterade i att barnen valde att leka i hela parken. Ett ytterligare exempel som lyfts är en park där lek miljön saknar inhägnad.

Redskapen i denna är integrerade i omgivningen med en sömlös karaktär och att avgöra var leken börjar eller slutar är därför mycket svårt. Shackell m. fl. beskriver denna typ av lekmiljö som betydligt mer inbjudande att utforska än en lekmiljö som har en mer traditionell utformning med en inhägnad. Att utöka leken i den fysiska miljön menar de således kan ske med enkla medel. Shackell m. fl. anser att det är viktigt att ordentligt överväga hur inhägnader används och menar att inhägnader kan uppskattas av föräldrar som har yngre barn medan det kan leda till att äldre barn inte använder lekmiljön i lika stor utsträckning. De äldre barnen kan uppleva det som att den inhägnade lekmiljön inte är till för dem. Om en inhägnad behövs menar Shackell m. fl. att det finns mer spännande alternativ än staket. Som exempel lyfter de upp olika slags planteringar eller kullar. Anna Lenninger & Titti Olsson (2006), menar i boken *Lek äger rum: planering för barn och ungdomar* att en gräns även kan markeras genom användningen av olika markmaterial såsom plattor och gräs. Denna markering menar de ger barnen en platskänsla samtidigt som den lätta övergången underlättar barnens rörelse mellan olika platser. Helen Woolley och Alison Lowe (2013) pekar i artikeln *Exploring the Relationship between Design Approach and Play Value of Outdoor Play Spaces* på att gränser även kan vara engagerande och stimulerande. De exemplifierar med ett lågt räcke och menar att denna skulle kunna fungera som en bräda att balansera på.

Även om litteraturen som diskuterats ovan till stor del syftar på traditionella lekmiljöer så anser vi att sätten att tänka kring omgivning, placering och gränser är viktiga att ha med sig när playspots och andra mindre lekmiljöer för stadens rum gestaltas. Vi anser att det är viktigt att göra ett genomtänkt val av plats när en ny playspot ska placeras ut i stadsrummet om denna ska kunna utvecklas till en god lekmiljö. Det är betydelsefullt att playspoten knyter an till den valda platsen och samspelar med den omgivande miljöns gestaltning. Att playspots ofta saknar tydliga gränser eller inhägnader gör att de också lättare interagerar med omgivningen. Genom att det inte finns någon inhägnad skulle de också kunna fungera likt en vattendroppe i havet där leken tar sin början i playspoten och sedan utvidgas till angränsande ytor. Med en genomtänkt placering utan tydliga gränser kan playspots även upplevas som större än vad de egentligen är. Att en playspot ofta saknar gränser kan emellertid även vara något negativt. Vi kan se en fara i en avsaknad av gränser och inhägnader då det finns en svårighet för föräldrar att hålla uppsikt över barnen som lätt kan försvinna iväg till farligare delar av stadsrummet. Vid starkt trafikerade platser kan inhägnader eller andra tydliga gränser således vara särskilt viktiga. Beroende på omgivningens förutsättningar kan gränser vara mer eller mindre nödvändiga.

2.2.1.5 Rumsindelning

Litteraturen belyser vikten av att det finns en väl planerad rumsindelning i en lekmiljö. Det är viktigt i flera avseenden då rumsindelningen kan påverka på vilket sätt och hur länge barnen leker på en plats. Boverket (2015) belyser att leken kan gynnas genom att variera rummens storlek samt kombinera slutna och öppna rum. En tydlig rumsindelning begränsar mängden sinnesintryck vilket underlättar för barnen att leka i lugn och ro. Därmed underlättas också samspellet med andra barn. Även Shackell m. fl. (2008) menar att goda lekmiljöer bör innehålla rum av varierande karaktär som lockar till utforskande. De pekar på att goda lekmiljöer är platser där social gemenskap kan utvecklas och där barnen kan välja om de vill

leka själva eller tillsammans med andra. Shackell m. fl. pekar också på att barn ofta tycker om att leka på platser där de inte känner sig övervakade av vuxna, dock är det en fin balans mellan om en plats upplevs vara avskärmad på ett trevligt vis eller om den känns avlägsen och undångömd på ett otrevligt vis. Även Norén-Björn (1977) poängterar vikten av att få leka ostört, men menar samtidigt att lekmiljön bör vara planerad så att barnen själva kan välja om de vill ta kontakt med vuxna eller leka avskilt. Att någon kan komma eller att något kan hända har visat sig vara ett spännande inslag i leken då barn har ett intresse för vuxnas olika sysselsättningar. Samtidigt menar Norén-Björn att den självvalda avskildheten dock är viktig då en lekmiljö som upplevs som genomgångsled kan störa barnens lek och således inte ger upphov till någon fördjupad lek. En väl fungerande lekmiljö bör ha en mängd avdelade ytor så att barn inte behöver störas av varandras lek. Detta menar hon bidrar till att leken hinner utvecklas och att barn får ro till att fullfölja sin sysselsättning.

Shackell m. fl. (2008) och Norén-Björn (1977) pekar också på hur rumsindelningen kan påverka upplevelsen av rymd. En lekmiljö som delas upp i flera ytor kan således upplevas större än en lekmiljö som saknar denna uppdelning. Norén-Björn (1977) beskriver i sin studie av lekplatser en lekmiljö som upplevdes rymlig då den hade en rumsindelning som fungerade väl då avskärmningarna möjliggjorde för att flera olika aktiviteter kunde ta plats. Lekplatsens rum skapades med träd och nivåskillnader. Andra avskärmningar som främjar lekkvaliteten skulle kunna vara buskage, plank eller lekredskap såsom lekhus. Genom dessa stärks förutsättningarna för att i mindre grupper kunna umgås ostört samt att dessa också möjliggör för lekar som kurragömma och tittut. Norén-Björn menar att en lekmiljö där varken skyddade hörn eller gömda vrår går att finna ger upphov till en plats som varken fungerar bra för vuxna eller barn. En oskyddad karaktär kan resultera i känslan av att känna sig utsatt för andras blickar.

Även om playspots vanligen är mindre än traditionella lekmiljöer menar vi att det är viktigt att även i dessa arbeta med rumsindelningen. En väl planerad rumslighet inne i playspoten skulle kunna leda till att fler aktiviteter kan ta plats samt att playspoten upplevs som större och blir en mer lekvänlig plats att vistas på. Genom en rumsindelning som samverkar väl med omgivningen kan det vara svårt att avgöra var playspoten börjar och slutar. Detta kan således ha en positiv inverkan på leken och skulle därmed kunna innebära att denna upplevs större än vad den är. Att skapa flera rum i en playspot kan vara svårt med tanke på dess begränsade yta, men med fantasi menar vi att det dock är möjligt att uppnå känslan av olika rum. Rum behöver inte alltid ha starkt avgränsade väggar. En antydning till väggar eller tak kan bidra till att skapa rum och för yngre åldrar kan exempelvis ett väl planerat buskage upplevas som ett rum i sig.

Vi anser det vara möjligt att i stadens rum, såsom på torg och gågator, skapa rumsindelningar som bidrar till ett högre lekvärde. Även om stadsrummen är en plats där många passerar och leken lätt störs tror vi att en rumsindelning med öppna och slutna rum av varierande storlek kan bidra till att detta minimeras. På så sätt skulle det också vara möjligt att dra nytta av att människor passerar då en kombination av att både kunna leka avskilt och att vara sedd av vuxna kan uppnås. Vuxnas närvaro och rörelse runtomkring lekmiljön skulle på så vis kunna

integreras i leken på ett spännande sätt och därmed skulle också ett högre lekvärde kunna skapas.

Genom en kreativ gestaltning tror vi att en rumsindelning kan uppnås på flertalet olika vis. Flera av de aspekter som vi tar upp i denna uppsats skulle kunna fungera fint som rumsskapande element. Utöver lekredskap, topografi och vegetation som nämnts ovan skulle exempelvis konstnärliga utsmyckningar och vattenspel fungera fint för att skapa rum. Även informella sittplatser gestaltade på ett kreativt och lekvänligt sätt skulle kunna bidra till rumsindelning. Vi tror att det kan vara viktigt att tänka multifunktionellt då en playspots gestaltas och låta element som skapar rum också ha ett lekvärde som kan ge playspotten en extra dimension samtidigt som viktig yta kan tas tillvara på.

2.2.1.6 Variation

I den studerade litteraturen har vi funnit att det är viktigt med en variation inom och mellan lekmiljöer för att dessa ska locka till lek. Shackell m. fl. (2008) menar att den huvudsakliga uppgiften då en lekmiljö gestaltas bör vara att skapa en rik miljö som bjuder på en bred variation av lekupplevelser. Utgångspunkten bör alltid vara att skapa så högt lekvärde som möjligt med många olika lekmöjligheter och upplevelser. Kylin & Lieberg (2001), Nyström (2003) och Malmö stad (2011) pekar alla på att barn är i behov av en mångfaldig miljö som är fylld av en variation på upplevelser och företeelser där det finns många olika saker att göra. Malmö stad (2011) menar att utemiljön bör bjuda på olika saker att dofta och smaka på men också olika material att känna på. De diskuterar hur leken blir rikare och mer utvecklande i miljöer där det finns mycket att titta på, bygga med, balansera och klättra på. Det är också fördelaktigt om det finns en variation av saker att bära med sig, ta i och organisera. Norén-Björn (1977) belyser att det är valmöjligheterna och variationen som är det eftersträvansvärda och pekar på värdet av naturens varierande landskap. Hon menar att en lekmiljö bör vara variationsrik likt naturen för att på bästa sätt bidra till barns utveckling och belyser att planering för lek inte hade behövts om vi kunde erbjuda barnen en strand, en skog och en äng. Vi instämmer delvis i dessa tankar men anser också att det är viktigt att se till omgivningen kring en lekmiljö. Naturinslag behöver inte alltid vara det bästa sättet att skapa variation på. I en mindre stad där skog och äng finns runt knuten kanske en lekmiljö med mycket naturinslag inte skulle tillföra variation på samma sätt som den skulle i större städer med mer hårdgjorda stadsrum. Även Norén-Björn (1977) framhåller att lekmiljöer med inslag av sådant som är ovanligt kan göra dem mer attraktiva. Vi tror således att hon skulle kunna hålla med i vårt påstående. Även Jansson (2016b) belyser värdet av variation och menar att det är viktigt att inte endast en god utformning tas fram som sedan kopieras till olika platser om lekmiljöer ska vara intressanta och ha höga lekvärden. Hon menar att variationen och den unika platsens kvaliteter är viktiga aspekter om barnen ska kunna ha nytta av lekmiljöerna. Vidare anser hon att unika kvaliteter kan skapas genom att varje plats förstärks samt att variation mellan olika lekmiljöer dessutom leder till att flera olika platser används och lockar till utforskande. Boverket (2015) menar att en bred variation av platser och olika objekt med annorlunda karaktärer även skapar förutsättningar och möjlighet till att fler barn ska finna sin alldeles egna relation till platsen.

Även om det många gånger skulle kunna vara en fördel med större utrymme i lekmiljöer för att skapa en variationsrikedom, då en större yta ger plats för fler funktioner och upplevelser, tror vi att det är möjligt att uppnå variation även i lekmiljöer med mer begränsat utrymme. Vi anser att Malmö stad exemplifierar detta på ett bra sätt då de pekar på att barn behöver en variation i doft och smak, mycket att ta i, titta på samt olika material att känna på. Denna typ av variationsrikedom skulle kunna gå att uppnå även på en mindre yta som exempelvis en playspot i staden.

För att kunna åstadkomma en variation i små lekmiljöer som playspots anser vi att det kan vara betydelsefullt att tänka likt Janssons resonemang ovan. Genom att utgå från varje enskild plats kvaliteter kan lekmiljöer med unika uttryck skapas. På så vis uppnås en variation då olika playspots och andra lekmiljöer berikar och kompletterar varandra och erbjuder en varierad och rik lekupplevelse i staden genom exempelvis olika teman. Detta skulle således kunna leda till att det blir en upplevelse att besöka varje playspot istället för att flera lekmiljöer bjuder på samma lekfunktioner. På detta sätt arbetar flera städer i Sverige idag med lekplatser. I Malmö finns ett tjugotal temalekplatser där varje plats är unik med specialbyggda attraktioner som följer lekplatsens tema. Dessa lockar många leksugna barn och skapar en variation av lekupplevelser i staden som helhet.

2.2.1.7 Multifunktionalitet

Vi har i litteraturen funnit att multifunktionalitet är viktigt i barns lekmiljöer. Att en lekmiljö eller ett enskilt objekt har en multifunktionell karaktär innebär att denna är gestaltad på ett sätt som möjliggör för många olika användningsområden utan att tydligt visa på vilket sätt barnen förväntas använda platsen eller objektet. Multifunktionella lösningar bidrar därmed till att barnen själva får uppfinna och komma på hur de vill använda en plats eller ett objekt. Multifunktionalitet kan också vara ett sätt att möjliggöra för att en plats kan ha fler funktioner än att endast vara till för lek.

Varför är det då viktigt med multifunktionalitet? Carol S. Larsen, Patricia Marks Greenfield & Deborah Land (1990) har i sin studie *Physical Environment and Child Behavior in Vienna Kindergartens* sett att komplexa och multifunktionella konstruktioner där lekredskapen skapar en helhet med omgivningen vanligen används mer än traditionellt uppställda lekredskap. Shackell m. fl. (2008) diskuterar värdet av att tänka multifunktionellt i gestaltningen av lekmiljöer. De menar att goda lekmiljöer bör kunna användas på varierande sätt av barn och ungdomar med olika intressen och i olika åldrar. Genom att lekredskapen inte uppmanar till hur de bör användas lämnas kontrollen över till barnen att själva bestämma hur dem vill använda lekredskapen vilket således uppmuntrar till kreativitet och fantasi. De menar att en genomtänkt design kan innehålla element eller föremål som riktar sig till ett brett åldersspann och till barn med olika förmågor. Multifunktionella lösningar kan vara särskilt lämpliga i tätbebyggda städer, där det är ont om utrymme, då dessa möjliggör för en lekmiljö att attrahera flera åldersgrupper och barn med olika förmågor. Även Boverket (2015) menar att objekt som inte har en tydlig funktion bidrar till att barnen ges utrymme att själva uppfinna en sådan och att de snabbt involverar objekt som dessa i sin lek och ger dem en funktion.

Vi tror att multifunktionella lösningar gjorda för att skapa mer lekvänlighet är mycket viktiga i stadsmiljön som ofta präglas av typiska "vuxenfunktioner". Detta stöds av Shackell m. fl. (2008) som menar att ett sätt att göra det möjligt att införa mer lek i stadsmiljöer är att designa för multifunktionella användningsområden. Norén-Björn (1977) menar att multifunktionella lösningar även kan bidra till att mycket lekyta sparas. Exempelvis föreslår hon att taket på ett förråd skulle kunna utformas så att det fungerar att klättra och klänga på och att ett staket skulle kunna fungera för balansgång. Även Ole Reiter (2007), arkitekt och tidigare chef för Movium, diskuterar i en ledare för Movium hur staden är full av individuella element såsom konstnärliga utsmyckningar, bänkar och belysningsarmatur. Genom en multifunktionell utformning skulle dessa kunna användas som medel för att stimulera till lek och skapa större upplevelsevärde i utemiljön. Han menar att stadsrummet inte bör utformas som en plats för passivt betraktande utan att utformningen istället bör verka för att locka till ett aktivt medverkande i stadens offentliga liv där lekvänliga inslag skulle kunna vara en del i detta. Landskapsarkitekten Sara Chronvall (2010) diskuterar i *En handbok i utformning av förskolors utemiljöer - trädgårdar att lära och leka* i betydelsen av multifunktionella möbleringslösningar och pekar på att insprängningsskydd och rumsavdelare som är utformat på ett kreativt, lekfullt och multifunktionellt vis bör väljas om dessa behövs då de också kan locka till lek.

Vi tror att införande av multifunktionella playspots och ett arbete med att skapa mer lekvänliga utformningar av stadens möbler skulle möjliggöra för att barn kan väva in dem i sin lek på ett lättare sätt men också ge mervärden för vuxna. Exempelvis skulle en tom vägg på ett hus kunna designas för att fungera som klättervägg, en rund sittmöbel skulle kunna innehålla en sandlåda och en lyktstolpe skulle kunna ges formen av en giraff som går att klättra på.

Att tänka multifunktionellt menar vi också är av särskilt stor vikt när små lekmiljöer som playspots gestaltas då det är ett sätt att ge en liten yta många lekfunktioner. En playspot skulle kunna utgöras av en betongkonstruktion som möjliggör för exempelvis kanåkande, balansgång, klättring och skateboardåkande där barnet själv ges möjlighet att använda objektet efter egen fantasi och önskemål. Vi tror även att det kan finnas ett värde i att de multifunktionella lösningarna inte alltid ser ut som traditionella lekredskap utan lockar till lek och utforskande genom en annorlunda form som utmärker sig i stadsrummet.

Vidare tror vi att multifunktionellt utformade lekmiljöer kan bidra till att fokus riktas mer mot dess olika funktioner istället för att de gestaltas för att passa en specifik åldersgrupp. I mindre lekmiljöer såsom playspots menar vi att det kan vara av särskilt stor vikt att fokusera på funktioner istället för åldersgrupper då det här finns mindre utrymme till att gestalta en lekmiljö som riktar sig till flera åldrar. Detta skulle kunna bidra till att barnen lättare kan växa med lekmiljön då de kan finna nya funktioner och anpassa eller förändra dessa efter behov. Playspots som gestaltas med detta i åtanke tror vi därmed skulle kunna bli mer hållbara över tid.

2.2.1.8 Föränderlighet

Att det finns en föränderlighet i barns lekmiljöer har i litteraturen visat sig vara viktigt för att ge barnen möjligheten att själva kunna påverka och förändra platsen de leker på. IPA (2002) menar att stadsmiljön många gånger är alldeles för färdigplanerad och tillrättalagd för ett barn. Barn söker sig ofta till platser som de kan forma och utveckla själva. Även Jansson (2015) menar att barn uppskattar och ofta önskar lekmiljöer som går att påverka fysiskt. Agervig-Carstensen (2001) diskuterar hur en bra plats för lek ger förutsättningar för nya användningsområden, är föränderlig då den kan omformas, fokuserar på fantasi och ger barnen förutsättningar för att nya lekar ska kunna utvecklas. Nilsson (2002) pekar på att barnens lek är som mest tillfredsställande då de har möjlighet att själva förändra och påverka sin utemiljö efter de behov de upplever för stunden. Eva Johansson & Ingrid Pramling Samuelsson (2009) poängterar också i sin text *Kreativa lek- och lärandemiljöer i pedagogisk verksamhet* att det är viktigt att barn ges möjlighet och tillåts att skapa nya miljöer eller använda den befintliga miljön på nya sätt. De menar att individens möjlighet att själv ha kontroll samt skapa mål är viktiga aspekter i leken. Norén-Björn (1977) belyser också vikten av föränderlighet och konstaterar att barn väljer bort sådana lekmiljöer och lekredskap som är förutsägbara och ses som färdiga då dessa inte går att förändra och fort upplevs som ”färdiglekta” och då blir tråkiga. I sådana miljöer kan barnen fort tappa motivationen att leka vilket kan leda till att de istället går någon annanstans som lockar mer. Jansson (2015) menar också att manipulation i form av förstörelse kan komma att ske som en följd av att barnen är uttråkade i en miljö som de upplever att de själva inte kan påverka. Att miljön och dess innehåll utformas på ett sätt som gör att den går att förändra i leken därmed är en viktig kvalitet som bör tillgodoses för att undvika detta. Jansson (2016b) diskuterar också hur dagens och framtidens lekmiljöer riskerar att inte bli hållbara då dessa ofta kan ses som för färdigutformade och därmed svåra för barn att förändra. Hon lyfter upp bygglekplatsen som ett gott exempel på en lekmiljö som ännu inte överträffats och som kan ses som en god förebild för att skapa en lekmiljö som erbjuder denna föränderlighet och möjlighet till påverkan.

Att redan i gestaltningen av en lekmiljö planera in en yta utan förbestämd funktion menar Shackell m. fl. (2008) kan möjliggöra för att platsen ska kunna förändras och skapar förutsättningar för att barn ska kunna växa med platsen. En lekmiljö där varje yta är definierad av exempelvis fast lekutrustning, som tenderar att se likadan ut år efter år, kan upplevas som tråkig då barnen inte ges möjlighet att själva uppfinna sina egna lekar och aktiviteter. Vi instämmer i tankarna från Shackell m. fl. och anser att det i stadens rum kan vara viktigt att våga planera in lektytor utan bestämda funktioner. Exempelvis skulle en playspot kunna vara en yta som är dedikerad stadens barn och som de själva kan fylla med önskat innehåll och på så sätt får en föränderlighet. Exempel på föränderliga inslag i playspots skulle kunna vara markmaterial eller väggar som tillåts att målas med färg eller kitor för att kunna leka olika lekar eller spraya grafitti på. Andra sätt att skapa föränderliga lekmiljöer skulle kunna vara att skapa playspots där kommunen byter ut innehållet regelbundet eller att arbeta med mobila playspots som flyttas runt i staden och på så vis bidrar med en föränderlighet i stadsrummen.

Malmö stad (2011) menar att föränderlighet i lekmiljöer kan skapas genom en stor variation med växter och andra naturlika inslag som på ett naturligt sätt skiftar under året. Vi instämmer i detta och anser att föränderlighet också skulle kunna innebära att en lekmiljöes användningsområde förändras vid olika tider på dygnet eller vid väder- och årstidsväxlingar. Exempelvis kan en plats uttryck förändras stort då en lekfull ljussättning plötsligt tänds i skymningen som lockar till en lek som inte kändes möjlig i dagsljus. Även platser för vattenlek som vid kallare årstider fryser till is ger lekmiljön föränderliga lekupplevelser.

2.2.2 Kategori 2: Aspekter som är önskvärda att gestalta med för att skapa lekvänliga miljöer för barn

2.2.2.1 Ljud

Ljud är en viktig aspekt som kan bidra till att skapa mer lekvänliga utemiljöer. Ljud skulle också kunna implementeras i stadsrummen i högre grad än i dagsläget vilket också ljudforskaren Gunnar Cerwén (2010) diskuterar i tidningen *Movium-Bulletinens* nummer *Dirigera stadens orkester*. Cerwén menar att ljudinstallationer kan utgöra spännande inslag i stadsmiljöer men emellertid är relativt nya komponenter i staden som troligtvis både kommer att bli vanligare och viktigare att ha med i planeringen framöver. Han menar att det i ljudets värld finns mycket att upptäcka för både barn och vuxna. På lekplatser med ljudtema pekar han på att interaktiviteten är central och att det vanligen är ett uppskattat inslag när detta även går att finna på andra platser i en stad. Han menar att makten kan ges till individen genom att ljudinstallationen på något sätt kan styras på platsen. Exempelvis kan brukaren på ett enkelt sätt ges möjlighet att kunna sätta på eller stänga av ljudet eller att på varierande sätt kunna förändra ljudets uttryck.

Cerwén menar att högtalarljud kan möjliggöra för att skapa variation samt att ljudets närvaro kan lyfta fram skulpturer och andra element. En skulptur med ljud talar till flera sinnen och då en variation i ljudmiljön sker kan detta bli ett intressant inslag till mer traditionella utsmyckningar. Ljudet kan på så sätt användas för att berätta en spännande historia för oss om saker som vi vanligen inte tänker på då de varken hörs eller syns. Cerwén exemplifierar med att ljudet skulle kunna visa hur det låter under barken i en gammal ek, hur det låter under vattnet eller vad som sker i jorden. Denna möjlighet fanns under en begränsad tid i botaniska trädgården i Göteborg vilket gav besökaren möjligheten att genom ljudinstallationer kunna lyssna på småkryp såsom larver och myror. Vidare diskuterar Cerwén hur exempelvis vatteninstallationer eller träd kan ges större fokus i utemiljön genom att högtalare integreras med dem. Han menar att ljud skulle kunna integreras med vatteninstallationer genom varierande toner, rytmer, takter och harmonier. I ett antal björkar utanför Nordiska ambassaden i Berlin fästes högtalare med syftet att lyfta fram dessa träd som individer och bli något mer än endast växtmaterial. Genom ljudinstallationen talade björkarna med en glittrande röst. Cerwén belyser också hur omfattande undersökningar, intervjuer och dokumentationer i världen visat på att naturljud såsom djur, vatten och växter är de mest uppskattade ljuden att lyssna till. Ljuden av en spinnande katt och fågelsång framkom som särskilt populära. Detta menar vi således skulle kunna nyttjas i lekmiljöer. Exempelvis skulle

en konstskulptur av en katt, med syftet att vara en playspot, kunna spinna när besökaren rör den.

Då ljud bidrar med känsloladdad information belyser Cerwén (2010) att ljud också kan medverka till att sätta stämningen och bygga upp atmosfären hos en plats samt bidra till att upplevelsen av omgivningen fördjupas. Han menar också att ljud kan väcka nyfikenhet samt stimulera fantasin. Varseblivning är en helhetsupplevelse och det vi ser kan förändras genom att förändra det vi hör.

I en genomtänkt gestaltning av lekmiljöer anser vi att ljudinstallationer skulle kunna samverka med den övriga utformningen på ett lekfullt sätt och därmed bidra till en mer lekvänlig miljö. Vi håller med Cerwén om att ljudupplevelser skulle kunna bidra till att stimulera fantasin genom att medverka till att försätta barnen i ett särskilt stämningsläge och att ljud därmed skulle kunna involveras i lekens fantasivärld på många olika sätt. Då det vi hör påverkar det vi ser kan ljud användas som medel för att få objekt att uppfattas som det ljudet symboliserar. Det skulle också kunna vara ett lekfullt sätt att stärka lekmiljöns karaktär, känsla och atmosfär. Exempelvis skulle en playspot med skogslik karaktär kunna ha ljudeffekter från kvittrande fåglar, en hoande uggla eller ljudet från surrande syrsor i gräset för att locka de minsta besökarna att gå på upptäcksfärd och stimulera till fantasilekar.

Att införa ljud i lekmiljöer menar vi kan vara ett sätt att skapa en spännande variation och föränderlighet då det kan plockas bort eller bytas ut och varieras över tid. Att det finns en interaktivitet där besökarna själva ges möjlighet att påverka ljudet skulle kunna ge lekmiljön en extra dynamik vilket också skulle kunna bidra till att göra den mer hållbar över tid. Att låta barnen genom knapptryck lyssna på hur olika djur eller naturelement låter, eller ta del av information om exempelvis insekter, kan också bli en intressant playspot med lärande karaktär.

2.2.2.2 Ljus

Under vintern är timmarna med dagsljus få, särskilt i Sveriges norra delar. Boverket (2015) framhåller hur viktigt det är med god belysning i lekmiljöer för att möjliggöra för utomhuslek även på vinterhalvåret. Att arbeta med ljussättning menar vi dessutom kan vara ett betydande sätt att göra stadens lekmiljöer mera attraktiva och lekfulla samtidigt som det kan bidra till att dessa kan brukas under fler av dygnets timmar. En kreativ ljussättning tror vi också skulle kunna bidra till att en lekmiljö kan få ett helt nytt uttryck och en annan stämning då mörkret gör entré vilket i sin tur skulle kunna leda till att det leks en annan typ av lekar på eftermiddag och kväll än under förmiddag och dag. Boverket (2015) diskuterar hur en spännande rumsupplevelse kan uppnås i en lekmiljö genom ljussättning på ett kreativt och lekfullt sätt där belysningens färg, placering och höjd beaktas. Även Göteborgs stad (2015) diskuterar i sitt policydokument *Stadens ljus* hur viktigt det är att beakta barnens ögonhöjd och deras upplevelse av ljuset och planera ljussättningen av en lekmiljö på ett sätt så att ljuset fångas på lägre höjder. Vi instämmer i detta men anser också att det är viktigt att tänka på höjden av själva belysningsarmaturen om barnen ska få någon glädje av en lekfull utformning av denna. Att arbeta med ljussättning i marknivå eller ljusprojektioner med lekfulla och spännande

mönster eller olika färger som exempelvis träffar mark, lekutrustning eller vegetation menar vi också skulle kunna vara ett effektivt sätt att låta barnen ta del av ljussättningen och kunna involvera den i sin lek samtidigt som en föränderlighet och variation uppnås i lekmiljön.

Göteborgs stad (2015) beskriver hur det ur ett barnperspektiv är viktigt att ljussättningen i lekmiljöer är utformad på ett interaktivt och lekfullt sätt. De menar att en medvetet utformad belysning kan verka för att barnen tar initiativ där de själva kan interagera och påverka belysningen. Att använda just interaktiv ljussättning är något vi sett blivit allt vanligare i såväl lekmiljöer som i andra stadssammanhang. På flera håll finns lekmiljöer där barnen själva genom enkla knapptryck kan tända och släcka ljuset eller starta spel och tävla mot varandra genom blinkande lampor som ska slås eller stampas på. Vi tror att interaktiv ljussättning kommer att utvecklas allt mer i framtiden och bli av stor vikt i lekmiljöer för att ge leken en extra dimension samt erbjuda en spännande lekupplevelse även då det är mörkt. I staden skulle särskilda playspots med fokus på kreativa ljusupplevelser kopplade till lek kunna användas för att berika stadsmiljön och skapa en föränderlighet och variation mellan dag och kväll samtidigt som barnen ges möjlighet att själva interagera med ljuset.

2.2.2.3 Digital teknik och interaktivitet

Digitala och interaktiva inslag syns idag allt mer i lekmiljöer och vi tror att den digitala tekniken kommer att ta en än större plats framöver. Digital teknik kan många gånger involvera de ovan beskrivna aspekterna ljud och ljus. Peter Gärdenfors (2009), professor i kognitionsvetenskap, diskuterar möjligheterna för att införa datorvärldens teknik för lek och spel i lekplatser utomhus. Han menar att ljus- och ljudprojektioner utomhus skulle kunna bidra till att skapa spännande fantasivärldar. Enligt den vetenskapliga artikeln *Key issues for the successful design of an intelligent, interactive playground* definieras vanligen en interaktiv lekmiljö som en plats med fysiska lekobjekt som förstärks med digital teknik för att stimulera till spel och lek (Sturm m. fl. 2008). Sturm m. fl. menar att teknik som integreras i utomhusmiljön kan vara ett sätt att kombinera datorspel med lek utomhus på ett socialt och fysiskt sätt. Detta, menar dem, gör det mer attraktivt för barn att leka utomhus. I publikationen *Designing Children's Digital-Physical Play in Natural Outdoors Settings* presenterar Jon Back m. fl. (2016) en studie som handlar om lek kopplat till digital och interaktiv teknik på en skolgård. I studien dras slutsatsen att interaktiv teknologi är bra på att inbjuda till lek, särskilt genom ljudupplevelser.

Hur kan då digital teknik användas i lekmiljöer? Åsa Harvard (2009), lektor i visuell kommunikation och filosofie doktor i kognitionsvetenskap, har varit delaktig i att utveckla en sandlåda som integrerats med digital teknik. Denna beskrivs som en videosandlåda där fotografier av exempelvis mat och landskap projiceras på sanden och på så sätt får denna att anta olika teman som ska locka till lek. Även på science centret Navet i Borås har digital teknik använts på liknande sätt för att skapa en sandlåda med färgad sand som kan involveras i leken på olika vis. Ytterligare ett lekfullt projekt där den digitala tekniken implementerats, lyfts upp av Svensk Byggtjänsts omvärldsbevakning (2016) i artikel *Digital teknik ger billiga lekmiljöer snabbt*. Här beskrivs fyra interaktiva lekmiljöer som tagits fram genom ett Vinnova-finansierat forskningsprojekt benämnt *Digitala och fysiska lekmiljöer*. Projektets

syfte är att till en låg kostnad skapa mer inspirerande lekmiljöer utomhus för barn och unga. Detta i hopp om att uppnå ökad aktivitet och utelek hos dagens spelintresserade barn. Projektet leds av Eva-Lotta Sallnäs Pysander, docent i människa-datorinteraktion på KTH, som i en intervju i artikel *Digital teknik ger billiga lekmiljöer snabbt* berättar att digitala element har integrerats i befintlig miljö och lekplatsutrustning. Konceptet beskrivs som flexibelt och enkelt där lekmiljöerna ska kunna implementeras näst intill var som helst. De behöver således inte placeras på en lekplats utan skulle kunna sättas upp var som helst i utemiljön, exempelvis på vägen till tvättstugan. Vidare berättar hon att naturmaterial interagerar med de digitala lekredskapen på ett bra vis och att tanken således är att dra nytta av befintlig växtlighet och terräng. Två populära lekinslag som testats fysiskt är *Tankaren* och *Snabbspåret*. I lekmiljön *Tankaren* finns möjlighet att tanka en bil med vatten, sand och kottar. Genom färgade ljusdioder kan barnet inifrån bilen hålla koll på om det finns tillräckligt med bränsle i tanken. När bränslet håller på att ta slut måste snabb bränslepåfyllning med naturmaterial ske innan bilen stannar. *Snabbspåret* utgörs av fem stolpar med lampor som är utplacerade med ett lämpligt avstånd, exempelvis i en cirkel på 20 kvadratmeter. Målet med spelet är att så snabbt som möjligt springa till den stolpe som lyser för att inte denna ska hinna slockna. Vid stolpen trycker spelaren på en knapp för att en ny stolpe ska börja lysa. Möjlighet ges därmed att kunna utmana varandra i snabbspåret (Svensk Byggtjänst 2016).

Ytterligare en lekmiljö där digital teknik har använts på ett spännande sätt är *Regntunneln* som tagits fram av personal och studenter på Chalmers tekniska högskola i samarbete med lekplats- och lekutrustningstillverkare. *Regntunneln* är ett interaktivt och kreativt vattenkonstverk där målgruppen är barn. Den var under 2014 uppställd på Kulturkalaset i Göteborg och gav besökarna möjlighet att ta sig igenom en tunnel med vatten utan att bli blöt. Vatten kommer från ovan men då besökaren närmar sig vattnet stängs detta av och man kommer således ut torr på andra sidan av tunneln. Tanken med tunneln var enligt skaparna att besökarna skulle uppleva en äventyrskänsla likt en regnskog där man går på rangliga gångbroar under ett vattenfall. Att genom täckta väggar skapa mystik var också ett viktigt inslag (Chalmers 2014).

Vi är positiva till att digital teknik börjat användas allt mer i lekmiljöer och hoppas på att se en utveckling av detta i framtiden. Med sin interaktivitet kan digital teknik möjliggöra för besökarna att själva kunna påverka och förändra lekmiljön vilket kan bidra till att multifunktionalitet, variation och föränderlighet kan uppnås. Att digitala inslag har visat sig kunna integreras med befintlig miljö på ett flexibelt vis menar vi dessutom lämpar sig väl för playspots. Vi tror också att digital teknik och interaktivitet lämpar sig väl för playspotens begränsade yta då dessa inslag kan ge stora lekvärden även i små miljöer.

2.2.2.4 Färg och mönster

Att miljöer som är gestaltade för barn oftast är försedda med betydligt fler lekfulla mönster och glada färger än miljöer som främst riktar sig till vuxna är nog något som många kan instämna i. Litteraturen kring färg och mönsters inverkan på barns lek i utomhusmiljöer har dock visat sig vara mycket begränsad vilket bidragit till att våra reflektioner i denna aspekt blir av mer spekulativ karaktär.

Chris J. Boyatzis och Reenu Varghese (1994) diskuterar i studien *Children's emotional associations with colors* hur färger inverkar på barns känslomässiga tillstånd. De konstaterar att fler positiva reaktioner såsom förväntan och glädje uppvisades i samband med ljusa färger såsom blått, rött och rosa medan mer negativa känslor uppkom i samband med mörkare färger som grått, brunt och svart. Att blått och rött är populära färger hos barn stärks i ytterligare undersökningar som filosofie doktor och docent i psykologi, Lars Sivik (2005), pekar på. Rött har i dessa undersökningar visat sig vara den högst prefererade färgen hos barn upp till 12 år.

Rikard Küller (1995), teknologie doktor i arkitektur, professor i miljöpsykologi samt filosofie licentiat i psykologi, belyser hur färgundersökningar visat att varma och starka färger aktiverar hjärnan. Om färgerna dessutom kombineras i mönster med starka kontraster blir effekten ännu högre. Då grått och blått i sin tur sågs minska aktiveringen menar Küller att det skulle gå att nyttja design och färgsättning för att påverka aktiveringen hos människor som vistas i en särskild miljö. Varma färger skulle således kunna väljas för att påverka att miljöer som upplevs understimulerande eller monotona skulle kunna upplevas mer aktiverande. Kalla färger skulle kunna få motsatt effekt där dessa färger istället skulle kunna nyttjas i miljöer där stimuleringen behöver mildras för att uppnå en mer lugn miljö.

Att barn i den ovan nämnda studien uppvisade fler positiva reaktioner i samband med ljusa färger kan tolkas som att ljusa färger skulle kunna locka barn till lek mer än vad mörka färger gör. Vi menar att det i lekmiljöer såsom playspots kan vara betydelsefullt att använda färger som barn tycker om istället för färger som främst tilltalar vuxna. Att välja färger efter barns önskemål tror vi också skulle kunna bidra till att barnen trivs bättre och således vill vistas och leka mer i dessa miljöer. Då studier visat att färger och mönster leder till ökad aktivering hos människor tror vi att vistelse på en plats med prefererade färger och mönster skulle kunna leda till att barn upplever denna miljö som mer lekvänlig jämfört med en plats i grå och vit skala. Vi tror också att det skulle vara intressant att nyttja hur färgerna påverkar människor. Varma färger som exempelvis rött skulle kunna användas i lekmiljöer där en aktiv och rörelsefylld lek önskas medan kallare färger som blått istället skulle kunna användas då en mera lugn lek eftersträvas. Dock tror vi att det krävs att färgerna används över större ytor om dessa effekter ska uppnås. Då stadsmiljön under en stor del av året är grå kan färgglada inslag komma att signalera lek och därmed bidra till att synliggöra lekmiljön. Färgglada inslag kan även bidra med att kontraster och variation skapas i stadsrummet vilket även skulle kunna ses som annorlunda och spännande och därmed locka till lek. Olika sätt att arbeta med att få in mer färg som barn prefererar i lekmiljöer skulle kunna vara genom valet av markmaterial vilket diskuteras mer under aspekten *markmaterial*. Färg och mönster skulle även kunna implementeras genom mer tillfälliga inslag såsom färgad tejp och målningar med sprayfärg. Även aspekter såsom *ljus* och *vegetation* kan bidra till en mer färgrik miljö.

2.2.2.5 Markmaterial

I litteraturen som studerats kring traditionella lekmiljöer som lekplatser och förskolegårdar framgår det att markmaterial kan ha en stor inverkan på barns lek och locka till olika typer av aktiviteter. Att använda sig av en variation av markmaterial menar vi därför kan vara viktigt

för att erbjuda barn rika lekupplevelser även i stadens andra lekmiljöer. Markmaterialet bidrar dessutom till en förhöjd sinnesupplevelse av omgivningen då barn exempelvis ges möjlighet att känna mjukt respektive strävt under sina fötter.

Norén-Björn (1977) har i sin studie av lekplatser sett att barn tillbringar mellan 50 och 60 procent av sin tid för lek på markytor. Då har tiden de spenderar på sandytor räknats bort. Detta visar hur viktigt det är att de markmaterial som används i en lekmiljö faktiskt stimulerar till lek. Nilsson (2002) lyfter även upp hur barn befinner sig närmare marken än vuxna och dessutom använder den mycket i lek och spel och således påverkas mer av markmaterialsval än vad vuxna gör. Nilsson menar också att markbeläggningens form och struktur påverkar vilka aktiviteter barnen ägnar sig åt. Detta stärks av Norén-Björn (1977) som i flertalet olika exempel belyser vikten av att barn får leka på en variation av markunderlag. I sina studier av lekplatser har hon sett att markytorna användes i hög grad i alla lekmiljöer men vilka ytor som användes berodde på vilken typ av lek eller aktivitet barnen ägnade sig åt. Olika underlag krävs för olika lekar vilket således pekar på att en variation av såväl hårdgjorda som mjuka markytor såsom sand- och gräsytor behöver finnas tillgängliga. Att användbarheten av respektive yta växlade efter årstid stärker dessutom vikten och behovet av ett varierat underlag. Norén-Björn beskriver även hur vissa lekar kan ha en fördel av att det är möjligt att rita på marken med en pinne, sten eller krita. Lekar som kan förutsätta detta kan vara "hoppa hage" eller "tafatt" där bon eller frizoner behöver ritas upp (Norén-Björn 1977). Shackell m. fl (2008) instämmer i ovan presenterade tankar av Nilsson och Norén-Björn om att markmaterialet påverkar leken och menar att det är viktigt att välja markmaterial efter den typ av lek och aktivitet som förväntas ta plats i lekmiljön. På så vis kan också material som är olämplig ur tillgänglighets- eller säkerhetsaspekt eller slits onödigt mycket undvikas.

Lösa och mjuka markmaterial

Gräs är ett markmaterial som kan vara passande i många lekmiljöer då det är ett mjukt och dynamiskt underlag som kan vara skönt att vistas på. Chronvall (2010) beskriver gräsets föränderlighet och hur dess karaktär kan förändras helt genom olika sätt att sköta det på. Hon föreslår exempelvis att en gräsbeklädd plats kan göras mer lekfull genom att klippa fram en tillfällig labyrinth. Norén-Björn (1977) har i sin studie sett att gräsytor i de studerade lekmiljöerna användes frekvent. Det var populärt bland barnen att springa och tumla runt på gräsmattan och upp och nedför en gräskulle. Norén-Björn menar också att gräs är extra viktigt som markunderlag på sommaren då det inbjuder till picknick och blir en samlingsplats att umgås på eller utföra aktiviteter såsom att stå på händer, brottas, leka med djur eller spela olika bollsporter på. Vi anser dessutom att gräs är ett viktigt inslag på vintern då snö som lägger sig här lämnas ifred från plogning och grus eller tösalt och blir härliga platser för barn att leka snölekar på.

Shackell m. fl. (2008) diskuterar hur gräsbeklädda platser som har en hög användarfrekvens ofta slits hårt. Detta kan ses som ett tecken på en lyckad utformning då platsen faktiskt används flitigt men också vara frustrerande ur ett skötsel- och upplevelseperspektiv. Just på grund av slitage kan gräs många gånger vara olämpligt som markmaterial i mycket välansända lekmiljöer. Gräs som slitits bort lämnar bar jord vilket sällan upplevs som

attraktivt och heller inte alltid är så passande eller välfungerande. I frekvent använda lekmiljöer där slitaget är stort menar de därför att det kan vara lämpligare att välja strid sand eller grus för ett mjukare underlag än att försöka underhålla en gräsmatta som ständigt slits ner. Vi anser dock att det inte bara behöver vara negativt att gräset slits då det också finns ett värde i att jorden kommer fram och låter barnen använda denna i sin lek. Chronwall (2010) diskuterar konstgräs som ett alternativ för mindre lektytor som slits extra hårt. Dock menar hon att man bör vara medveten om att konstgräset saknar många av det äkta gräsets egenskaper. I en konstgräsmatta finns inga insekter, ingen jord att gräva fram och inga grässtrån att rycka av till leken.

Andra mjuka och lösa markmaterial som är vanliga i lekmiljöer är exempelvis strid sand, grus och barkflis. En stor fördel vi kan se med lösa markmaterial som strid sand och barkflis är att de fungerar fint som stötdämpande underlag och därför ofta ses användas som fallskydd i lekmiljöer. Dessa markmaterial har också positiv inverkan på leken i sig. Shackell m. fl. (2008) menar exempelvis att ett större lekvärde och en mera lugn och kreativ lek kan uppnås genom att välja lösa markmaterial istället för mer solida och hårdgjorda underlag. Chronwall (2010) beskriver hur barkflis exempelvis kan bidra till leken genom sina varierade former och fungera som barkbåtar. Shackell m. fl. (2008) menar dessutom att barn särskilt mycket tycker om lösa markmaterial som sand, jord och grus då dessa förändras vid regn eller går att förändra med vatten och göra lera och andra mjuka massor av som de kan gräva i eller forma. Konstruktionslek i form av att skapa och bygga med sand är populärt bland såväl stora som små barn (Malmö stad 2011, Norén-Björn 1977 & Boverket 2015). Norén-Björn (1977) konstaterar dessutom genom sina studier av lekplatser att lek med konstruktiva material tenderar att vara längre och inte avstannar på grund av brist på stimulans eller material. En stor nackdel med lösa markmaterial är enligt Shackell m. fl. (2008) att dessa behöver fyllas på regelbundet då exempelvis sand tenderar att blåsa iväg på vindutsatta platser och dras iväg eller försvinner med lekande barn vilket blir särskilt tydligt i lekmiljöer med högfrekvent användning. Lösa markmaterial kan dessutom vara otillgängliga för funktionshindrade och fungerar dåligt för exempelvis skateboardåkning, cykling, rullskridskor och liknande (Shackell m. fl. 2008). Utöver detta ser vi också nackdelen att lösa markmaterial på offentliga platser kan dölja oväntade överraskningar som glasbitar eller kattbajs.

Hårdgjorda markmaterial

Hårdgjorda och plana markmaterial som exempelvis asfalt, gummigranulat, betong och olika typer av mark- och natursten är viktiga komplement till mjuka och lösa markmaterial i lekmiljöer då andra typer av lekar tar plats på dessa underlag. Asfalt och gummigranulat är enligt Shackell m. fl. (2008) särskilt viktigt för cykling, skateboardåkning, rullskridskor och andra snabba lekar. Även Norén-Björn (1977) har sett hur asfalten har många användningsområden där cykling, att dra dockvagnar och kärror samt hoppa rep kan nämnas som populära aktiviteter. Vi menar dessutom att många bollekar är beroende av ett hårdgjort och jämnt underlag för att kunna utövas. Hårdgjorda markmaterial är också betydelsefulla ur tillgänglighetssynpunkt då de av naturliga skäl är mer tillgängliga än exempelvis strid sand eller barkflis (Shackell m. fl. 2008). Boverket (2015) beskriver vikten av att marken är

tillgänglig fram till lekutrustningen med ett jämnt och fast material som inte blir halt när det regnar om barn med funktionsnedsättning ska kunna vara med i leken.

Gummigranulat är förmodligen ett av de mest använda hårdgjorda markmaterialen i lekmiljöer idag. Jansson (2016b) diskuterar hur användningen av gummigranulat ökat stort i lekmiljöer på senare år. Populariteten tror hon beror på att materialet har många önskvärda egenskaper då det är tåligare än många andra ytskikt, skapar tillgänglighet för rullstolar och andra rörelsehjälpmedel genom sin plana karaktär samt också fungerar som fallskydd. Dessutom kan gummigranulat gestaltas i en mängd olika färger och former. Shackell m. fl (2008) menar att användande av gummigranulat som markmaterial kan bli ett sätt att införa mera färg i en lekmiljö men också möjliggöra för markeringar i markmaterialet för exempelvis vissa typer av lekar och spel. De diskuterar också hur gummigranulat kan användas för att skapa små kullar eller andra upphöjda former i lekmiljön. Det är emellertid inte bara gummigranulat som kan användas för att skapa färgglada och mönstrade markbeläggningar i lekmiljöer. Pål Reijer & Ann-Britt Sörensen (2007) diskuterar i skriften *Tillgängliga gångar på kyrkogårdar, i parker och bostadsgårdar* hur det även går att variera asfaltens uttryck och skapa lekfulla och estetiskt tilltalande ytor genom färgning av asfaltens stenar. Norén-Björn (1977) menar att dessa mönstrade markbeläggningar kan leda till att spännande regellekar som "inte nudda streck" tar fart. Chronvall (2010) diskuterar hur färger och mönster i markbeläggningsen också kan vara ett sätt att ge en plats en särskild identitet och lyfta en lekmiljö som tidigare känts tom och grå. I asfalterade lekmiljöer går det exempelvis fint att måla symboler som inbjuder till lek och spel som exempelvis alfabetiska mönster, schackbräden eller fia med knuff, menar hon. Riksförbundet för Rörelsehindrade Barn och Ungdomar (u.å.) lyfter också upp hur markmaterial, som exempelvis gummigranulat, som finns tillgängligt i många kontrastrika färger underlättar för både barn och vuxna med synnedsättning. Jansson (2016b) menar dock att färgsättning och kontraster för synsvaga skulle kunna utvecklas mer i samspel med lekmiljöernas andra lekvärden än vad som idag görs.

Andra fördelar vi kan se med hårdgjorda markmaterial är att de inte slits lika fort som gräs och heller inte försvinner lika lätt som mjuka och lösa markmaterial som sand och barkflis exempelvis gör. De innehåller heller inga obehagliga överraskningar som exempelvis sand skulle kunna göra. Vi tror också att hårdgjorda ytor kan bli mer spännande att leka på när det regnar och pölar bildas jämfört med gräs- och grusytor där vattnet infiltreras fort. Största nackdelen med hårdgjorda markmaterial anser vi vara att de inte har samma lekvärde som mjuka och lösa markmaterial då de inte går att manipulera i leken och heller inte är lika mjuka att vistas på. Att gummigranulat blivit så vanligt förekommande i lekmiljöer idag är därför något vi känner oss fundersamma kring. Dessa tankar lyfts också upp av Jansson (2016b) som menar att den omfattande användningen av gummigranulat behöver ifrågasättas och att vi bör sluta se gummigranulat som en universallösning för alla lekmiljöer. Hon menar att det är viktigt att vara medveten om att ett markmaterial inte automatisk ger barnen möjlighet till en kreativ lek för att det är anlagt i en mängd fantasifulla färger och former. Varken gummigranulat eller andra hårdgjorda markmaterial går att påverka och involvera i leken på samma sätt som exempelvis sand och barkflis. Jansson anser istället att en variation av

markmaterial med olika värden för leken ofta är att föredra. Beträffande gummigranulat diskuterar hon ytterligare en nackdel. Trots att det är sviktande och används som fallskydd är det fortfarande ett hårdgjort markmaterial som det kan uppstå hög friktion på vilket kan leda till kroppsskador om det exempelvis placeras under gungor. Det finns dessutom en pågående diskussion kring gummigranulat ur miljö- och hälsoperspektiv. I en debattartikel i *Arkitekten* från 2017 lyfter arkitekt Marita Wallhagen och landskapsarkitekt Michael Bergman bland annat upp hur gummigranulat misstänks vara cancerframkallande och hormonstörande samt bidra till att giftiga ämnen och förorenande mikroplaster släpps ut i luft och vatten.

Markmaterial och playspots

Precis som att val av markmaterial för lekplatser och andra typer av lekmiljöer är viktigt spelar val av material också en betydande roll för stadens playspots. Markmaterialet påverkar lekvärdet och användningen och således vilken funktion en yta får och vilka typer av lekar som kommer att lekas på platsen. Att välja markmaterial till stadens playspots bör därför göras med noga eftertanke och i enlighet med diskussionen ovan där playspotens syfte och lekformer noga begrundas. Vi menar att det är viktigt att undvika en alltför enförmig användning av markmaterial i stadens lekmiljöer och istället försöka variera materialen så att olika lekvärden erbjuds på olika platser. En viktig faktor kan också vara att tänka på vilket markmaterial som omger playspoten. Hänsyn behöver tas till om playspotens underlag ska komplettera och utmärka sig från det omgivande stadsgolvet och bli ett sätt att skapa rumslighet och tydliga gränser för playspotens början och slut eller om det är mera önskvärt att den smälter in i omkringliggande stadsstruktur. Att välja markmaterial som gör playspotarna tillgänglig för så många barn som möjligt är också av vikt. Vid gestaltning av playspots där det finns en risk för fall från lekredskap eller liknande bör givetvis ett markmaterial med goda fallskyddsegenskaper väljas.

Hårdgjorda markmaterial är något vi är vana vid att se i stadens rum och har som nämnts ovan den stora fördelen att det inte slits lika lätt som många mjuka material samt hålls på plats och dessutom är tillgängligt. Gummigranulat och färgad asfalt kan båda fungera fint på en gågata eller ett torg mitt bland stenbeläggningen och bli ett spännande sätt att skapa variation med avvikande färger och former samt markera att playspoten är en plats för just lek. Mjuka och lösa markmaterial kan vara svårare att hantera än hårdgjorda markmaterial i stadsmiljö. Gräs kan många gånger fungera fint men också få utstå stort slitage och snabbt komma att bli fult om det läggs på en plats med allt för hög användningsfrekvens. Sand och barkflis är idag ovanliga markmaterial i stadsrummen men skulle kunna bli spännande inslag och locka just med sin originalitet. Emellertid är risken med dessa material stor att de sprids ut i stadsrummet och ger ett skräpigt och icke önskvärt intryck i vuxnas ögon.

2.2.2.6 Vatten

Vatten kan locka och fascinera såväl barn som vuxna och bli ett populärt inslag i stadens lekmiljöer för att göra dessa mer levande. Både Norén-Björn (1977) och Shackell m. fl. (2008) menar att såväl äldre som yngre barn kan glädjas åt att kunna stänka och stoja med vatten. Dessutom stimulerar vatten våra sinnen genom att porla, brusa och glittra i solsken (Bengtsson 2003). För den sinnliga leken spelar vatten en viktig roll och särskilt populärt är

det med vattenlekar under varma sommarkdagar (Malmö stad 2011). Norén-Björn (1977) menar dock att barn inte enbart uppskattar vattnets närvaro då det är varmt ute, utan att de även gärna leker med vatten då det är kallt i luften.

Shackell m. fl. (2008) konstaterar att plaskdammar har en nästintill magnetisk dragningskraft för barn. Vi instämmer i detta och menar att plaskdammar och lekfulla fontäner i stadsmiljön kan bli viktiga inslag för att ge alla barn möjlighet att svalka sig och plaska i vatten under varma sommarkdagar. Plaskdammar kan med fördel även användas som torrlagda på höst och vår om rullskridsko- och skateboardåkning tillåts eller som isbana på vintern om den spolats och vattnet fryser. I Folkets park i Malmö används exempelvis plaskdammen som isbana för skridskoåkning under årets kalla månader. Detta är ett bra exempel på hur vatteninslag i en lekmiljö kan bidra med föränderlighet och variation.

Att ge barn tillgång till vatten i lekmiljöer behöver dock inte innebära att dyra och avancerade element måste installeras. Såväl Norén-Björn (1977) som Malmö stad (2011) och Shackell m. fl. (2008) menar att en vattenutkastare, en enkel pump eller en tunna med kran eller slang vid botten gott och väl kan räcka för att berika flertalet lekar. Ett sådant inslag möjliggör för barnen att kunna hämta vatten för att leka med i den närliggande sandlådan (Malmö stad 2011), i lekhuset eller för att exempelvis leka brandsoldat (Norén-Björn 1977). Shackell m. fl. (2008) har även sett att vatten har stor betydelse för den kreativa leken, särskilt då vattnet kombineras med naturliga och formbara material som sand och grus.

Boverket (2015) beskriver hur en öppen dagvattenhantering kan bli en tillgång för såväl sinnen som ekosystemet men även har ett stort lekvärde och vara viktigt ur ett lärande perspektiv. Med öppna rännor kan barnen med spänning följa hur regnet rinner fram. Genom att fördröja vattnet innan det infiltreras kan även tillfälle skapas för lekfulla experiment. Slussar och pumpar kan installeras samt kopplas ihop och innan vattnet slutligen rinner ner i brunnen får barnen möjlighet att undersöka och använda sig av det i sin lek (Boverket 2015). Norén-Björn (1977) menar att vatten också kan lära barn om hur energi kan produceras. Principen för energiframtagning kan exempelvis demonstreras genom ett vattenhjul. Att regnvattnet är synligt genom öppna dagvattensystem, dammar eller vattenpölar ger även positiva inslag i leken då barnen kan undersöka växt- och djurlivet och ges möjlighet att håva in det de finner intressant (Malmö stad 2011).

Vatten är således ett element med stort lekvärde och som dessutom kan ge stadens lekmiljöer ett estetiskt tilltalande intryck. Då det kan nyttjas på flertalet olika sätt i barns lek och inte nödvändigtvis behöver så stort utrymme kan vatteninslag av olika form fungera fint i små lekmiljöer. Det finns många fler sätt att arbeta med vatten för att skapa playspots i stadsmiljö än de som beskrivs ovan. Ett ytterligare exempel skulle kunna vara små lekfulla fontäner i gatustensbeläggningen som inbjuder till plask och vattenlek likt de som finns på Mårtenstorget i Lund och som flitigt används av barn under varma dagar. I Bältesspännarparken i Göteborg fungerar en stor fontän utan avgränsning som en avkopplande, rumsskapande och estetiskt vacker plats för vuxna medan barnen använder vattnet som en spännande och rolig lekmiljö. Då vattnet lätt kan stängas av är ytan också

multifunktionell och används också som marknadsplats samt placering av en större scen vid evenemang.

2.2.2.7 Topografi

Att en varierad topografi kan ha en stor betydelse för att skapa spännande lekupplevelser är något som framkommit flertalet gånger i den studerade litteraturen. Boverket (2015) beskriver hur topografiska skillnader är en viktig tillgång i barns lekmiljöer och ofta blir oemotståndliga inslag. Kullar och backar ökar barnens fysiska aktivitetsnivå (Malmö stad 2011) genom att stimulera till rörelse och göra leken mera fartfylld. Topografien utmanar barnen fysiskt och bidrar även till deras grovmotoriska utveckling då barnen springer, rullar, balanserar och klättrar upp och ner (Boverket 2015). Även Mårtensson (2004) beskriver vikten av en topografisk variation i lekmiljön och diskuterar hur barn behöver kunna röra sig såväl uppför som nedför och över öppna ytor i leken. Hon menar att kullar och backar som ligger i anslutning till öppna ytor ofta väcker en lust bland barnen att springa och att en kuperad terräng många gånger kan bidra till att leken dramatiseras. Spänningen i leken höjs då barnen både får fart nedför backen men också måste ta sats för att ta sig uppför densamma. Mårtensson menar också att sluttande partier är viktiga eftersom barnen med hjälp av lutningen tar ut riktningen och koordinerar sina rörelser.

De topografiska skillnaderna kan vara av olika storlek. Malmö stad (2011) diskuterar hur även små kullar kan ha ett stort värde då det ofta inte behövs så höga höjder för att få fart på leken. Detta anser vi är en särskilt viktigt kunskap att ha med sig när mindre lekmiljöer som playspots planeras och gestaltas i stadsrum där ytan är begränsad. Shackell m. fl. (2008) menar att det emellertid är viktigt att kullarna är tillräckligt mjuka i sin lutning för att vara lekbara. Allt för branta backar gör det svårt för barn att springa upp och ned. De föreslår också att topografiska skillnader kan utformas med gångstigar som korsar kullarna vilket möjliggör för exempelvis cykling upp och nedför samt ökar tillgängligheten för funktionshindrade. Genom att anlägga håligheter eller sänkor i kullen kan också en spännande känsla av att kunna befinna sig inuti landskapet skapas. Malmö stad (2011) ger också exempel på hur kullarnas utformning med fördel kan varieras och föreslår att de kan göras naturlika med längre gräs och förankrade stockar och stenar för att förhöja lekupplevelserna ytterligare.

Norén-Björn (1977) diskuterar hur ett viktigt inslag i barns lek kan vara att komma upp på högre höjder då det finns ett intresse i att se hur högt de vågar gå och genom det få möjlighet att övervinna känslan av att vara liten. Hon lyfter även värdet av att integrera topografiska skillnader med lekredskap. Genom att exempelvis placera ett utsiktstorn på lekmiljöns högsta punkt samverkar och förstärker topografien och redskapet varandra och bidrar till att barnets höjdupplevelse blir större. En viktig social aspekt finns också i att befinna sig på en utsiktsplats då det finns möjlighet att få utblick över platsen och se vilka som rör sig i området. Även Bengtsson (2003) menar att topografiska skillnader kan vara viktiga för att skapa överblick men också kan bli en punkt att lokalisera sig efter. Höjdskillnader döljer och visar dessutom olika delar av miljön när man rör sig i den vilket ger en plats ytterligare dynamik. Boverket (2015) diskuterar hur rumsliga upplevelser också kan skapas med topografins hjälp. Shackell m. fl. (2008) menar att hela lekmiljön inte bör kunna ses från

entrén, utan att det blir mera spännande om vissa delar kan upptäckas efter hand. Då playspots har en mindre yta jämfört med traditionella lekplatser menar vi att det många gånger kan vara svårt att se till att hela lekmiljön inte ses direkt. Att arbeta med topografiska skillnader kan dock vara ett sätt att uppnå detta. Även mindre kullar kan bidra till att små barn får upptäcka playspotens element efterhand medan vuxna som är längre kanske ser hela lekmiljön på en gång. Vi tror också att en playspot kan upplevas som rymligare om den innehåller topografiska skillnader, dels genom att inte alla element avslöjas omedelbart och dels genom att kullar utökar markytan och bidrar till att det finns mer yta att röra sig över.

Norén-Björn (1977) pekar på hur topografiska skillnader även har ett viktigt värde under vinterhalvåret då de vid snö fungerar som pulkabacke. Om backen är tänkt att kunna användas för pulkaåkning är det viktigt att inga redskap eller möbler kommer i vägen för åkarna. Boverket (2015) diskuterar hur sluttningens läge kan ha avgörande betydelse för användningen och därför är något som kan vara särskilt viktigt att fundera på om den exempelvis är tänkt att nyttjas för pulkaåkning. På backar i nordostligt läge ligger snön kvar längre medan sluttningar i sydväst är varma och solbelysta och därför ofta blir populära platser att leka på under våren (Boverket 2015). Pulkabackar är idag en ganska ovanlig syn i stadsrummen men vi tror att topografiska skillnader som kan fungera för pulkaåkning under vinter skulle kunna bli mycket populära playspots i staden.

2.2.2.8 Vegetation

Att vegetation är en viktig aspekt i barns lekmiljöer är något som framkommit i en stor del av den litteratur som studerats under arbetet med denna uppsats. Boverket (2015) framhåller vegetation som en av de mest betydelsefulla delarna i arbetet med att skapa rika och dynamiska utemiljöer för barn. De menar att vegetation är viktigt för att skapa intresseväckande miljöer som kan användas för att kombinera barnens lek med lärande. Mårtensson (2004) anser att barnen är de som drar mest nytta av naturlika inslag i hårdgjorda utemiljöer. Hon diskuterar hur naturen lockar till rörelse och hur denna kan användas till skapande aktiviteter där naturelementen får symbolisera helt andra ting än de egentligen är.

Boverket menar också att vegetationsrika avsnitt i utemiljön ofta blir barnens favoritplatser och är viktiga för kreativiteten, fantasilekarna, utforskandet och det sociala samspelet mellan barnen. En varierad lekmiljö med mycket vegetation kan bidra till att göra leken mera öppen och flexibel samt underlätta för barnen att växla mellan vilda och snabba lekar till lugnare sådana. Vegetationen bidrar också med löst material såsom löv, kottar och pinnar som barnen kan använda sig av i leken (Boverket 2015). Då det i stadsmiljön i huvudsak är naturen som kan erbjuda löst material menar vi att det är betydelsefullt med vegetation som bildar detta lösa naturmaterial i och kring stadens lekmiljöer. Det lösta materialets värde för leken beskrivs närmare under aspekten *löst material*. Bodelius & Kylin (2014) menar att naturen kan erbjuda det mesta av de utmaningar som prefabricerade lekredskap och löst material syftar till att uppfylla. En varierad växtlighet med olika sorters träd och buskar kan ge upphov till lek som varar längre och är mer varierad och fantasifull. De menar också att materialet som naturen själv erbjuder kan ge en annan slags sinnesstimulans än prefabricerad lekutrustning.

Norén-Björn (1977) belyser hur det i lekmiljöer med mycket träd och annan vegetation är lättare för barn att hitta egna avskilda rum för lek. Shakell m. fl. (2008) menar att barn uppskattar att ibland kunna försvinna iväg från vuxnas uppsikt. De diskuterar hur detta enkelt kan uppnås genom att inkludera vegetation i gestaltningen av lekmiljöer och exemplifierar med att beskriva utformningen av en park i England där buskplanteringar och täta träd ger upphov till flera hemliga utrymmen. I dessa har sedan lekredskap och lekskulpturer placerats på ett informellt sätt som ger barnen möjligheten att uppleva känslan av att vuxna finns i närheten samtidigt som de kan leka ostört utan att känna sig iakttagna hela tiden. Även Mårtensson (2004) menar att växtlighet är viktig för att avgränsa olika platser inom leken. Hon beskriver hur vegetationen är betydelsefull då den ger barnen möjligheten att försvinna bort från en plats då leken blir för intensiv och senare dyka upp igen. Denna möjlighet gör att leken hanteras bättre. Särskilt bra möjligheter för att smyga bort och försvinna ger halvtät vegetation samt träd att klättra upp i. Även Boverket (2015) diskuterar hur buskage och naturlika planteringar ofta blir betydelsefulla och populära platser att leka på. Dessa är också några av få platser i utomhusmiljön där barnen ges möjlighet att själva påverka och skapa sina egna platser och världar att leka i. Även på en liten yta går det att åstadkomma något som ett barn uppfattar som en hel skog genom att en flerskiktad vegetation byggs upp av en blandning av olika arter av klättrvänliga träd och buskar av varierande höjd och storlek. Utifrån kanske växterna upplevs som täta men på insidan kan dessa planteringar många gånger ha tillräckligt med utrymme för att bilda egna små rum för barnens lek (Boverket 2015). Genom att arbeta med vegetation på detta sätt tror vi att många lekmiljöer skulle kunna berikas och stadsmiljön göras mera lekvänlig. Samtidigt skulle enkla och naturlika playspots kunna skapas på en liten yta i staden som trots sitt mindre format upplevs som betydligt rymligare av de yngre barnen.

Norén-Björn (1977) diskuterar också trädens och buskarnas värden för leken och beskriver hur barn ges en mängd upplevelser då de får möjlighet att klättra och klänga i träd och större buskage. Rörelserna anpassas och samordnas, kropparna får arbeta för att finna balans och grenarna testas för att se så de är tillräckligt hållbara. Dessutom, menar hon, att bladens färg, doft och form i kombination med barkens struktur och grenarnas svajande i vinden både ger rika och starka lekupplevelser.

Lekvänlig vegetationsutveckling

Boverket (2015) diskuterar hur viktigt det är att vegetationen i lekmiljöer får utvecklas på ett sätt som stimulerar barnens lek och tilltalar dem för att främja lusten att leka utomhus. Utveckling av vegetationen bör ske på ett sätt som möjliggör för lek i och kring buskage och planteringar. Titti Olsson (2002), redaktör för tidskriften STAD, menar att detta kan ske genom att skötsel och underhåll anpassas till barnets ögonhöjd och att exempelvis lågt sittande grenverk, som vuxna skulle uppleva vara i vägen, får sitta kvar. På så sätt menar hon att barnen får större möjlighet att komma åt exempelvis blad och blomknoppar eller frukt och bär från träd och buskar. Att lågt sittande grenar får vara kvar i barns lekmiljöer tror vi dessutom är viktigt för att möjliggöra för barnen att klättra, klänga och bygga hemliga kojor och rum bland buskar och träd skyddade från direkt inblick från nyfikna vuxna. Lek- och klättrvänlig vegetation har som diskuterats i styckena ovan ett starkt värde i alla stadens lekmiljöer för att erbjuda barnen rika upplevelser och sinnesintryck och då krävs ett lägre

grenverk som kan nås av barnen. Tyvärr ser vi ofta att träd men även större buskage stammas upp i lekmiljöer där det inte alltid är nödvändigt. Vi tror att denna uppstamning kan ha en negativ inverkan på barnens lek och leda till att vegetationen inte alls blir så lekvänlig och inbjudande som den skulle kunna vara. En tanke kan därför vara att inte röja och stamma upp på rutin utan noga tänka efter vart det verkligen behövs samt vart det vilda intrycket kan få bevaras för barnens lek. Detta är något som även Boverket (2015) diskuterar. De menar att planerade skötselåtgärder i lekmiljöer bör betraktas ur barnens perspektiv för att undvika åtgärder som inte är nödvändiga och snarare försvårar för barnens lek än verkar för att främja den.

Vegetationsval i stadens lekmiljöer

När växter ska väljas till stadens playspots och andra lekmiljöer kan det vara bra att noga fundera på vilka arter som är bäst lämpade att använda. Boverket (2015) menar att det kan vara bra att fundera på vilka värden de olika arterna har, vilken funktion de kommer att få på platsen samt vad tanken är att de ska bidra med. Vegetation är ett enkelt sätt att arbeta med årstidsvariation i en lekmiljö (Boverket 2015 & Shackell m. fl. 2008). Växter som är städsegröna kan bli ett viktigt inslag i utemiljön under vinterhalvåret då de skapar gröna rum som gynnar barnens lek och utevistelse. Även arter som faller sina löv under vintern kan ha ett stort värde året om. Detta gäller kanske särskilt för arter med speciella och vackra stammar eller frukt och bär som sitter kvar under vinterhalvåret (Boverket 2015). Dessutom kan de lövfällande arterna ofta bjuda på en årstidsvariation genom exempelvis förändrad bladfärg, knoppsprickning och blomning och frukt och bär att involvera i leken.

Boverket (2015) menar att flerstammiga träd med lågt sittande grenar samt större buskträd lämpar sig allra bäst som klätterträd. Då vegetation i barns lekmiljöer ofta är utsatt för hårt slitage kan det dessutom vara bra att välja arter som skjuter nya skott från grenar och stam då dessa lättare kompenserar för avbrutna grenar som används i leken. Arter som blommar och får frukt eller bär är intressanta och berikande inslag för såväl barn som vuxna i lekmiljön. Dessa ökar dessutom chanserna att få se djur. Nötbärande arter eller växter som är kraftigt giftiga eller allergiframkallande är olämpliga att plantera i barnens lekmiljöer (Boverket 2015). Då vegetationen bidrar med material och rum för barns lek menar Norén-Björn (1977) att även otillgänglig, taggig eller tornig vegetation bör undvikas då det annars kan bli smärtsamt och svårt för barnen att gömma sig, smyga i buskarna och göra gångar i vegetationen som är viktiga och spännande inslag i leken.

När vegetationens värde för leken diskuteras läggs fokus ofta främst på lignoserna. Att gestalta med vegetation i barns lekmiljöer behöver emellertid inte bara innebära att välja mellan olika träd- och buskarter. Vi menar att även örtartade växter som är perenna, annuella eller bienna kan ha ett stort värde i barns lekmiljöer. Ört- och kryddväxter med spännande doft och smak samt växter med blommor och blad med olika textur, struktur och form kan alla bli intressanta inslag att involvera i leken. Detta diskuteras av Chronvall (2010) som menar att en plantering utformad likt en sinnesträdgård där barnen kan lukta, smaka och känna på det som växer kan bli ett viktigt inslag i barnens lekmiljöer. Vi tror att ett sådant

vegetativt inslag skulle kunna bli mycket populärt i stadsmiljön och kunna utgöra spännande playspots där barnen involverar sina sinnesupplevelser i leken.

Malmö stad (2011) och Shackell m. fl (2008) menar båda att växter som lockar fjärilar, insekter och andra småkryp kan vara värdefulla inslag i barns lekmiljöer då dessa ökar de upplevelsemässiga värdena och ger platsen liv samt låter barnen få möjlighet att studera smådjuren på närmare håll. Ett sätt att uppnå detta tror vi skulle kunna vara att anlägga en fjärilsrabatt i anslutning till lekmiljön. Om lägre örtartade växter ska bli fungerande inslag i stadens playspots och andra lekmiljöer tror vi att det kan vara bra att tänka på att förlägga dessa inslag till en plats där inte barnen av misstag springer igenom planteringarna och trampar ner växterna. Om barnen ska komma åt att titta, känna, lukta och smaka på allt som växer kan det dessutom vara en god idé att anlägga små gångar genom planteringarna.

2.2.2.9 Djur

Djur är ofta populära i lekmiljöer och ett inslag som kan fascinera många barn. Norén-Björn (1977) menar dock att barn som växer upp i storstadsmiljöer, och saknar egna djur i sin hemmiljö, vanligen inte får någon nära kontakt med djur. I sina lekplatsstudier har hon sett att djurskötsel hade hög användningsfrekvens i de fall det fanns som inslag på lekplatser eller i parker och att omvårdnad av djur är en populär aktivitet som har en stark dragningskraft bland såväl yngre som lite äldre barn. Med detta som bakgrund tror vi därför att det skulle vara av stor betydelse att stadens lekmiljöer inkluderar möjligheter att se och komma i kontakt med djur. Att djur är ett populärt inslag i lekmiljöer är även något vi själva kan relatera till och minns sedan barndomen. Norén-Björn (1977) menar också att det kan vara en viktig upplevelse i barndomen att få möjlighet att ta hand om och ta ansvar för ett djur. Djur låter barnen få utlopp för sitt ömhetsbehov och ger dem någon att pyssla om. Barnen lär sig också mycket om hur djuren ska skötas som exempelvis vad de kan äta, hur deras boplatser bör skötas om och hur pälsen ska tas om hand (Noren-Björn 1977). Maria Folke-Fichtelius (1995), fil.dr i pedagogik och författare till boken *Barn och djur*, menar att djur dessutom kan medverka till att barns sociala förmåga ökar. Hon diskuterar hur barnen med djurens hjälp får lättare att uttrycka sig och ta kontakt samt utveckla relationer med andra människor. Genom djuren tränas barn i att tyda kroppsspråk och signaler. Denna icke-verbala kommunikation är viktig för både människor och djur och något barnen har nytta av i leken och i relationen till andra människor. Folke-Fichtelius menar också att intresset för djur även kan ha en positiv inverkan på leken och bidra till att nya lekar tar form men också till att nya vänskapsrelationer skapas. Manimalis, en fristående ideell organisation med syfte att öka kännedomen om djurens positiva effekter på såväl människa som samhälle, pekar i *Manimalisrapporten 2005* på att djur dessutom många gånger är viktiga för barn då de ser djuren som sina vänner. Manimalis skriver också att en undersökning visar att de flesta barn har ett djur med på listan över sina tio viktigaste relationer. Detta stärker vikten av att få träffa djur även då de inte finns i hemmiljön.

Om djur ska kunna bli fungerande inslag i stadsmiljön och hållas i exempelvis en playspot eller i en annan lekmiljö anser vi att det viktigt att vara medveten om att yngre barn inte alltid förstår att djuren är levande varelser med känslor. Detta är något Folke-Fichtelius (1995) noga

poängterar och menar att det på grund av detta är viktigt att välja djurarter som kan visa reaktioner samt ge dem möjligheter att kunna komma undan om dem är rädda. Hon tar upp några förslag på djurarter som skulle kunna fungera bra i lekmiljöer och föreslår exempelvis hönor. Ett annat förslag är fiskar som visserligen inte går att klappa men kan vara ett rogivande inslag för barnen att titta på. Dessa kan dessutom kombineras med andra vatteninslag i utemiljön. Kaniner, menar hon också, är lättskötta men även ganska robusta och tåliga djur som på en skyddad plats kan hållas ute året runt. De blir dessutom lätt tama om de hanteras varsamt (Folke- Fichtelius 1995). I playspots och andra mindre lekmiljöer kan större djur vara svåra att hålla då de behöver utrymme. Bent Leicht Madsen (1999), veterinär och lärare i bland annat naturvetenskap och pedagogik vid lärarhögskolan i Albertslund i Danmark, menar dock i sin bok *Barn, djur och natur* att får och getter kan fungera fint i barns utemiljöer om utrymmet tillåter och det finns möjligheter att inhägna en del av lekmiljön. Han framhåller att framförallt dvärggetter är tåliga och sociala djur som fungerar fint tillsammans med barn. Leicht Madsen lyfter även hur vilda smådjur har ett stort värde i barns lekmiljöer. Han föreslår att fjärilar och olika insekter kan lockas till lekmiljön genom rätt vegetationsval. Även Per Bengtsson & Maria Lewander (2006) diskuterar betydelsen av vilda smådjur i utemiljö i sin bok *Vilda grannar – hur vi får ett rikare djur och växtliv omkring oss* och ger förslag på hur humlebon enkelt kan byggas av en simpel trälåda och att bin kan lockas att bo i bambustavar. På ämnet vilda smådjur föreslår Folke-Fichtelius (1995) gråsuggor och maskar som intressanta för barn att studera då dessa är viktiga nedbrytare som kan agera kretsloppsfömedlare. Dessutom är dessa arter enkla att odla (Folke-Fichtelius 1995). De kanske vanligaste vilda djuren i stadssammanhang är troligen fåglar. För att locka fler fåglar till barns lekmiljöer tror vi att det skulle kunna sättas upp fågelholkar på flera platser. Under vintern skulle städer även mera aktivt kunna se till att fåglarna matas med frön genom fågelmatarautomater eller talgbollar. Kring jul kan den dekorativa julkärven locka småfåglar och samtidigt pryda stadsrummen.

En tanke vi slagits av är att många av de platser som förr erbjöd djurskötsel, exempelvis i samband med parklek, idag är nedlagda. Att få lekmiljöer idag är bemannade gör de svårare att hålla djur. De flesta djurarter kräver ständig omsorg och någon som ser till dem dagligen. Även om det med detta sagt är betydligt svårare att ordna djurskötsel i anslutning till barns lekmiljöer idag är det ingen omöjlighet. Flertalet svenska städer är än idag bevis på att det går att hålla djur i anslutning till stadens parkmiljöer. Ett exempel är Trelleborgs stadspark där det finns ett flertal fågelarter såsom höns, svanar, gäss, kalkoner och påfåglar som lever i symbios med de mänskliga invånarna och fritt kan röra sig i parken och den närliggande stadsmiljön. De matas frekvent av gamla som unga besökare och sköts av parkförvaltningen. Här finns även mera exotiska fågelarter i burar och i perioder har det även funnits andra djurarter som kaniner, marsvin och grisar. Parkens djur är mycket populära bland stadens barn och besöks frekvent.

När tamdjuren blir allt mer sällsynta inslag i stadens parker och lekmiljöer tror vi att det blir extra viktigt att de vilda smådjuren lockas till staden. Dessa kan bli viktiga och spännande inslag i stadens lekmiljöer. Genom att planera, gestalta och förvalta stadsmiljön på rätt sätt kan många vilda djur som fåglar och insekter lockas till lekmiljöerna. Platser i staden som

lockar vilda smådjur kan utgöra spännande playspots. Bredvid djurens bo eller matplats kan informativa skyltar sättas upp som också bidrar med en viktig lärande funktion. Playspots med djur skulle också kunna bli en form av tillfällig installation genom att olika stationer som lockar smådjur i form av bon och matplatser flyttas runt i staden.

2.2.2.10 Löst material

Löst material har en stor betydelse för hur leken utvecklas (Norén-Björn 1977; Mårtensson 2004; Boverket 2015). Detta är en slutsats som lyfts upp på flera platser i den litteratur som studerats i arbetet med denna uppsats. Löst material kan bestå av många olika sorters lösa föremål som barnen kan ha glädje av i leken och dels utgöras av material från natur och vegetation såsom stenar, löv, kottar, pinnar, näsor, ollon, frön, blad, grenar samt frukt och bär (Boverket 2015) men också av typiska lekmaterial som bollar, spadar, hinkar, bilar, grävskeppor och skottskärror eller till och med av skräp som glasspinnar och pappersbitar (Norén-Björn 1977).

Norén-Björn (1977) diskuterar hur hon i sin utvecklingspsykologiska studie av lekplatser sett en påtaglig skillnad mellan obemannade och bemannade lekplatser. Att de bemannade lekplatserna oftast var att föredra menar hon till stor del berodde på att barnen i dessa lekmiljöer hade större tillgång till löst material och därför också fler saker att leka med vilket fick en positiv inverkan på lekens kvaliteter. Hon menar att löst material har stor betydelse för hur barnens lek utvecklas och är viktigt för att ge barnen möjlighet att förändra och påverka lekmiljön. Löst material som bidrar till att barnen kan "bygga om" i sin lek har en stor popularitet och blir till ett nödvändigt och viktigt komplement till de fasta lekredskapen. Norén-Björn diskuterar också hur det lösa materialet berikar leken då det möjliggör för barnen att variera användningsområdena genom att förändra och förflytta materialet och att leken på så sätt ständigt kan förnyas. Hon pekar också på att det i hennes observationer visat sig att löst material har en tendens att locka barn till samlek och samarbete mer än vad redskap av fast karaktär gör. Även Boverket (2015) beskriver det lösa materialets viktiga funktioner i leken och lyfter upp löst naturmaterial som ett särskilt viktigt komplement till traditionella lekredskap och iordningställda utemiljöer samt betydelsefulla för såväl barnens lek som utveckling och inläring.

Även Mårtensson (2004) diskuterar hur utemiljön helst bör innehålla element som det går att "greja med" så som löst material. Då det finns vegetation som kan bidra med löst naturmaterial har även de yngsta barnen lätt att ta konkret kontakt med den fysiska miljön, menar hon. Det kan exempelvis ske genom att de bryter av en pinne eller drar av ett blad från en buske. Vidare menar Mårtensson att löst naturmaterial är viktigt då det fungerar som dynamiska leksaker. Om lekmiljön innehåller naturelement som inte barn i lika hög grad anser vara någons tillhörighet kan samarbetet mellan dem främjas. Då Mårtensson i sin studie av utomhuslek på förskolegårdar frågade ett barn om varför hen samlade på pinnar svarade barnet att pinnarna kan användas för att spela gitarr, flöjt eller trumpet men även för att skjuta på någon. Även Norén-Björn (1977) beskriver hur de observerade barnen i hennes studie använde naturmaterial i sin lek. Bark och pinnar förvandlades till en båt och maskrosor och ogräs kom till användning i leken som garnityr till sandtårtan eller då barnen lekte affär. Detta

menar vi visar på det lösa naturmaterialets många användningsområden i leken och att det endast är fantasin som sätter gränser för hur det används.

Norén-Björn (1977) beskriver också hur det i hennes studie på lekplatser visat sig att lekmiljöer som erbjuder löst material har en större popularitet och användes mer än lekmiljöer som inte gör det. Dessutom har hon genom sina observationer sett att vissa typer av lekredskap såsom bollplank, affärsskärmar, lekhus samt kojor inte alls användes på platser som saknade löst material att leka med. Dessa redskap kräver nämligen att löst material finns att tillgå om deras funktion ska kunna uppfyllas. En alltför välstädad miljö som dessutom saknar lösa lekmaterial gör det svårt för barnen att finna varor att sälja i affärsskärman eller leka med i huset vilket resulterar i att de inte används. Med detta som bakgrund pekar hon på vikten av att det i barns lekmiljöer bör finnas en större tolerans mot skräp. Detta innebär dock inte att skräpigheten ska vara ett resultat av bristande omsorg om utemiljön. Norén-Björn (2016, s. 20) citerar en anteckning hon tidigare gjort i samband med sin lekplatsstudie från 1977. ”Några barn leker affär på sandlådekanten med skräp som pappersbitar, glasspinnar och blad som de hittat. En vuxen som arbetar i området kommer och plockar upp skräpet och går därifrån med sin sopvagn. Barnen sitter tysta och tittar efter honom.” Denna iakttagelse tycker vi är intressant då den berättar en del om hur olika barn och vuxna kan uppfatta skräpighet och vad som är att betrakta som material för lek. Naturligtvis rättfärdigar inte detta att man låter bli att städa och ta hand om barns lekmiljöer men vi tror att det kan vara viktigt att vara medveten om att en del skräp faktiskt kan gynna barns lek och att naturens ”skräp” i form av löv, pinnar och kottar inte måste städas bort så fort det landar på marken. Detta stärks av Olsson (2010) som belyser hur de utemiljöer som barn ser som mest lekvänliga ofta är kaosartade, stökiga, smutsiga och föränderliga. Barn och vuxnas åsikter kring hur pryddig, välskött och i ordningställd en lekmiljö bör vara går således ofta isär. Även Boverket (2015) menar att det är viktigt att vara medveten om att vuxna tenderar att leva efter ett mera ordnat ideal än vad barn gör. Norén-Björn (1977) beskriver hur hon tyvärr har sett att synen på det lösa materialet kan leda till konflikter mellan barns lek och vuxnas ambitioner om ordning och reda. Ofta är det de vuxnas perspektiv som får råda vilket kan innebära att ett barns sätt att förändra sin lekmiljö kan betraktas som förstörelse av vuxna. Ett exempel på detta är barn som bryter av en kvist eller river av en massa blad till sin lek (Norén-Björn 1977). Även Boverket (2015) belyser hur en ökad medvetenhet bland vuxna om det lösa materialets betydelse för barns lek kan vara viktigt för att lättare acceptera det lite stökigare intrycket som det kan medföra att låta bli att städa bort allt löst material och spåren av barns lek. De föreslår även att man istället kanske till och med kan tillföra nytt löst material ibland för att stimulera lek och kreativitet bland barnen.

Då löst material visat sig vara en oerhört viktig aspekt som bidrar med variation och möjlighet till en föränderlighet i leken samt låter barnen påverka sin lekmiljö anser vi att det vore högst betydelsefull om det gick att implementera användandet av detta mer i offentliga leksammanhang än vad som görs idag. På så vis tror vi att det skulle vara möjligt att kunna skapa fler lekvänliga platser i staden. Utöver det lösa naturmaterial som vegetationen erbjuder råder det ofta en stor brist på löst material för lek i de allra flesta offentliga lekmiljöer idag.

Bollar och hopprep eller spannar, spadar och annat löst lekmaterial till sandlådan får exempelvis tillhandahållas själv.

Hur skulle det då vara möjligt att öka förekomsten av löst material för lek i offentliga sammanhang? Vi är medvetna om att det kan finnas en del svårigheter i att införa mer lösa material inne i stadsrummen då dessa platser vanligen har en högre grad av prydlighet. Dessutom saknar de offentliga lekmiljöerna nästan alltid bemanning likt förskolegårdar och skolgårdar där det lösa materialet kan förvaras i en låst låda eller i ett förråd då det inte används och det på grund av detta finns en risk att lösa material av värde skulle försvinna från platsen. Dock tror vi att det är ett problem som skulle kunna lösas med visst mått av kreativitet och nytänkande. Redan idag finns det kommuner och företag som arbetar för att göra det möjligt att låta både barn och vuxna låna lösa material för lek. I Folkets park i Malmö finns det exempelvis sparkcyklar att tillgå samt bordtennisbord där spelaren har möjligheten att låna rack på den närliggande glassbaren. Detta tycker vi är ett strålande sätt att möjliggöra för lek och spel med lösa material i offentliga lekmiljöer. Vi tror att fler butiker och caféer skulle kunna vara intresserade av ett liknande samarbete där kommunen köper in det lösa materialet och utlånaren får ett extra försäljningsargument då de utöver sin verksamhet även kan erbjuda en lekupplevelse i närheten och på så vis locka fler barnfamiljer. Ett annat sätt att föra in mera löst material för lek i stadsrummet skulle kunna vara att på utvalda platser möjliggöra för ett depositions- eller kundvagnssystem där brukaren mot en liten slant kan låsa upp en sak och pengarna återfås när saken sedan lämnas i retur. Detta system vet vi redan är i bruk då företaget Nola som utvecklar och säljer produkter för offentliga miljöer tagit fram en produktserie de kallar "share" med stolar, pallar och loungestolar som brukaren kan låsa upp och sedan placera var den vill i den omgivande miljön. Ett ytterligare sätt att möjliggöra för mera löst material skulle kunna vara att blicka bakåt i tiden och inspireras av de många bemannade lekplatser som fanns runt om i landet för några decennier sedan. Om detta återigen skulle bli aktuellt skulle det vara lätt att införa mer löst material i en del av stadens lekmiljöer då någon skulle kunna bära ansvaret för att det plockas in och låses om vid kvällstid. Ett annat enkelt sätt skulle vara att placera ut lådor för löst material i lekmiljöer där den som vill kan lämna kvar löst material som andra barn kan leka med eller skänka saker som de inte längre behöver där hemma och det ändå inte gör något om de skulle försvinna. Detta skulle kunna bli ett sätt att skapa ett gemensamt återbruk där gamla saker får nytt liv i leken. Risken med detta är emellertid att lådan fylls även med sådant som inte är lämpligt för lek så någon form av kontinuerlig genomgång och sortering skulle troligen bli nödvändig.

Några förslag på playspots med löst material skulle exempelvis kunna vara olika typer av spel som barn i alla åldrar kan roa sig med. Norén-Björn (1977) har i sin studie sett att småspel visat sig vara extra viktiga för kontakten barn emellan och att de ger barnen möjlighet att sitta ner och föra ett samtal i lugn och ro. Hon efterfrågar också bordtennisbord och undrar varför inte detta kan ses i fler i lekmiljöer. Vi anser att stadsrummen skulle kunna möjliggöra för småspel och bordtennisspel på flertalet olika sätt. Genom att skapa rumsligheter med bord och sittplatser skapas förutsättningar för att sitta ned i lugn och ro och att ägna sig åt småspel. Bordtennisbord skulle kunna placeras ut på utvalda platser i stadsmiljön. Det skulle också kunna vara möjligt att involvera aktörer såsom bibliotek, butiker och caféer för att skapa

möjligheter för att låna tärningar, spelpjäser, racket och boll eller annat löst material som krävs för spelen.

2.2.2.11 Lekredskap

Lekredskap är vanligt förekommande i lekmiljöer och därmed starkt förknippat med lek. Litteraturen belyser hur val av lekredskap samt dess placering har en viktig betydelse för hur lekvänlig en miljö upplevs. Shackell m. fl. (2008) menar att närvaron av ett lekredskap kan signalera att barn är välkomna på platsen då redskap visar att barnens lek stöds och uppmuntras. De menar emellertid att en god lekmiljö inte bör domineras av utrustning utan dess fokus bör ligga på att placera utrustningen på en plats som förstärker den och dess lekvärde och gör redskapen roligare att använda. Norén-Björn (1977) exemplifierar med att ett stort träd i närheten av en gunga kan berika leken genom sin närvaro och förhöja upplevelsen då det kan bli ett moment i leken att med tåspetsen försöka nå en av trädets alla grenar. En god lekmiljö behöver dock inte alltid innehålla lekredskap menar arkitekten Adrian Voce (2008), i förordet till Play Englands skrift *Design for play: A guide to creating successful play spaces*. Vidare menar han att lekredskap inte ska ses som enskilda objekt utan hellre som en del av helheten. Även Norén-Björn (1977) menar att många lekredskap blir överflödiga om utemiljön planeras på ett genomtänkt sätt. Hon pekar på vikten av att använda färre men mer genomtänkta redskap. I sin studie av lekplatser såg hon att det var vanligt att flera redskap med samma funktion stod utplacerade i rader i lekmiljöer och ofta nyttjades lite av barnen. Hon noterade också att ett enda lekredskap med både klätterfunktion och utsiktsmöjligheter nyttjades i betydligt högre grad samt på ett mycket mer varierat sätt än alla övriga likartade lekredskap tillsammans. Färre antal saker att förvirras av kan således leda till att barn leker mer. Hon pekar också på att barn ofta uppskattar den utmaning som finns i att göra något av det de har.

Norén-Björn (1977) menar att det kan vara viktigare hur lekredskapen arrangeras tillsammans i en miljö än redskapens separata utformning. En balansbom eller en hängbro kan exempelvis förlora sin funktion om den inte leder över till något eller verkar för att binda samman lekmiljöns olika områden. Genom en fördjupning i marken som ett litet vattendrag eller ett sandhav får redskapet en funktion och lekvänligheten stärks. Vidare belyser Norén-Björn att användbarheten även kan ökas genom placering av lekredskap i grupp. Lekredskap som placeras med "jämma mellanrum" samt på ett rakt och stelt sätt menar hon ger en enförmig karaktär som inte ger upphov till goda lekmöjligheter. Hon pekar istället på att naturliga grupperingar med avskärmningar ger upphov till de bästa lekmöjligheterna. Placeringen av redskap i relation till varandra har stor inverkan på utvecklingen av barnens lek och att gruppera lekredskap kan innebära att funktionen hos respektive lekredskap förstärks. Lekredskap som lämpar sig väl för gruppering är exempelvis kombinerade klätterkanehus eller lekhus. Genom en gruppering kan dessa uppmuntra till lekar i stil med kull eller att barnen besöker varandra i de olika husen. Norén-Björn exemplifierar med en lekplats hon undersökt i sin studie där en indiankåta, ett tåg och ett svamphus som placerats tillsammans upplevdes höras ihop av barnen. I dessa lektes lekar där indiankåtan fick agera hus, svamphuset användes för biljettförsäljning och tåget blev transportmedel till jobbet (Norén-Björn 1977).

Shackell m. fl. (2008) menar att redskap bör väljas ut med en noggrannhet för att uppnå en variation av lekmöjligheter där funktionen inte är förutbestämd. Redskapen ska således kunna användas flexibelt av barn med olika intressen och i olika åldrar. De lyfter upp att lekredskap är särskilt bra på att erbjuda en lek som är mer aktiv och ger upphov till rörelsemoment såsom klättrande, roterande, kanåkande och svingande. Dessa typer av rörelser, menar Shackell m. fl. inte är särskilt lätt att tillgodose på andra sätt. Vikten av att lekredskapen lockar till rörelsefyllda lekar stärks även av Malmö stad (2011), Boverket (2015) och Norén-Björn (1977).

Nedan följer en presentation och reflektion över lekredskap som är vanliga att finna i många lekmiljöer.

Lekredskap som ger rörelse

Det finns en mängd olika lekredskap som ger rörelse. Ett av de vanligaste är förmodligen rutschkanan. Boverket (2015) pekar på att rutschkanan är ett lekredskap som barn använder till mer än att endast rutscha utför. Att undersöka vad som sker då vatten eller grus kastas på rutschkanan eller att försöka ta sig uppför den ses av många barn som minst lika roligt. Även Norén-Björn (1977) instämmer i att rutschkanan kan locka till olika typer av lekar. En rutschkana av bred och hög karaktär menar hon kan varieras på flertalet olika sätt och ger en fartfylld och spännande upplevelse och experimenterande med tyngdlag, friktion, höjdupplevelse, ljud och perspektivförskjutning. Genom att placera kanan i naturmark ges barnen möjlighet att i sin kanlek använda sig av löst material genom att släppa ned exempelvis pinnar, stenar, grus och kottar. Även Boverket (2015) menar att det ger såväl leken som landskapet en extra dimension om rutschkanan är integrerad i landskapet. Det kan också ur tillgänglighetssynpunkt vara positivt om rutschkanan är placerad på en kulle. Norén-Björn (1977) diskuterar hur en rutschkana som förankrats i en slänt också skapar förutsättningar för de yngre barnens deltagande i rutschandet. Att barnen kan springa uppför slänten i önskad takt bidrar dessutom till en minskning av olycksfall då barnen inte hindras av andra och riskerar att bli nedknuffade. Vidare menar Boverket (2015) att det är positivt om det finns en variation i att ta sig upp till rutschkanan och exemplifierar med trappor, klättervägg och ramp. Genom detta inkluderas alla barn och utmanas efter just sina förutsättningar. Vidare belyser Malmö stad (2011) att tillgängligheten ökas om kanan görs tillräckligt bred för att två ska kunna rutscha bredvid varandra eller tillräckligt smal för att kunna hålla sig i kanterna på båda sidorna. I playspots menar vi att en rutschkana som främjar olika typer av lekar bör användas. Rutschkanor skulle exempelvis kunna placeras i samband med en trappa där möjlighet finns att välja att rutscha ner istället för att gå.

Ytterligare ett lekredskap som ger rörelse är linbanan. Norén-Björn (1977) belyser att det är ett redskap med hög popularitet i ett brett åldersspann som skapar en mängd möjligheter till samarbete, fart och fantasi. Att linbanan är ovanlig tror vi kan göra detta lekredskap till en spännande playspot. Exempelvis skulle en linbana kunna leda över något såsom exempelvis en å eller en kanal i staden vilket vi menar skulle ge en extra dimension till lekupplevelsen.

Rörelsefyllda lekar kan även uppnås genom gungor. Boverket (2015) och Norén-Björn (1977) pekar båda på att gungor har en hög popularitet och menar att detta lekredskap kan uppskattas av barn i alla åldrar. Vidare skriver Boverket (2015) att gungställningar bör ha gungor av varierande slag för att möta olika åldrars önskemål samt vara tillgängliga för barns olika förutsättningar. "Lekkarriären" för många småbarn börjar just i gungorna (Harvard 2009) där gungrörelsen fungerar som ett sätt för de yngre att möta spänningen (Grahn m fl 1997). Äldre barn använder istället gungorna som en plats att umgås på (Norén-Björn 1977). En god idé, menar Malmö stad (2011), är att välja gungor som möjliggör för att flera barn kan gunga tillsammans eller där samarbete krävs för att få fart på gungan. Som exempel på en sådan gunga lyfter Shackell m. fl. (2008) upp fågelbogungan. Mårtensson (2004) belyser att gungor som har en utformning anpassad för flera barn bidrar till att intressanta situationer uppstår samt att de har en positiv inverkan på det sociala samspelet mellan barnen. Vidare menar hon att lekens spänning och risktagande ökas genom att kunna sätta gungan i rörelse på ett annorlunda vis än det tänkta. Att förändra sättet att gunga på efter eget önskemål menar vi skulle kunna ses som ett sätt för barnet att uppnå variation och föränderlighet i leken. Vi tror att gungor skulle kunna utgöra spännande playspots om de placeras på utvalda platser i stadsmiljön då de skulle kunna bidra med en annan lekupplevelse jämfört med gungor på mer traditionella lekplatser.

Ytterligare ett lekredskap vi sett blivit populärt på senare år är studsmattor. Då dessa ger en rörelse som andra aspekter kan ha svårt att erbjuda menar vi att detta lekredskap kan lämpa sig väl för playspots.

Lekredskap för klätterlek

Malmö stad (2011) pekar på klätterredskapens popularitet bland barn och menar att det är ett sätt för dem att utmana sig själva samt att dessa också blir ett viktigt inslag för barns motoriska träning. De exemplifierar med att klättring grepp kan placeras på fristående väggar. Norén-Björn (1977) menar att redskap såsom stegar, nät, rep och klätternvänliga hängmattor ger fler förutsättningar till mer varierad klättring på såväl lekredskap som på träd. Detta menar hon resulterar i att aktiviteten kan förbli intressant genom att den förnyas. Mårtensson (2004) belyser värdet av att barn kan komma upp en bit ovanför mark i sin klätterlek då det ger dem en översikt över området. Hon menar även att det kan få dem att känna sig som ett djur.

Ett sätt att skapa klättermöjligheter genom playspots menar vi skulle kunna vara att sätta klättring grepp på husfasader. På samma sätt som Norén-Björn menar att broar ska leda över till något, skulle klättringen också kunna få en extra dimension genom att leda upp till något såsom exempelvis ett utkikstorn.

Lekredskap för balans

Många barn gillar att balansera. Litteraturen pekar dock på att utformningen av balansredskapen kan ha stor betydelse för hur de används. Norén-Björn (1977) menar att balansering på traditionell balansbom sällan förekommer oavsett barnens ålder och pekar istället på att en varierad och upplevelserik miljö kan bidra till att tillgodose

balansmöjligheterna på andra sätt. Hon menar att barn hellre balanserar på murar, staket, stenar, kantsten, streck och stubbar då det på så sätt blir ett moment i leken att välja ut ett ställe som är lagom svårt och spännande att balansera på. Att placera ut särskilda lekredskap för just balansering är Norén-Björn således kritisk mot. Hon anser att svårighetsgraden på dessa blir alltför låst vilket bidrar till att de i längden inte utmanar till lek. Istället för att anlägga skeppsbrott menar hon att det vore bättre att lekplatsen exempelvis förses med plankor och lösa stubbar då detta möjliggör för barnen att själva kunna skapa sitt skeppsbrott.

Vi tror också att balanseringsmöjligheter skulle kunna uppnås genom fler multifunktionella objekt med flera användningsområden som utmanar barnen att finna hur och var de bäst kan balansera. Att ha ett lekvänligt fokus i gestaltningen av stadens rum kan således möjliggöra för att många spännande platser att balansera på kan skapas.

Rumsskapande lekredskap

Malmö stad (2011) pekar på att lekhus är viktiga inslag i en lekmiljö då de lockar till rollekar. De lekhus som fungerar bäst menar Norén-Björn (1977) besitter golv och tak samt fönster och dörrar. Mindre kojor utan tak bidrar således till att barnens intresse för att leka låtsaslekar minimeras. Då det i leken är vanligt att städa spelar även golvet en viktig roll. Såväl Norén-Björn (1977) som Mårtensson (2004) belyser hur det i lekmiljöer vanligen behövs ett krypin där det är möjligt att dra sig undan från leken en stund och hur lekhus ofta får denna funktion. Även om detta kanske har större betydelse på förskolegårdar och lekplatser där fler barn leker tror vi emellertid att det även skulle kunna vara aktuellt inne i stadens myller. Att exempelvis skapa små rum där barnen kan leka låtsaslekar eller spela spel skulle kunna lämpa sig väl för playspots. De skulle även kunna vara utformade likt små affärshus och placeras på en gågata eller torg för att skapa ett affärsstråk av minikaraktär för barnen.

Mekanisk-tekniska lekredskap

Norén-Björn (1977) pekar på att grävskopan är ett populärt inslag som lockar barn från låg ålder och är ett föredöme som lekredskap då detta besitter egenskaper som vore önskvärt att fler lekredskap hade. Hon skriver att andra lekredskap skulle kunna använda sig av den mekanisk-tekniska sidan som förebild och exemplifierar med ett vattenhjul (Norén-Björn 1977).

Vi tror också likt Norén-Björn att mekanisk-tekniska lekredskap skulle vara spännande lekinslag och menar att det är något som skulle kunna implementeras genom playspots i stadsrummet i form av exempelvis slussar eller lekvänliga vattenpumpar vilket tidigare diskuterats under aspekten *vatten*.

Naturens lekredskap

Boverket (2015) diskuterar hur naturmaterial såsom stubbar, stockar och stenar ofta används på flera olika sätt i leken samt är mer utmanande för barnens motorik och balans jämfört med redskap som är prefabricerade. Shackell m. fl. (2008) menar att träd som fallit kan fungera som mycket goda klätterredskap och balansredskap och pekar på att det även är positivt om grenar finns kvar på trädet. Även Norén-Björn (1977) belyser värdet av naturmaterial för

leken och skriver att stenrösen eller stora stenblock har en varierande form och struktur, vilket hon menar inte går att finna hos prefabricerade lekredskap. Ett stort stenblock menar hon är möjligt att klättra på men bidrar också med varierande temperatur i olika förhållanden, färgskiftningar, håligheter och en variation i struktur. Norén-Björn ger ett exempel från en park där tre pojkar i 7-10-årsåldern klättrade upp på en stor sten. De diskuterade olika vägar upp på stenen och dess varierande svårighetsgrad. De pratade även om större pojkar som lyckades ta sig upp andra vägar som var ännu svårare. Väl uppe hittade de olika sittgropar som de sedan började diskutera.

Vi instämmer i att många prefabricerade lekredskap inte uppfyller denna variation, även om en förändring av detta skett sedan 1977 då Norén-Björn utförde lekplatsstudien. Vi har idag sett specialdesignade multifunktionella lekredskap som närmar sig de "naturliga" lekredskapens variation.

Lekredskap i playspots

När endast ett fåtal lekredskap har möjlighet att rymmas på en playspot menar vi att valet av lekredskap bör göras med stor noggrannhet för att välja ett som erbjuder flera funktioner och som lockar barn i flera åldrar. Ett multifunktionellt lekredskap som uppmanar besökaren till att finna just sin funktion kan därmed vara ett bra val. I valet av lekredskap menar vi att fokus bör ligga på att detta ska kunna tillgodose sådant som andra aspekter såsom exempelvis vegetation inte kan erbjuda. En ambition kan vara att aspekterna ska komplettera varandra på goda sätt samt att de ska samverka för att förstärka varandras olika kvaliteter. Att välja redskap som ger rörelse tror vi således skulle kunna vara positivt då andra aspekter inte erbjuder denna funktion i lika stor utsträckning.

2.2.2.12 Konstnärliga utsmyckningar

Konstnärliga utsmyckningar kan bli både spännande och annorlunda inslag i lekmiljöer men också på andra platser i staden lyckas konstverk många gånger locka barn till lek. Boverket (2015) och Chronvall (2010) lyfter båda fram värdet av konstnärliga utsmyckningar i form av lekskulpturer i barns utemiljöer. Percy Andersson (1990), skulptör med inriktning på skulptur i barns miljöer, anser att kreativt utformade lekskulpturer är viktiga och unika komplement till prefabricerade lekredskap. Denna åsikt delar även Voce (2008) som menar att konstnärliga utsmyckningar många gånger kan ha ett lika stort lekvärde som ett traditionellt lekredskap. Jansson (2016b) diskuterar hur lekmiljöer som inte är baserade på traditionella lekredskap eller på annat sätt programmerade för en speciell sorts lek ofta inbjuder till en öppnare lek. Hon exemplifierar bland annat med att beskriva hur lekskulpturer som placeras på spännande platser kan bjuda in såväl vuxna som barn i olika åldrar att delta i leken.

Leksulpturer kan också ge en plats mervärde genom att sätta igång barnens fantasi och göra det enklare för dem att navigera i leken (Boverket 2015). Chronvall (2010) pekar på hur leksulpturer även kan användas för att visa eller framhäva ett speciellt tema eller förstärka en plats identitet i en lekmiljö. Detta stärks av Andersson (1990) som menar att leksulpturer kan bli ett sätt att känna igen en plats och skapa en tillhörighet i den miljö den placeras i. Vidare menar han att konstnären genom sin fantasi och skaparkraft kan utforma skulpturer som barn

kan finna samhörighet med och som kan inbjuda till rollekar. Ett personligt uttryck som gör att skulpturen kan uppfattas som en vän är ofta av extra vikt för otrygga barn som annars har svårt för att leka. Andersson lyfter upp några önskvärda egenskaper som skulpturer i barns utemiljöer bör ha och menar att de bör vara åtkomliga, fantasifulla, kontaktskapande och täcka ett stort åldersspann. Skulpturer bör dessutom inspirera till dramalekar och fantasi och de får gärna vara så stora att fler barn kan leka på dem samtidigt. Att det finns någon form av rumsbildning är också ofta en betydelsefull faktor då små barn tycker det är roligt med trånga utrymmen som de kan krypa in i eller sittplatser anpassade för deras storlek. Utöver detta bör även lekskulpturer utformas på ett sådant sätt att höjder och andra eventuella faromoment bara nås av äldre barn som förväntas kunna behärska dem, menar Andersson.

Även om den vanligaste formen av konstnärliga utsmyckningar för barn och lek utgörs av lekskulpturer så tror vi att det går att skapa både lekfullt utformade och lekvänliga konstverk på flera sätt och på andra platser i städerna än i just lekmiljöer. Många städer är idag måna om att smycka sina stadsrum med konstnärliga utsmyckningar av såväl tillfällig som permanent karaktär. Trots att det ofta inte är uttalat att dessa är tänkta för lek är det många konstverk som genom en spännande form lockar barn till att klättra och klänga. Vi tror att en av anledningarna till att konstverk ofta lockar barn till lek kan vara att det upplevs som spännande att leka på en plats som inte lika tydligt är utformad för lek och att de på så vis får vara kreativa och "uppfinna" ett eget sätt att leka på. Genom att ta tillvara på detta och utveckla fler lekvänliga konstverk i stadsrummen skulle många spännande playspots enkelt kunna skapas. Exempelvis har vi sett att vägg- och markmålningar används för att förstärka och berika lekupplevelsen i städer runt om i världen. Ett spännande sätt att arbeta med konstnärliga utsmyckningar skulle också kunna vara att arbeta med vardagliga objekt på ett lekfullt sätt i en oväntad skala och på så vis låta betraktaren få kännas sig jättestor eller pytteliten. Detta är något som fascinerar såväl barn som vuxna och ofta används i nöjesparker men även i sagornas och filmernas världar är fenomenet vanligt förekommande.

2.2.2.13 Tillfälliga installationer

Att det är viktigt att skapa variationsrika lekmiljöer för att locka barn har konstaterats i tidigare aspekter. Ett sätt att uppnå detta skulle kunna vara genom att arbeta med tillfälliga installationer i staden. Vi tror att dessa skulle kunna bli extra spännande lekmiljöer då de är temporära och bara existerar under en kortare period. Chronvall (2010) menar att tillfälliga installationer kan ge en plats extra dynamik då barnen vet att det endast är under en begränsad tid som dessa går att leka i. När installationen sedan försvinner kan känslan av det som fanns där leva kvar, vilket kan ge upphov till barns acceptans för omgivningars föränderlighet.

Många städer arbetar idag aktivt med tillfälliga installationer för att förstärka stämningen vid olika årstider och högtider, exempelvis runt jul. Vi tror att ett mera aktivt arbete med tillfälliga installationer året runt som är utformade för lek skulle kunna utgöra spännande playspots i staden och bidra med att skapa en större variation och föränderlighet i stadsrummet. Dessa skulle dessutom många gånger kunna utformas på ett sätt som tilltalar såväl barn som vuxna och ger stadsrummet en extra dimension och ett större upplevelsemässigt värde. Örebro kommun är ett exempel på en stad som återkommande

arbetar med tillfälliga installationer i form av konstnärliga utsmyckningar genom *OpenArt*, en biennial för samtidskonst, där konstverken ställs ut i de offentliga rummen. Stadskärnan förvandlas under denna period till en spännande konstarena för överraskande upplevelser och lockar både barn och vuxna att besöka staden. Vi tror emellertid inte att tillfälliga installationer tvunget måste utgöras av konstverk utan även andra typer av playspots skulle kunna vara av tillfällig eller mobil karaktär. Det skulle kunna handla om en speciell och lekfullt utformad sittmöbel eller ett lekredskap som flyttas runt i staden och på så vis låter fler av stadens invånare ta del av det.

Ett spännande exempel på en lekvänlig tillfällig installation är konceptet *Place and Play Box*, en lekplats inbyggd i en sex meter lång container som lätt öppnas upp och sedan lika enkelt kan packas ihop och förflyttas. Konceptet är framtaget av lekplatsleverantören Cado med syftet att på ett enkelt sätt erbjuda lekmöjligheter för barn under en tidsbegränsad period (Cado u.å.).

2.3 SLUTSATS LITTERATURSTUDIE

I vår litteraturstudie har vi konstaterat att leken är viktig och betydelsefull för ett barns utveckling, inläring och välmående. Vi har också dragit slutsatsen att en lekvänlig miljö är en plats där barnet självmant vill leka samt gärna återkommer till. Var barnet väljer att leka, vilken typ av lek som tar form samt hur länge ett barn leker på en plats påverkas av utemiljöns gestaltning. Vi menar således att gestaltningen har en viktig funktion för om en utemiljö kan ses som lekvänlig eller inte.

Vi har i litteraturen funnit att det finns 21 aspekter som skulle kunna ses som särskilt betydelsefulla för gestaltningen av en lekvänlig utemiljö. Aspekterna är uppdelade i två kategorier där båda kategorierna kan ses som lika viktiga för att uppnå en lekvänlig utemiljö. Med litteraturen som bakgrund tror vi att en playspot skulle kunna ses som mer lekvänlig om samtliga aspekter i kategori 1 är uppfyllda. Det är emellertid svårt att dra samma slutsats kring aspekterna i kategori 2 då vi inte tror att en playspot nödvändigtvis behöver bli mer lekvänlig för att alla dessa inkluderas i gestaltningen på en och samma plats. Då playspots vanligen är mindre till storleken kan det bli såväl svårt som rörigt att sträva efter att alltid gestalta med så många aspekter som möjligt i kategori 2. Hur lekvänlig en miljö kan sägas vara menar vi beror på hur aspekterna i de båda kategorierna används samt hur de samverkar och kombineras. Aspekterna kan därmed inte ses som enskilda delar då dessa verkar ihop för att skapa intressanta miljöer som lockar till lek.

En del av de studerade aspekterna har varit ständigt återkommande i litteraturen medan andra behandlas i mindre omfattning och endast av enstaka författare. Vi tror emellertid inte att detta kan ses som en indikation på att de enskilda aspekter som avhandlats mer frekvent är viktigare än de andra utan att det snarare är så att vissa aspekter är mer vanligt förekommande i lekmiljöer och därmed har studerats mer. Vilken aspekt som kan ses som viktigast för att gestalta lekvänliga utemiljöer menar vi inte går att säga generellt då detta beror på platsens sammanhang.

Litteraturstudiens aspekter har utmynnat i en analysmetod som vi sedan använt oss av då vi analyserat Odenses playspots.

2.3.1 Analysmetod

Analysmetoden för fallstudien bygger på den information vi funnit i litteraturstudien samt de diskussioner och slutsatser vi dragit med litteraturens hjälp. Analysmetoden är framtagen som ett medel för oss att kunna analysera och utvärdera om Odenses playspots är utformade på ett lekvänligt sätt enligt den studerade litteraturen. Analysmetoden utgår från de 21 presenterade aspekterna fördelat i två kategorier.

Aspekter som faller under kategori 1 definieras enligt följande: “Aspekter som är önskvärda att uppnå genom gestaltning för att skapa lekvänliga miljöer för barn”. Till kategori 1 hör följande aspekter:

Väder- och årstidsanpassning

Tillgänglighet

Rymlighet

Omgivningsanpassning

Rumsindelning

Variation

Multifunktionalitet

Föränderlighet

Aspekter som faller under kategori 2 definieras enligt följande: “Aspekter som är önskvärda att gestalta med för att skapa lekvänliga miljöer för barn”. Dessa skulle kunna användas för att uppnå en eller flera aspekter i kategori 1. Till kategori 2 hör följande aspekter:

Ljud

Ljus

Digital teknik och interaktivitet

Färg och mönster

Markmaterial

Vatten

Topografi

Vegetation

Djur

Löst material

Lekredskap

Konstnärliga utsmyckningar

Tillfälliga installationer

Analysmetoden är ett sätt för oss att förstå playspotarnas grad av lekvänlighet genom att dela upp deras gestaltning i aspekter. En uppdelning på detta sätt förenklar hur vi kan studera en lekmiljö och bena ut vilka delar som är mer eller mindre lekvänliga samt se hur den studerade lekmiljön skulle kunna gestaltas på ett mer lekvänligt vis.

I ett första steg fungerar metoden som en checklista för att klargöra och kunna bocka av vilka aspekter som finns representerade på respektive playspot. Därefter fördjupas analysmetoden genom att varje aspekt studeras närmare, med litteraturen och våra diskussioner i litteraturstudien som hjälp, för att avgöra hur aspekten använts i gestaltningen av playspoten och i vilken grad den är representerad. Som ett sista steg används analysmetoden för att diskutera hur de olika aspekterna samverkar och kombineras samt om någon aspekt saknas eller upplevs överflödig.

3. FALLSTUDIE ODENSE

Vi har genomfört en fallstudie i Odense i Danmark för att studera hur lekvänligt stadens playspots är gestaltade är men också för att få en djupare förståelse för på vilka sätt Odenses playspots kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum. Att vi valde att göra fallstudien i Odense beror på att detta är den enda staden vi känner till som aktivt arbetar med lekvänliga punktvisa insatser i form av playspots. Vi har dock sett att tendensen att arbeta med lekvänliga inslag och punktvisa insatser även finns i andra städer men inte lika uttalat som i Odense. Att Odense dessutom har varit med och utvecklat begreppet playspots gör staden än mer intressant att studera.



Figur 8.

Odense är Danmarks tredje största stad med strax över 200 000 invånare. Staden är den största på den mittersta ön Fyn i Region Syddanmark (Odense kommun 2016a).

Fallstudien utgörs av tre delar. Den första delen består av en bakgrund med en beskrivande text som redogör för hur kommunen tagit fram begreppet playspots samt hur de idag genom olika strategier och visioner arbetar med att implementera playspots i stadsrummen. Syftet

med denna del är att ge läsaren en förståelse för varför Odense kommun har valt att arbeta med playspots och belysa vilka effekter de önskar uppnå genom implementerandet av dessa punktvisa insatser. I den andra delen presenteras och analyseras Odenses 13 playspots. I den tredje och sista delen av fallstudien förs ett mer övergripande resonemang kring Odense kommuns arbete med playspots. Här diskuterar vi hur vi tycker att de lyckats uppnå en lekvänlig gestaltning av playspotarna och sin vision om en mera lekande och levande stad. I denna avslutande del har vi också fört en diskussion kring på vilka sätt Odenses playspots kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum.

3.1 BAKGRUND ODENSE PLAYSPOTS

3.1.1 Idén om playspots uppstår

Begreppet playspot kom till år 2005 på en workshop där representanter från Odense kommun men även från Center for Idræt og Arkitektur från Kunsthøgskolen i København samt andra intressenter från staden deltog. Under workshopen diskuterades ett stadsförnyelseprojekt då kommunen arbetade med att utveckla en plan för ett nytt stråk mellan stadskärna och hamn. Arbetet behandlade frågor om hur hamnen bättre skulle kunna aktiveras samt hur förbindelserna mellan stadskärna och hamn skulle kunna stärkas och bli mer intressanta som rörelsestråk och för aktiviteter. Det huvudsakliga förslaget som framkom handlade om ett antal aktivitetspunkter, så kallade playspots, som skulle placeras ut i hamnen och längs stråken till hamnen på platser där det fanns utrymme och där de skulle kunna knytas an till befintliga aktiviteter i närområdet. Tanken var att dessa nya playspots skulle bidra till att skapa möjligheter för spontan aktivitet och lek. Efter workshopen fortsatte planeringsarbetet och idéerna om playspots implementerades så småningom för första gången i ett gestaltungsförslag för omvandling av en av de större gatorna i centrala Odense som förbinder stadskärna och hamnområde. Förslaget har ännu inte blivit genomfört utan har sedan det togs fram främst kommit att fungerat som inspiration för ett stort, oberoende utvecklingsarbete av playspots i Odenses stadskärna (Odense kommun 2011).

3.1.2 Bylivsundersøgelsen 2008 - en undersökning av Odenses stadsliv och stadsrum

År 2008 fick Odense kommun utarbetat en *bylivsundersøgelse* (stadslivsundersökning) av Gehl Architects som gjort sig kända för sina stadslivsstudier och utfört flertalet liknande undersökningar och analyser i andra danska städer. Stadslivsundersökningen utfördes genom observationer och analyser av stadens rum samt genom intervjuer och enkätundersökningar. Undersökningen som fick namnet *Odense Byliv og Byrum* var den tredje stadslivsundersökningen i raden i Odense som utförts med tio års mellanrum (1988, 1998, 2008) och kunde därför visa stadslivets utveckling på ett tydligt sätt (Gehl Architects 2008). Resultatet av undersökningen ledde till att Odense senare samma år kom att profilera sig som en lekande stad med en önskan om att aktivera och skapa mer lek i stadsrummen och så småningom även utveckla sitt arbete med playspots.

Vad var det då som framkom i undersökningen som kom att leda till detta? Gehl Architects (2008) konstaterar i *Odense Byliv og Byrum* att stadslivsundersökningen visade att fotgängarantalet hade sjunkit med i genomsnitt 22 % på 10 år och på några gator upp mot så mycket som 40 %. Dessutom framkom det att det saknades en diversitet bland fotgängarna

med betydligt färre barn och äldre än i andra danska städer som undersökts. I en jämförelse med den förra undersökningen som genomfördes 1998 såg de att antalet barn och äldre mer än halverats på de undersökta gatorna. De intervjuer som Gehl Architects genomförde med människor på gatorna visade dessutom att staden uppfattades som ganska tråkig med ett begränsat utbud av aktiviteter och i huvudsak två sysselsättningar att ägna sig åt, shopping eller cafébesök.

En annan viktig slutsats som framkom i undersökningen var att utbudet för fysisk aktivitet och lek i form av lekplatser primärt fanns utanför de centrala delarna av stadskärnan vilket gör det nödvändigt med attraktiva förbindelser och aktiviteter längs vägen för att locka dit brukare. Flertalet av stadens lekplatser var dessutom utformade för små barn i sällskap av vuxna. Generellt såg Gehl Architects en brist på utomhusaktiviteter för äldre barn och ungdomar i stadskärnan. De diskuterar därför i *Odense Byliv och Byrum* att det skulle kunna vara fördelaktigt för kommunen att satsa på ett större utbud av rekreativa utomhusaktiviteter för barn och unga inne i Odense stad. Gehl Architects menar att detta inte bara skulle gynna stadens barn och ungdomar utan dessutom bli potentiella attraktioner för andra delar av befolkningen då även vuxna och äldre går dit för att titta på eller hålla lekande barn sällskap (Gehl Architects 2008).

Odense kommun (2011) menar att de tendenser som framkom i stadslivsundersökningen visar på ett stort behov av att förnya gågatorna upplevelse- och utbudsmässigt med fler lek- och aktivitetsmöjligheter. I ett av stadens strategidokument för stadskärnan från 2009 kan därför läsas att målet är att staden ska locka fler fotgängare, att det ska finnas ett mera differentierat utbud av aktiviteter i stadsrummen samt att stadskärnan ska värderas mera positivt av brukarna när en ny stadslivsundersökning genomförs 2018 (Odense kommun 2009).

3.1.3 Vision Odense *At lege er at leve*

Samma år som Gehl Architects genomförde stadslivsundersökningen i Odense tog också kommunen fram en ny vision för staden. Kommunen menar att visionen som de valt att kalla *At lege er at leve* (att leka är att leva) ska förstås brett men i huvudsak innebär en önskan om att aktivera och skapa mer lek i stadsrummen. Genom detta hoppas kommunen på att kunna integrera leken i invånarnas vardagsliv på ett tydligare sätt och att staden för utomstående ska upplevas som en experimentell och lekande stad där såväl barn som vuxnas ges möjligheter till aktivitet. Kommunen hoppas också på att hitta nya möjligheter och sätt att stödja leken i stadsrummen som de inte tidigare kände till genom att se över stadens befintliga lekmöjligheter (Odense kommun 2011).

Med detta visionsdokument som grund har Odense kommun sedan arbetat vidare med att implementera sina idéer kring lek i staden genom olika planerings- och strategidokument på flera nivåer. I dessa fördjupas bland annat tankarna kring hur lek, aktiviteter och oväntade inslag kan stärka stadslivet och upplevelsen av centrum samt locka fler och nya brukargrupper (Odense kommun 2011).

3.1.4 Odense kommuns playspotstrategi

Sedan 2011 har Odense kommun en särskild playspotstrategi utarbetad av en arbetsgrupp sammansatt av personer från olika förvaltningar i kommunen med landskapsarkitekt Anne Ramborg som projektledare. Playspotstrategin som fått namnet *PLAYSPOTS! Strategi for oplevelser i Odense bymidte* är ett av kommunens viktigaste strategidokumentet för att skapa liv i stadskärnan och säkra plats för lek i stadsrummen för alla åldersgrupper.

Playspotstrategin utgår från de målgrupper och behov som identifierades i stadslivsundersökningen som genomfördes 2008 (Odense kommun 2011).

Playspotstrategins övergripande mål är att skapa möjlighet för mera lek, aktivitet, upplevelser och kontemplation för alla åldersgrupper genom att etablera playspots i stadskärnan. Mera specifika mål med strategin är att skapa fler upplevelser för de målgrupper som idag är underrepresenterade i stadskärnan, bidra till att stadsrum eller stråk i behov lyfts samt att utveckla innovativa, överraskande och estetiskt tilltalande playspots. I playspotstrategin framgår det också att kommunens förhoppning är att utvecklingen av playspots helst inte bara sker genom kommunens arbete utan också gärna på initiativ av privatpersoner och föreningar. Kommunen har dessutom som målsättning att involvera brukare, boende, föreningar och andra intressenter i utvecklingsarbetet när en ny playspot ska tas fram samt inbjuda dessa grupper att skapa aktiviteter på playspoten när den är färdig. Detta menar de är viktigt för att uppmärksamma hur en särskilt playspot kan användas och synliggöra den nya aktivitetsmöjligheten i stadskärnan (Odense kommun 2011).

3.1.5 Odenses definition av playspots

Som tidigare nämnts i uppsatsens inledningskapitlet så definierar Odense kommun playspots som en mindre anläggning eller installation som uppmuntrar eller inspirerar till spontan lek och aktivitet eller kontemplation. De beskriver i sitt playspotstrategidokument att en playspot både ska erbjuda aktiv lek men också kunna inbjuda till lugnare aktiviteter såsom stillsamma mentala lekar då sinnena överraskas och utmanas eller till att brukaren stannar upp och begrundar något eller känner inspiration. En playspot kan vara ett lekredskap, en interaktiv installation eller något annat som inbjuder till exempelvis dans, klättring eller utforskade. En playspot kan vara såväl mobil som permanent eller tillfällig men ska oavsett form alltid kännetecknas av hög kvalitet för att tillföra stadsrummet något extra. Varje playspot är tänkt att ge brukaren en överraskande sinnesupplevelse genom sin placering, originalitet eller funktion samt ha en konstnärlig eller estetiskt tilltalande utformning. Stadens playspots ska dessutom gärna vara av föränderlig karaktär och bidrar till att understryka dygns- eller årstidsrytmen (Odense kommun 2011).

I strategidokumentet anges flera syften med playspots. Kommunens förhoppningar är att stadens playspots inte bara ska inspirera och uppmuntra till lek utan också bidra till att invånare och besökare upplever det som roligt att befinna sig i stadskärnan. Dessutom hoppas de på att de nya anläggningarna ska möjliggöra för en ny form av interaktion då brukarna får ett lekande möte med andra människor som förhoppningsvis inspirerar till att öka den sociala kontakten (Odense kommun 2011).

3.1.6 Fyra kategorier av playspots

Odense kommun (2011) har delat in stadens playspots i fyra olika kategorier:

- *Aktivitetsspot* är en playspot som inbjuder till lek i form av aktivitet och rörelse.
- *Konstspot* är en sinnesstimulerande playspot som ger en visuell eller ljudmässig upplevelse.
- *Fördjupningsspot* är en playspot som inbjuder till en längre vistelse på en plats. Exempelvis kan det handla om att spela spel eller stanna upp för en stunds kontemplation.
- *AHA-spot* är en playspot som bjuder på en oväntad upplevelse och som ska tilltala människors nyfikenhet. Denna typ av playspot är ofta tillfällig och ett inslag som kan förekomma bland flera andra typer av playspots.

Indelningen baseras på varje enskild playspots primära funktion och hur den är tänkt att uppfattas. Dock menar kommunen att en playspot ofta kommer att ha inslag av flera olika kategorier och att det kommer att finnas en skillnad i vilken kategori en playspot tillhör beroende på vilken målgrupp som använder den. Som exempel lyfter kommunen *NineNow*, en playspot bestående av nio metalbubblor som primärt är en konstspot då denna visuellt och ljudmässigt ger besökaren en upplevelse. Utöver detta har den även inslag av att vara en aktivitetsspot då den inbjuder till att hoppa runt på bubblorna (Odense kommun 2011).

3.1.7 Placering av playspots

Odense kommuns tanke är att en rad playspots ska placeras ut i stadens gaturum men även i grönområden och på andra platser där invånare och besökare har fri tillgång till dem. Förhoppningen är att stadens playspots på detta vis ska stärka stadskärnan och dess gator och rum och göra det mer attraktivt att förflytta sig till fots. Ibland kan också playspots anläggas på särskilda platser för att aktivera ett "dött" hörn eller för att stödja och berika andra aktiviteter på närliggande platser i stadsrummet. Resultatet av stadslivsundersökningen från 2008 ligger till grund för beslut kring var nya playspots kan placeras då denna visade vilka stadsrum och stråk som särskilt var i behov av att stärkas men även gav information om stadskärnans målgrupper och brukare samt de önskemål och behov de hade i staden. Utöver detta har kommunen även tittat på vilka stadsrum som är lämpliga att inrymma en playspot i sin aktuella kontext. Placeringen av nya playspots påverkas också av hur stadens befintliga lekskulpturer, vattenkonst etc. som redan idag är viktiga platser för lek är belägna. Målet är att nytt och gammalt ska bindas samman och tillsammans skapa ett fungerande playspotsnät. Odense kommer även att arbeta med mobila playspots som kan flyttas runt i olika stadsrum för en ständig föränderlighet som ger spänning (Odense kommun 2011).

När en plats valts ut för en ny playspot tar kommunen ställning till om playspoten ska gestaltas på ett sätt som skapar en särskilt relation till platsen genom exempelvis ett speciellt materialval eller tema, eller om den ska knyta an till platsens identitet och historia eller kanske främst fokusera på de tilltänkta brukargrupperna (Odense kommun 2011).

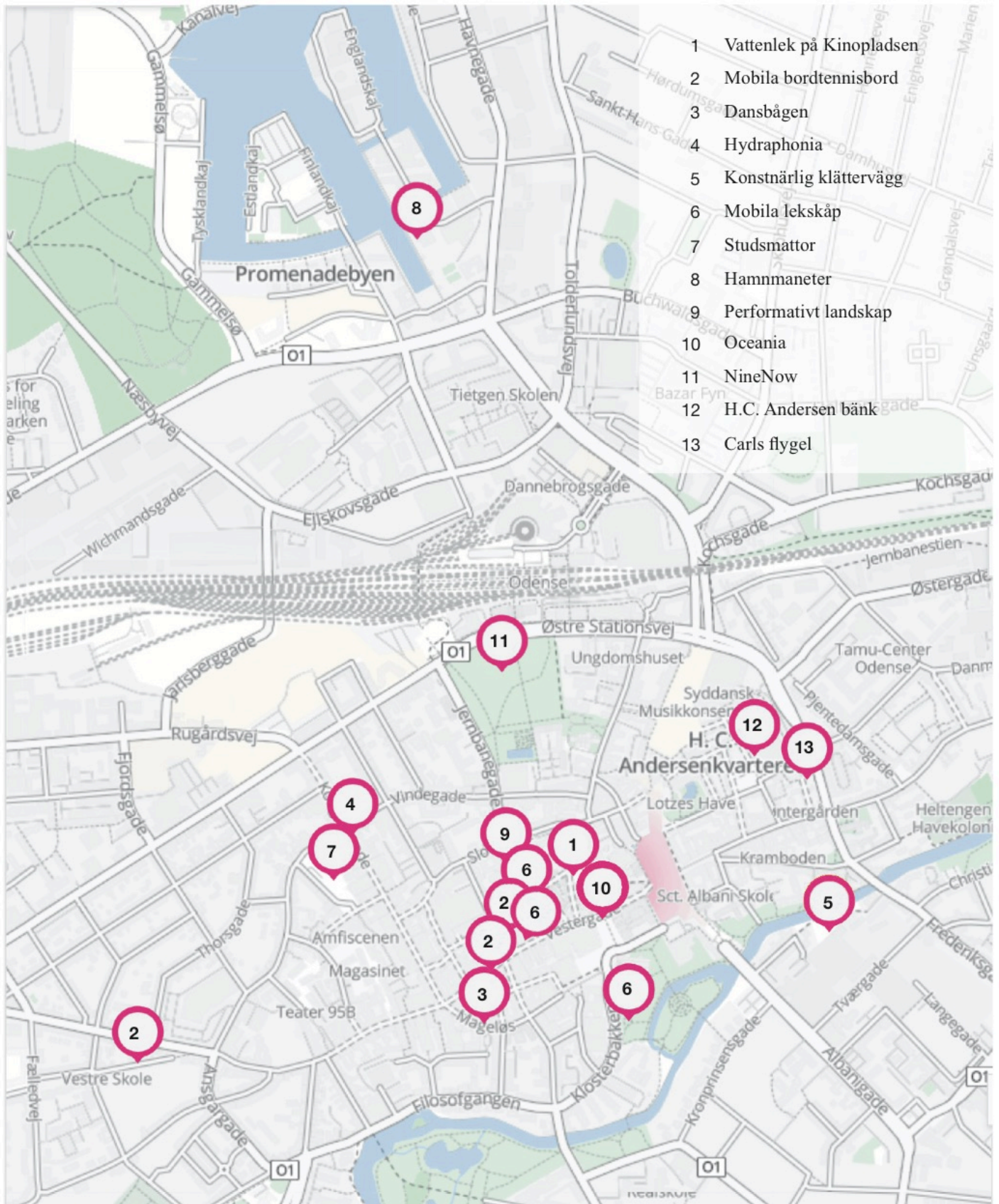
3.2 ANALYS AV ODENSES PLAYSPOTS

På kommande sidor presenteras Odense kommuns 13 olika playspots. Varje playspot presenteras genom en beskrivande del i text och bild samt en analytisk del i text. Informationen i den beskrivande delen om respektive playspot har hämtats från Odense kommun (2017) samt genom egna observationer på plats om ingen annan referens anges. Vi har även tagit del av information kring hur kommunen upplever att några av stadens playspots fungerar genom mailbaserade intervjuer med landskapsarkitekterna Rune Bugge Jensen och Anne Ramborg på Odense kommun. Informationen från landskapsarkitekterna är baserade på Odense kommuns egna observationer och reflektioner. Denna information har vi inkluderat i beskrivningen av respektive playspot. Tyvärr har inga formella utvärderingar ännu utförts och någon information om hur allmänheten upplever stadens playspots finns därför inte. Under 2018 kommer en ny stadslivsundersökning att genomföras i staden och i samband med detta kommer stadens playspots att utvärderas.

I den analytiska delen om respektive playspot har Odenses playspots analyserats utifrån de aspekter som vi genom vår litteraturstudie sett framträda som särskilt betydelsefulla för att gestalta lekvänliga miljöer för barn. Detta för att kunna bedöma playspotarnas lekvänlighet. Analysen har utförts i enlighet med analysmetodens principer som tidigare beskrivits i avsnitt *Analysmetod* under *Slutsats litteraturstudie*. Då varje playspot är unik och samtliga aspekter inte förekommer på alla platser har vi valt att diskutera de aspekter som är mest relevanta för varje enskild playspot. Analysmetoden har hjälpt oss att utvärdera om playspotarna skulle kunna utformas på ett mera lekvänligt sätt.

Analysen utfördes vid vårt platsbesök under en kall och mulen vinterdag i början av mars 2017 då vi under såväl förmiddag som eftermiddag studerade hur Odenses playspots är gestaltade och används av stadens invånare. Vi är medvetna om att årstiden, vädret och den valda tiden på dygnet för platsbesöket påverkat vår analys. Under denna dag såg vi endast ett fåtal playspots användas. Troligen hade vi sett en större aktivitet på samtliga playspots under bättre väderförhållanden. Att flertalet träd och buskar hade fällt sina löv kan också ha påverkat våra upplevelser av platserna såsom den upplevda rumsligheten. Vid platsbesöket fotograferade vi samt skrev ner minnesanteckningar kring våra upplevelser med utgångspunkt i analysmetodens aspekter. Två av stadens playspots var vid vårt platsbesök i mars inplöckade för vintern och en var placerad på en plats som var under tillfällig ombyggnation och övertäckt med en byggpresenning. I analysen av dessa tre playspots har vi därför utgått från bildmaterial vi fått ta del av från Odense kommun samt genom google maps gatuvy och observationer på de platser där playspotarna vanligtvis är placerade när de är i bruk. Observationer på detta sätt kan givetvis inte ersätta studier av dessa playspots i verkligheten. Vi menar emellertid att vårt besök på platsen i kombination med bildstudier av varje playspot ändå möjliggjort för oss att kunna utföra våra analyser enligt vår analysmetod. Vi anser också att det varit relevant att studera dessa playspots för att kunna bilda oss en bättre uppfattning om Odenses playspotsarbete som helhet.

Vi har i beskrivningen av stadens playspots följt kommunens sätt att kategorisera respektive playspot och de presenteras i följande ordning: *aktivitetsspotar*, *konstspotar* och *fördjupningsspotar*. Någon *AHA-spot* har ännu inte tillkommit.



Figur 9. Placering av Odenses playspots.

3.2.1 Vattenlek på Kinopladsen



Figur 10.



Figur 11.



Figur 12.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering: På torget Kinopladsen i centrala Odense

Etableringsår: 2000

Designer: Creo Arkitekter

Gestaltning av playspot: Playspoten består av tre broar i form av metallgaller vilka är placerade över en nedsänkning i marken. I anslutning till broarna finns fyra stenblock. Dessa stenblock fungerar som sittplatser men också som avgränsning mellan vattenleken och till den återvändsgata som finns i närheten. Vid sidan om broarna finns fyra fontäner som har varierande intensitet och styrka.

Omgivning: I omgivningen finns en restaurang, en återvändsgata med vändzon, samt cykelparkering. Omgivningen ser idag annorlunda ut än vid anläggningstillfället av playspoten då det har tillkommit en uteservering utanför restaurangen som placerats mycket nära playspoten. Den omgivande miljön är huvudsakligen hårdgjord. Vegetativa inslag finns i form av prydnadsplanteringar i stora krukor som huvudsakligen ramar in uteserveringen. Det går även att finna ett antal större träd en bit bort.

Idé och funktion: Enligt Odense kommun är tanken att utformningen ska locka besökaren till att försöka ta sig över broarna utan att bli blöt. Playspoten syftar således till aktivitet och vattenlek. Under vinterhalvåret är vattnet avstängt.

Kommentar från landskapsarkitekt, Odense kommun: Jensen (2017) berättar att denna playspot tidigare var en av de mer populära men att förändringen av omgivningen bidragit till att dess popularitet minskat.

Vår analys av lekvänlighet

Vid vårt besökstillfälle var vattnet avstängt vilket har haft en inverkan på analysen av denna playspot.

Att playspotens popularitet minskat sedan den närliggande uteserveringen tillkom tror vi beror på att den nya utformningen hindrar de besökande från att känna sig bekväma i att leka på platsen då ytan runt playspoten minskat och lekmiljön idag upplevs som inklämd. Mer rymlighet och avskildhet runt playspoten behövs uppenbarligen för att attrahera lekande barn. Detta menar vi belyser hur viktig omgivningen och placeringen är för en lekmiljö och hur denna faktiskt till och med kan vara viktigare än själva gestaltningen och starkt påverka hur en plats används.

Förutom sittplatserna av sten går det inte att finna någon avgränsning av playspoten såsom staket, variation i markbeläggning eller liknande. Stenblocken bidrar till att avskärma och ge viss rumslighet men utöver detta blir playspoten en del av ett större rum vilket vi tror kan ha en negativ inverkan på lekvänligheten. Vegetationen samverkar inte heller med playspoten och förstärker således inte lekvänligheten.

Med nyanser i grått och beige samt med en form på stenblock och galler som inte sticker ut mycket från omgivningen menar vi att playspoten har en enformig framtoning som inte har en positiv inverkan på leken. En större variation i val av material såsom mönster, färg och textur anser vi skulle öka variationen och därmed lekvänligheten. Då vattnet är igång bidrar playspoten dock med mer variation i den hårdgjorda miljön genom vattnets föränderliga karaktär och dess plaskande och porlande ljud. Att fontänerna har en intensitet och styrka av varierande slag förstärker denna upplevelse. Dock tror vi att vattnet skulle kunna användas på ett mer varierat sätt än idag. Vi efterfrågar även fler utmaningar där besökaren får kämpa mer för att ta sig över broarna och vi saknar också en variation i de tre broarnas utformning då de idag är identiska. Vi finner heller inga inslag av ljus eller digital teknik och interaktivitet vilket tillsammans med vattnet skulle kunna ge en spännande lekupplevelse med mer variation och föränderlighet i lekmiljön. Ett exempel skulle kunna vara att besökaren själv ges

möjlighet att styra vattnets styrka eller ändra färgen på vattnet genom att påverka ljussättningen.

Då det är möjligt att såväl sitta som att leka på olika vis på platsen är det upp till besökaren att själv finna en funktion. Detta ger playspoten ett visst mått av multifunktionalitet även om sittplatserna kunde ha en mer multifunktionell och varierande utformning än fyra identiska stenblock av samma höjd och storlek placerade på rad med samma avstånd mellan dem. Playspoten blir även mindre multifunktionell vintertid då vattnet är avstängt. Den har således inte anpassats för att vara lekvänlig under alla årstider utan har ett tydligt vår- och sommarfokus och tappar mycket av sitt lekvärde under årets kallare månader.

3.2.2 Mobila bordtennisbord



Figur 13.



Figur 14.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering: Varierande placeringar då bordtennisborden är mobila. Bordtennisborden har varit placerade på en shoppinggata, en gåfartsgata samt innergården utanför den kulturella lek- och mötesplatsen Kulturmaskinen.

Etableringsår: 2010

Designer: Borden är designade av landskapsarkitektstudenten Jesper Bundgaard. Dessa har sedan dekorerats av Billie Maya Johansen, student på Det Fynske Kunstakademi, och av barnen på Vestre Skole under stöttning av konstnären Nille Bech.

Gestaltning av playspot: Specialdesignade bordtennisbord som är mobila vilket gör det möjligt att flytta runt dessa efter behov.

Omgivning: Varierande omgivning då bordtennisborden är mobila. Shoppinggatan är huvudsakligen hårdgjord och ramas in av byggnader med café- och affärsverksamheter. Det går även att finna enstaka träd. Innergården på Kulturmaskinen avgränsas från shoppinggatan genom husfasader. Denna är huvudsakligen hårdgjord med inslag av ett fåtal tallar. Gåfartsgatan är belägen utanför en skola och på denna gata är olika lekredskap och spel placerade. Gatan ramas in av byggnader och flertalet träd.

Idé och funktion: Boll och racket kan lånas på ett café i närheten av respektive bordtennisbord. Odense kommun beskriver att syftet med bordtennisborden är att uppmana till aktivitet och få människor i alla åldrar att komma samman och socialisera sig. Därför, menar kommunen, att dessa kan göra nytta på många platser i staden samt under arrangemang såsom festivaler. Bordtennisborden kom till på initiativ av en medborgare som efterlyste att kunna spela bordtennis i stadssammanhang likt i Berlin.

Kommentar från landskapsarkitekt, Odense kommun: Ramborg (2018) skriver att utlåningen av racket och boll hade kunnat fungera bättre. Orsaken är att Odense kommun aldrig fick tillverkat några skyltar som informerade om att man kunde gå in på det närliggande caféet och låna materialet. Det var således få som visste att möjligheten fanns.

Vår analys av lekvänlighet

När vi gjorde vårt platsbesök i Odense var bordtennisborden inplockade för vintern och vi kunde således inte studera och analysera dessa på plats.

Bordtennisborden fungerar som ett trevligt kortare stopp på vägen mellan två platser såväl som för en längre tids spel. Då borden är mobila varierar dess omgivning. Shoppinggatan upplevs som den plats där flest människor är i rörelse med en placering där många människor passerar dagligen. Gatan fungerar som en transportsträcka där människor färdas från en plats till en annan samtidigt som det också är möjligt att sitta ner på någon av gaturummets bänkar och iaktta spelet. Innergården utanför Kulturmaskinen kan ge upplevelsen av en mer privat atmosfär då den är avskärmad från omgivande gator. Gården kan emellertid ha många besökare som gästar platsen och som därmed kan bli åskådare till bordtennispelandet. Borden vid gåfartsgatan har en placering likt shoppinggatan där många människor passerar. Dock finns det även andra lekredskap i närheten då denna gata är benämnd som en "lek-gata". Då det inte finns sittplatser i närheten fungerar gatan troligtvis som en transportsträcka för dem som inte nyttjar spelen.

Vi anser att detta är en playspot med hög lekvänlighet som riktar sig till såväl barn som vuxna. Bordtennisborden erbjuder variation och föränderlighet i den bemärkelse att spelet i sig är föränderligt och variationsrikt då utfallet av spelet inte går att förutsäga. Det är också möjligt att variera antal spelare vilket ger en variation och föränderlighet i sig. Dock efterfrågar vi en större variation i placeringen av borden för att nå fler målgrupper. Genom att placera borden i omgivningar med varierande öppna och slutna rum hade fler målgrupper nåtts då behovet av avskildhet varierar människor emellan. Exempelvis skulle några av bordtennisborden kunna placeras i ett parkrum som upplevs mer avskilt än de andra platserna bordtennisborden varit placerade på.

Då borden är dekorerade med mönster av konstnärer och barn får borden ett lekvänligt uttryck. En del av borden är mer dekorerade än andra. Om utsmyckningen hade tagits ett steg längre hade borden även kunnat fungera som en konstnärlig utsmyckning av stadsrummen. Vi menar att det är ett positivt inslag att barn involverats i skapandeprocessen vilket kan stärka barnens relation till bordtennisborden. Positivt är också att flera professioner fått samverka i skapandet av borden då det skapar förutsättningar för att utmynna i mer spännande, estetiskt attraktiva och lekvänliga miljöer.

3.2.3 Dansbågen



Figur 15.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering: Vid shoppinggatan Mageløs

Etableringsår: 2011

Designer: Uno koncept A/S, ett företag som designar och levererar lekmiljöer för stadsmiljöer.

Gestaltning av playspot: Dansbågen består av en dansmatta försedd med siffrorna 1-9 samt ett mönster bestående av olika symboler i varierande färger. En orange båge med inbyggda högtalare omger dansmattan. Bågen är försedd med en knapp där besökaren själv ges möjlighet att styra vad som spelas upp ur högtalarna.

Omgivning: Dansbågen är placerad på en shoppinggata, en plats där folk är i rörelse och som nyttjas för att transportera sig från en plats till en annan. Vid sidan om playspoten finns något informella sittplatser i form av runda stenobjekt. Dessa underlättar för de i sällskapet som inte vill leka eller för de dansande besökarna att placera exempelvis sina väskor på.

Idé och funktion: Odense kommun skriver att Dansbågen innehåller sju olika dans- och lekmoment såsom koncentrationsmoment, danstävlingar och test av reaktionsförmåga. Genom ett knapptryck startas spelet och genom två knapptryck byter besökaren spel. Målsättningen med Dansbågen var att kombinera utomhuslek med datorspel och playspoten lämpar sig väl för lek såväl ensam som tillsammans med andra.

Kommentar från landskapsarkitekt, Odense kommun: Jensen (2017) förklarar att Dansbågen är en av de playspots som är mest populär.

Vår analys av lekvänlighet

Vid vårt besök började tre tjejer omkring 10 år gamla ivrigt att använda playspoten och det var tydligt att de hade varit där förr vilket skulle kunna ses som en indikation på playspotens popularitet.

Bågen bidrar till att skapa ett mindre rum och en viss upplevd avskärmning mot omgivningen som troligtvis gör det mer anpassat för att leka och dansa på öppen gata. Denna avskärmning har också en positiv inverkan på ljudnivån då ljudet hörs tydligt inne i playspoten och betydligt mindre utanför denna. På så sätt minimeras risken för att förbipasserande ska störas av ljudet. Trots att Dansbågen fungerar i sin omgivning vore det spännande om denna hade integrerats med omgivningen på ett bättre vis. I dagsläget blir denna playspot något av en ö. Det skulle kunna handla om att arbeta med en utformning av omgivningen som kan integreras och samspela med den lek som sker i Dansbågen. Exempelvis skulle det vara möjligt att låta den färg och de mönster som finns på golvet inne i Dansbågen även få ta plats och sprida sig utanför playspoten. Detta skulle kunna möjliggöra för leken att fortsätta ut i stadsrummet men också vara ett sätt att uppmärksamma playspoten redan innan man kommit fram till den.

Då det finns ett antal olika lekar att välja mellan samt att besökaren själv kan välja vilken av dessa som ska lekas finns det en föränderlighet och därmed en variation i playspoten. Vidare har Dansbågen ett visst mått av multifunktionalitet då den möjliggör för många olika sorters lekar på en liten yta. Playspoten tar inte mycket plats och hindrar heller inte förbipasserande att röra sig igenom den då playspoten inte används.

Dansbågen är ett roligt inslag som kan underlätta för barnfamiljer att gå i stan och ett sätt att implementera digital teknik och interaktivitet i stadsrummet. Dock skulle den digitala tekniken kunna tas ett steg längre. Ett lekvänligt tillägg skulle kunna vara ljussättning i form av exempelvis discolampor vilket också vore ett sätt att ge Dansbågen fler lekfunktioner då mörkret lagt sig. Genom ett sådant tillägg tror vi att playspoten hade upplevts som mer föränderlig och variationsrik.

3.2.4 Hydraphonia



Figur 16.



Figur 17.



Figur 18.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering På shoppinggatan Kongensgade.

Etableringsår: 2012

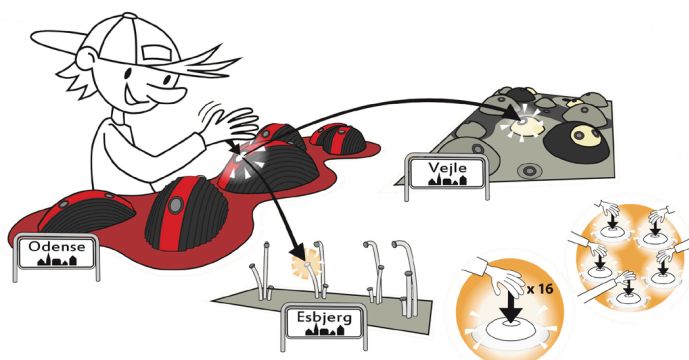
Designer: Ett regionalt samarbete mellan kommunerna i Vejle, Esbjerg och Odense, centrum för konst och vetenskap vid Syddanskt universitet samt olika konstnärer, har resulterat i detta projekt. Två konstnärer har stått för utformningen av sjöodjuren i Odense samt att flera andra professioner varit involverade i den interaktiva funktionen.

Gestaltning av playspot: Hydraphonia består av interaktiva lekredskap i form av ett sjöodjurs rygg som sticker upp på ett flertal ställen ur vattenytan som består av gummigranulat i röd färg. Ryggen är av ett svart gummimaterial med en röd rand och på ryggen finns två interaktiva knappar som kan ge ifrån sig ljud och ljus.

Omgivning: Sjöodjuret är placerad på en shoppinggata med affärer på båda sidor. I anslutning till playspoten finns två bänkar placerade. På shoppinggatan är inte bilar tillåtna att köra men i närheten går en mindre väg där bilar tillåts passera i låg hastighet. Från shoppinggatan leder ett övergångsställe över bilvägen.

Idé och funktion: Att endast ryggen kan ses på flera ställen, menar Odense kommun ska ge känslan av att något större gömmer sig under vattenytan. På ryggar ges möjlighet att exempelvis rutscha nedför eller leka inte nudda mark. På Hydraphonia finns även möjlighet till en mer interaktiv lek i form av ljud och ljus då playspoten är sammanlänkad med två andra interaktiva lekplatser i kommunerna Esbjerg och Vejle. Genom att hålla handen över eller trycka på knappar som finns på sjöodjurens rygg uppkommer ljud och ljus som syns på Hydraphonia på Kongensgade men också på lekplatser i de andra kommunerna. Genom att trycka 16 gånger på en och samma knapp skickas en ljussignal medan 16 knapptryck på flera knappar leder till att mängder av ljussignaler skickas. Hur interaktionen sker beror även på vilket sätt samt när och hur man trycker. En våldsam och vild lek kan således leda till att de andra lekplatserna fullkomligt exploderar i ljud och ljus. Att ljud- och ljusspelet varierar på detta sätt menar Odense kommun leder till att upplevelserna i lekmiljöerna varierar och därmed inte är förutsägbara. Att befinna sig i lekmiljöerna och få signaler i form av ljus och ljud från någon på de andra lekmiljöerna ska vara som att leka med en osynlig vän. Alfons Åberg med sin osynliga kompis har fungerat som inspirationskälla till denna playspot (Odense kommun 2017).

Kommentar från landskapsarkitekt, Odense kommun: Jensen (2017) berättar att denna playspot inte visat sig fungera särskilt bra. Detta tror kommunen beror på att den digitala tekniken och kommunikationen genom ljud och ljus med andra kommuner troligtvis är för abstrakt för yngre barn att förstå.



Figur 19. Förklarande illustration till Hydraphonias funktion.

Vår analys av lekvänlighet

Placeringen av Hydraphonia på shoppinggatan Kongensgade menar vi är god då playspoten tar liten yta i anspråk samtidigt som det kan bli en skön paus för barnfamiljen. Dock ställer vi oss frågande till varför Hydraphonia placerades så nära en bilväg och inte längre in på shoppinggatan där miljön är mer skyddad från trafik.

Vattenytan av gummigranulat är lekvänlig och fungerar som fallskydd. Formen följer sjöodjurets rygg, är mjuk och böljande samt ramar in lekmiljön. Den ger således playspoten en viss rumslighet där vattenytan fungerar som en mjuk gräns vilket signalerar var leken är tänkt att ta plats och skiljer därigenom playspoten från omgivningen. Fasaderna på shoppinggatan bidrar till att skapa rum åt playspoten. Vi menar dock att en variation med mindre och mer intima rum hade stärkt lekvänligheten. Detta skulle kunna åstadkommas genom en annan utformning på odjuret som skulle kunna vara större och mer rumsbildande och erbjuda barnen möjligheten att gömma sig bakom och mellan dess olika delar. Idag består ryggen av sex halvklot i något varierande storlek men utöver det är dessa identiska. Vi efterfrågar således en större variation i utformning vilket exempelvis hade givits om ryggen på odjuret varierat mer i storlek samt om huvudet och svansen hade synt. Huvudet och svansen hade troligen också inspirerat barnen till att involvera själva djuret i sin lek. Idag är det svårt att förstå vad playspoten föreställer då utformningen inte är typiskt för ett sjöodjur. Sjöodjurets svans skulle också kunna bidra med ytterligare funktioner såsom en annan typ av klättring än vad ryggarna erbjuder och på så vis ge barnen möjlighet att komma upp i något högre höjd och få utsikt över shoppinggatan. Vidare tror vi att en variation i färg och material lockat till en mer varierande och föränderlig lek. Att arbeta mer med färgvalen och exempelvis välja blå gummigranulat som underlag hade troligtvis ökat lekvänligheten och förstärkt känslan av att det är ett sjöodjur i havet. Positivt är emellertid att formen av sjöodjurets rygg inte säger hur barnen ska leka vilket i sig ger utrymme för föränderlighet och variation i leken. Då interaktivt ljus är involverat i playspoten förändras upplevelsen av Hydraphonia när mörkret lagt sig. Utöver detta fungerar playspoten på samma sätt oavsett årstid och tid på dygnet.

Vi instämmer i Jensens resonemang ovan och tror också att det är svårt för barn att förstå att knapptrycken på sjöodjurets rygg i Odense resulterar i ljus- och ljudeffekter på lekmiljöer i andra kommuner. Barn vill troligtvis se effekten av sina 16 knapptryck och det hade varit önskvärt om ljusexplosioner av samma styrka skulle inträffa även på Hydraphonia. Den interaktiva kommunikationen mellan olika lekmiljöer hade troligen även lämpat sig bättre om dessa befunnit sig i närheten av varandra så att det direkt gick se vad som händer i den andra lekmiljön. Det hade även varit spännande om det funnits en tvåvägskommunikation som möjliggjort för Hydraphonia att också ta emot ljuseffekter från de andra lekmiljöerna och inte som i dagsläget, envägs kommunikation. Att se vilken kommun ljuseffekterna skickas till och vilken kommun de mottages ifrån tror vi ytterligare skulle förtydliga funktionen och därmed öka lekvänligheten. Trots vår negativa kritik är vi positiva till att Odense kommun vågar vara nytänkande på detta vis och lägga resurser på ett interaktivt sjöodjur där ljud och ljus får ta plats. Denna playspot visar på vilka spännande lekmiljöer som är möjliga att gestalta. Det finns här stor potential till en god lekmiljö, dock ser vi inte att möjligheterna nyttjats fullt ut.

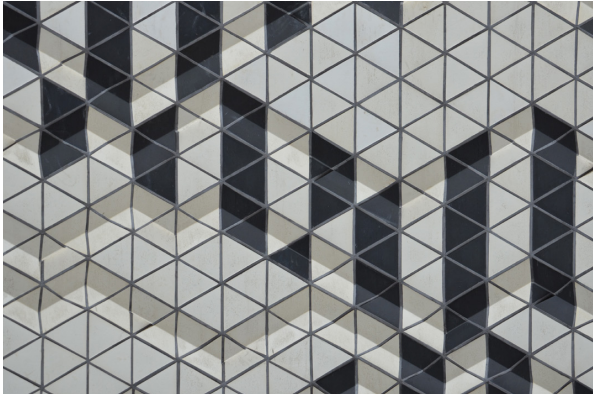
3.2.5 Konstnärlig klättervägg



Figur 20.



Figur 21.



Figur 22.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering: På en fabriksvägg på baksidan av ett bryggeri.

Etableringsår: 2016

Designer: Idén och plattorna är utvecklade av keramikern och produktdesignern Jacob Skov Poulsen. Mönstret på klätterväggen är skapat av textildesignern Maria Kirk Mikkelsen i samarbete med en lokal klätterklubb.

Gestaltning av playspot: En konstnärlig klättervägg i ett svartvitt grafiskt mönster. Nedanför playspoten finns sand som fallskydd.

Omgivning: Klätterväggen är placerad på en vägg som vetter mot ett grönområde där Odense å rinner igenom.

Idé och funktion: Odense kommun menar att klätterväggen ska bjuda in till aktivitet, lek och vistelse vid naturområdet invid Odense å samt skapa förutsättningar för att klättra upp på väggen och se ån uppifrån. Klätterväggen har tillkommit som en insats för att lyfta hela området, bidra med ett konstnärligt inslag och göra området bakom bryggeriet mer attraktivt, spännande och användarvänligt. Detta ska även fungera som en ögonöppnare där syftet är att lägga märke till platser som annars inte uppmärksammas. Kommunen beskriver klätterväggen som en annorlunda och kul plats att stanna till vid.

Vår analys av lekvänlighet

Klätterväggen är placerad i en lugn, avskild och lummig omgivning där vegetationen bidrar till att skapa en behaglig rumslighet så att besökaren kan klättra ifred utan att känna sig uttittad. Trots vegetationens inramande effekt är rummet öppet och vi upplever det inte som att klätterväggen är avskärmd från omgivningen. Väggen är placerad i en miljö som kan locka till annan lek vid ån eller i det gröna vilket vi menar har en positiv inverkan på lekvänligheten. Det grafiska mönstret upplever vi estetiskt vackert med ett "vuxet" uttryck. Playspoten har en multifunktionalitet då den fungerar som en konstnärlig utsmyckning och en klättervägg samtidigt som den utgör fasaden på ett bryggeri. Den tar således inte något utrymme i anspråk då kommunen använder sig av en vägg som redan finns. Vi tror också att klättring på ett konstverk kan erbjuda en rolig och annorlunda klättringsupplevelse som bjuder på en variation mot traditionella klätterväggar. Att klättrare involverats i gestaltningen av klätterväggen menar vi skapar förutsättningar för att uppnå en funktionell och intressant vägg. Vi upplever den således ha en god och varierande svårighetsgrad där klättrare kan finna sin väg och anpassa nivån efter sina förutsättningar och önskemål. Detta bidrar till att väggen riktar sig till en bred åldersgrupp där även vuxna inkluderas. Dock syns det på svårighetsgraden att klätterväggen främst vänder sig till äldre barn, ungdomar och vuxna med lite mer erfarenhet av att klättra. Att playspoten riktar sig till något äldre barn och vuxna signaleras också genom val av färger och mönster. Om klätterväggen endast vänt sig till yngre barn hade det varit önskvärt att använda en bredare färgpalett med fler färger prefererade av barn samt en större variation i klättergrepp. Att produkt- och textildesigners varit involverade i utformningen ger playspoten en extra dimension då väggen blir snygg att se på och skapar en vacker helhet med omgivningen där de som inte klättrar också får glädje av playspoten. Önskvärt vore dock att det fanns belysning för att göra klättringen möjlig under fler timmar på dygnet.

3.2.6 Mobila lekskåp



Figur 23.



Figur 24.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering: Varierande placeringar då lekskåpen är mobila. Odense kommun uppger att lekskåpen varit placerade i närheten av ett par centrala caféer, bland annat vid torget Gråbrødre Plads och parken Eventyrhaven samt på innergården till Kulturmaskinen.

Etableringsår: Ej angivet

Designer: Ett samarbete mellan Odense kommun och privata aktörer.

Gestaltning av playspot: Skåp innehållande varierande lek- och spelutrustning anpassat till dess placering.

Omgivning: Omgivningen varierar beroende på placering av lekskåpen. Torget vid Gråbrødre Plads samt Kulturmaskinens innergård är huvudsakligen hårdgjorda medan parken Eventyrhaven har en öppen gräsyta som breder ut sig samt ramar in av vegetation. Vid parken finns även en å samt ett café.

Idé och funktion: Under sommarhalvåret placeras tre mobila lekskåp ut i tre olika stadsrum. Leksåpen fungerar som mobila playspots vilka kan förflyttats till de platser i staden som har behov av denna typ av lek. Skåpen riktar sig till såväl barn som lekfulla vuxna och innehåller utmaningar och lekredskap såsom sällskapsspelet Jenga samt jonglering. Innehållet anpassas efter skåpens placering då detta ska fungera för den aktuella kontexten. Tanken är även att skåpen ska bidra till att skapa en mer dynamisk stadsbild. Odense kommun har sett till att projektet förverkligats medan privata aktörer såsom caféer möjliggör för att de olika leksåpen kan användas. De privata aktörerna är nämligen de som håller koll på skåpen under dagen, rullar ut dem vid öppning och tar in dem igen vid stängning.

Kommentar från landskapsarkitekt, Odense kommun: Ramborg (2018) skriver att det fungerat bra med löst material i lekskåpen. Endast en liten del har försvunnit och få saker har gått sönder. Dock är Ramborgs upplevelse att lekskåpen inte blivit så mycket använda. Varför fick vi tyvärr inget svar på men kanske handlar det om att de likt bordtennisborden inte marknadsförts tillräckligt mycket för att människor ska veta att de finns och att det är fritt fram att leka med materialet i skåpen.

Vår analys av lekvänlighet

När vi gjorde vårt platsbesök i Odense var lekskåpen inplockade för vintern och vi kunde således inte studera och analysera dessa på plats.

Vi tror att lekskåpen fungerar fint i de olika omgivningar som de hittills varit placerade i. Det är positivt att placeringarna kan varieras och på så vis bidrar med en variation och föränderlighet i staden. De hårdgjorda stadsrummen och den gröna parkmiljön som skåpen varit placerade i under senare år kan locka till olika typer av lekar som innehållet kan anpassas efter och därmed ge en variation mellan de olika lekskåpen. De olika placeringarna erbjuder också möjligheten att leka med lekskåpens innehåll i en variation av öppna och slutna rum. Placeringen i parkmiljö upplevs exempelvis mer avskild jämfört med placeringen på torget. Det är positivt att lekskåpen innehåller en mängd löst material såsom olika spel som kan användas på varierande vis. Skåpen får genom detta en multifunktionalitet då de möjliggör för många olika lekar. Det finns också en variation, såväl inom som mellan de olika lekskåpen. Att innehållet byts ut och anpassas efter platsen de placeras på ger också en hög grad av föränderlighet. Blandningen av spel och aktiviteter möjliggör för att besökarna ska kunna hitta något som passar dem samt att de också har en frihet i att styra var och hur de vill använda materialet vilket således är positivt ur tillgänglighetssynpunkt.

I dagsläget tas skåpen in under vintern men med tanke på att möjligheten finns att byta ut innehållet skulle kommunen enkelt kunna variera detta för att passa fler väderlekar och årstider. Om kommunen valt att ha kvar skåpen under vintern skulle innehållet kunna anpassas till att fungera för vinteraktiviteter. Exempelvis skulle skåpet i parken kunna innehålla stjärtlappar att åka med i backen. Det finns emellertid också ett värde i att skåpen plockas in vintertid då detta förstärker upplevelsen av att vara en tillfällig installation. Detta kan vara positivt då besökarna vet att de endast kan leka med materialet i skåpen under en begränsad tid. Dock skulle man kunna se skåpen som en tillfällig installation oavsett då dessa kan flyttas runt i staden samt att innehållet kan bytas ut. Detta medför att besökaren endast ges möjlighet att leka med just det innehållet på just den platsen under en begränsad tid. Då man på kommunen upplever att skåpen inte använts så mycket som önskat tror vi att det skulle vara fördelaktigt att arbeta mer med utformningen på skåpen. En mer färgrik och lekfull utformning skulle tydligare signalera lek på håll och därmed bidra till att fler uppmärksammar skåpen vilket på sikt också skulle kunna bidra till att användningen ökar.

3.2.7 Studsmattor



Figur 25.



Figur 26.



Figur 27.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering: På torget Grønnegade

Etableringsår: 2012

Designer: Arkitektfirman MASU Planning

Gestaltning av playspot: En svart oval sittmöbel i gummigranulat innehållande två studsmattor.

Omgivning: Ett huvudsakligen hårdgjort torg inramat av byggnader. Playspoten på det öppna torget omges av tre ovala svarta sittmöbler i trä där färgen flagnat bort. Inne i de ovala sittmöblerna finns hålrum där ett av dessa innehåller en trädplantering, medan resterande två står tomma. Bredvid sittplatserna finns vattenlek med belysning som vid besökstillfället var avstängd då den endast är aktiv under årets varmare månader. I luften hänger en mängd skor på linor.

Idé och funktion: Syftet är att skapa sittplatser med lekvärde.

Vår analys av lekvänlighet

Playspoten är placerad på ett torg tillsammans med tre objekt med liknande form vilket ger en snygg om än något steril gestaltning. Betraktat som en sittplats är det positivt att det också ges möjlighet att leka på den men betraktat som lekmiljö hade det varit möjligt att utforma playspoten på ett betydligt mer lekvänligt vis. Vi efterfrågar en större variation och föränderlighet inom playspoten. Studsmattorna bidrar med ett lekvänligt inslag på torget men för en mer spännande lekupplevelse hade studsmattorna kunnat placeras tätare samt varit fler. Upplevelsen hade förhöjts om besökaren getts möjlighet att hoppa från den ena studsmattan till den andra samt om hoppandet hade lett över till något. Idag är de två studsmattorna placerade med ett något för långt avstånd vilket således inte möjliggör för detta. Vidare hade det varit önskvärt med fler träd i omgivningen som samverkar med studsmattorna. Att kunna hoppa så högt att man når grenarna i trädskronorna skulle kunna höja lekupplevelsen. Trädens krontak och stammar skulle också kunna bidra till att skapa ett mer intimt rum. En omgivning med en mer varierad rumslighet där inte hela torget går att överblicka från studsmattan tror vi skulle göra playspoten mer spännande och lekvänlig. Ett sätt att arbeta med rumslighet och variation hade även kunnat vara genom lekvänliga topografiska variationer i möbeln. En mer lekvänlig nyans, som tilltalar barn mer än helsvart, vore även önskvärt. Den helsvarta färgen medverkar även till att studsmattorna smälter in i sittmöbeln och knappt syns. Studsmattorna blir uppenbara först då besökaren kommit nära vilket kan leda till att besökaren går miste om själva playspoten. Den svarta möbeln skulle exempelvis kunna ha en konstnärlig utsmyckning eller så skulle en färgglad studsmatta kunna uppmärksamma besökaren på att något lekfullt gömmer sig i sittmöbeln. Det kan dock finnas ett värde i att studsmattorna blir synliga först då besökaren kommit nära då det kan ge besökaren en trevlig aha-upplevelse.

3.2.8 Hamnmaneter



Figur 28.



Figur 29.



Figur 30.



Figur 31.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering: Odense hamn

Etableringsår: 2011

Designer: Inte angivet

Gestaltning av playspot: Playspoten Hamnmaneter består av en mängd kullar av gummigranulat i varierande storlek och avstånd. Kullarna är idag gråa eller svarta, några har ett prickigt mönster. Vid anläggning fanns dock en något större variation då en del av kullarna bröt av med en beige-gul färg. Denna hade vid vårt besökstillfälle i mars 2017 bleknat och antaget en ljusgrå ton. I kullarna finns små utlopp för vattenstrålar som besökaren själv kan starta. Odense kommun (u.å.) beskriver att det är möjligt för besökaren att själv välja mellan tre olika vattenspel och på så vis påverka i vilka tidsintervaller som vattnet sprutar. Det finns också ett antal rännor som slingrar sig fram mellan kullarna och som samlar upp vattenstrålarnas vatten samt regnvatten. Då mörkret faller börjar små ljusdioder i markbeläggningen att lysa.

Omgivning: Hamnmaneter är placerad i Odense hamn och omges av vatten, en hårdgjord hamnpromenad samt ett antal hus, huvudsakligen bostadshus.

Idé och funktion: Hamnmaneter är en digital och interaktiv playspot med syftet att erbjuda lek och bidra med arkitektonisk kvalitet till hamnen (Odense kommun 2015) där temat vatten knyter an till omgivningen (Jensen 2017).

Kommentar från landskapsarkitekt, Odense kommun: Jensen (2017) berättar att Hamnmaneter har medverkat till att skapa lek och aktivitet i hamnområdet och lyfter upp denna som en väl fungerande playspot.

Vår analys av lekvänlighet

Vattnet som är igång under sommarmånaderna ger playspoten en föränderlighet och variation då besökaren själv kan påverka och styra vattnets strålar samtidigt som vattnets egenskaper ger en variation och föränderlighet i sig. Rännorna som slingrar sig fram mellan kullarna samlar på ett lekvänligt vis upp vattnet och möjliggör för besökaren att använda sig av detta i leken. Dessa föränderliga, varierande och interaktiva vatteninslag menar vi tillför playspoten ett spännande lekvärde. Då även regnvatten samlas i rännorna bidrar detta till att göra denna playspot anpassad för att fungera för lek även vid sämre väderlekar. Dock är Hamnmaneter mindre anpassad för lek under årets kallare månader då vattnet endast är igång under sommaren. Genom att små dioder börjar lysa när mörkret faller finns en anpassning till dygnets olika timmar. Då kullarna och vatteninslagen inte ger några exakta anvisningar hur besökaren ska leka på platsen har playspoten ett mått av multifunktionalitet.

Odense kommun (2015) menar att utformningen av playspoten bidrar med arkitektoniska kvaliteter i hamnområdet och vi är beredda att hålla med. Det finns en samstämmighet mellan utformning och omgivning där lekmiljön smyckar hamnpromenaden samtidigt som den sticker ut på ett lekfullt vis. Playspoten blir näst intill en konstnärlig utsmyckning vilket således kan ge ett värde oavsett om besökaren väljer att leka på platsen eller inte. Vi hade dock gärna sett att playspoten haft inslag som fått den att sticka ut än mer. Denna lekmiljö upptar en större yta än övriga playspots och vi menar således att Hamnmaneter kunde ha

gestaltats på ett mer variationsrikt sätt då den idag har en repetitiv gestaltning. Kullarna skulle exempelvis kunna ha en större variation i mönster och färg. Även storleken och avståndet mellan kullarna skulle kunna varierats mer. Såväl mark som kullar är av gummigranulat med en knappt märkbar svikt. Det idag enförmiga och hårda markmaterialet hämmar snarare än främjar lekvänligheten. Vi menar att en variation med olika material skulle kunna ge mer spännande och varierande lekupplevelser. Kullarna skulle kunna byggas upp av såväl glatta som sträva material. Önskvärt vore också med olika karaktärer där vissa skulle kunna vara hårda och andra skulle kunna ha en mer sviktande och mjuk karaktär. Det hade också varit ett lekfullt inslag att involvera studs mattor i några av kullarna vilket gett besökarna ett varierat sätt att ta sig fram i lekmiljön. Vi tror också att hålrum i några av kullarna hade stärkt lekvänligheten ytterligare då detta skulle bidra till att små intima rum skapas som även skulle kunna ge barnet upplevelsen av att befinna sig inuti landskapet.

3.2.9 Performativt landskap



Figur 32.

Beskrivning

Typ av spot: Aktivitetsspot

Placering: Gågatan/shoppinggatan på Jernbanegade.

Etableringsår: 2010

Designer: By- og kulturförvaltningen i samarbete med Teknologiska institutet och företaget Veksø A/S som säljer och designar möbler för stadsmiljöer.

Gestaltning av playspot: Ett antal cylindrar med varierande diameter och höjd placerade med olika avstånd från varandra. Till en början var dessa cylindrar mörkgrå för att sedan målas om till färghinkar i varierande kulörer.

Omgivning: Cylindrarna omges av en hårdgjord stadsgata som ramas in av byggnader.

Idé och funktion: Odense kommun beskriver Performativt landskap som en interaktiv playspot bestående av ett antal cylindrar där fem av dessa kan höjas och sänkas genom att trampa på sensorer i marken. Det finns således möjlighet att skapa sitt egna landskap.

Kommentar från landskapsarkitekt, Odense kommun: Ramborg (2018) berättar att kommunen upplevde att cylindrarna var lite för anonyma och därför valde att låta en konstnär måla dem för att öka synligheten i stadsrummet och få dem att upplevas mer lekvänliga. Ramborg menar att den nya gestaltningen fungerar bättre.

Vår analys av lekvänlighet

När vi gjorde vårt platsbesök i Odense var Performativt landskap dold under byggställningar för ombyggnation av en fasad i närheten. Därmed kunde vi inte studera och analysera denna playspot på plats.

Att cylindrarna har placerats längs en gånggata menar vi är positivt då det skapar lekmöjligheter på en gata som annars inte erbjuder många möjligheter till lek. Denna placering gör det också möjligt att lätt kunna stanna till och leka på vägen då man transporterar sig från en plats till en annan. Att cylindrarna har placerats med olika avstånd till varandra och är i olika höjder tror vi har en positiv inverkan på lekvänligheten då detta bidrar med ett visst mått av variation. Lekmiljön har också till viss del en multifunktionalitet där besökaren själv kan finna ett användningsområde för cylindrarna och välja om de vill leka på dem eller kanske använda dem som sittplats. Digital teknik används på ett sätt som möjliggör för förändring av lekmiljön och ger brukaren möjligheten att själv påverka höjderna på en del av cylindrarna. Detta tror vi att många barn kan uppleva som spännande då det är ett ovanligt och lekfullt inslag. Vi tycker det är intressant att kommunen såg ett behov av att måla om de från början mörkgrå cylindrarna då dessa inte uppmärksammades i stadsrummet och kanske inte heller lika tydligt sågs som en plats för lek. Att playspoten upplevs fungera bättre efter ommålning med en bredare och mer lekfull färgpalett visar att färgval kan ha betydelse för hur lekvänlig en plats upplevs men också huruvida en plats uppmärksammas eller ej.

Vi tror att Performativt landskap är en playspot som framförallt används för kortvarig lek då den är placerad i ett rörelsestråk där leken lätt störs av förbipasserande. Den omgivande miljön gör således att det blir svårare att uppnå fördjupning i leken. Dessutom tror vi att gestaltningen bidrar till besökaren ganska snabbt upplever sig ha lekt färdigt på platsen. Detta behöver emellertid inte vara något negativt. Vi tror att även en kortare tids lek kan vara värdefull för många barn. Vi anser också att denna playspot kan fylla en viktig funktion då den gör det mera lekvänligt att förflytta sig i stadsrummet. Vi tror emellertid att besökarna hade lockats att stanna längre om playspoten bjudit på mer föränderliga samt variationsrika inslag. För att öka lekvänligheten skulle det exempelvis kunna finnas inslag av ljud eller ljus av föränderlig karaktär. Cylindrarna skulle kunna ge ifrån sig ljud eller ljus då besökaren hoppar på dessa. Det skulle även kunna finnas möjlighet att skapa en melodi genom flera hopp mellan olika cylindrar. Vi tror också att lekvänligheten skulle kunna förstärkas genom ett annat lite mer intressant markmaterial under cylindrarna som ökar spänningen att hoppa runt på dessa och försöka att undvika att nudda marken. Det skulle också vara en fördel om det funnits en tydligare indikation på att vissa av cylindrarna är höj- och sänkbara då det idag upplevs som otydligt och den interaktiva funktionen därmed riskerar att inte uppmärksammas av besökare.

3.2.10 Oceania



Figur 33.



Figur 34.

Beskrivning

Typ av spot: Konstspot

Placering: Rådhusplatsen Flakhaven

Etableringsår: 1992

Designer: Konstnären Svend Wiig Hansen

Gestaltning av playspot: Oceania är en drygt fyra meter lång bronsskulptur föreställande en naken kvinna.

Omgivning: Playspoten är placerad på ett stort öppet torg som ramas in av höga byggnader. Omgivningen är i huvudsak är hårdgjord. Skulpturen omges av markbeläggning i gatsten och någon avgränsning av playspoten går inte att finna. Runt torget syns gågator och bilvägar.

Idé och funktion: Odense kommun skriver att skulpturen har blivit en plats för aktivitet då barn sedan första dagen inbjudits till lek och lockats att klättra upp och rutscha ner för skulpturen. Detta var också konstnärens avsikt då Oceania är tänkt som en moder jord som halvt sittande och halvt liggande är redo att omfamna all världens barn.

Kommentar från landskapsarkitekt, Odense kommun: Jensen (2017) berättar att Oceania är en av de playspots som har högst popularitet.

Vår analys av lekvänlighet

Att skulpturen är omtyckt och välanvänd var något vi såg på plats då slitaget efter barns lek har medfört att patineringen på skulpturen slitits bort och gjort den skinande blank. Oceania är så pass stor att flera barn kan leka på den samtidigt och skulpturen i sig skapar olika rum och ytor att gömma sig bakom. Playspoten sticker ut då den omgivande markytan är stenbelagd och utan några märkbara topografiska skillnader. Skulpturen bidrar således med en variation och kontrast till omgivningen med sin storlek, form och material i metall. Playspoten har en multifunktionalitet då det är ett lekvänligt konstverk med en form utan en bestämd funktion. Denna multifunktionalitet ger en variation till leken där besökarna själva ges utmaningen och spänningen att uppfinna hur de vill leka på skulpturen. Den multifunktionella utformningen ger också barnet möjligheten att leka på den efter sina önskemål och förmågor då skulpturen möjliggör för såväl klättring som kanåkande. Skulpturen i sig skulle även kunna bjuda in till rollekar av olika slag samt fungera som enbart sittplats. Det stora utrymmet runt playspoten skulle kunna ses som positivt för leken. Fria öppna ytor breder ut sig runt om skulpturen och låter mera utrymmeskrävande lekar ta plats.

Vi tror att skulpturen och dess omgivning skulle kunna göras mer lekvänlig genom att inkludera fler av de aspekter vi presenterat i litteraturstudien i gestaltningen. Dock menar vi att det också är viktigt att se till kontexten och syftet med playspoten. Då Oceania inte bara är en playspot för lek utan också en skulptur som ska bjuda på en konstnärlig upplevelse framför rådhuset anser vi således att det inte är lämpligt att inkludera fler aspekter i gestaltningen. Att stärka lekvänligheten ytterligare kan därför vara svårt. Playspoten kan således ses som en lekvänligt utformad skulptur som med sin placering gör detta hårdgjorda torg mer lekvänligt än vad det skulle vara utan denna skulptur.

3.2.11 NineNow



Figur 35.



Figur 36.



Figur 37.

Beskrivning

Typ av spot: Konstspot

Placering: I parken Kongens Have

Etableringsår: 1993

Designer: Konstnären Eva Koch

Gestaltning av playspot: Nio metallbubblor, placerade i rätta linjer med lika stora mellanrum. Inne i metallbubblorna hörs en röst som på nio olika språk säger ordet "nu".

Omgivning: Metallbubblorna är placerade i ett stort och öppet rum i en park och är omgivna av gräs och träd. Kring metallbubblorna finns konstgräs placerat i en kvadrat, medan naturligt gräs breder ut sig utanför denna ruta. Även formen på konstgräset har räta linjer.

Idé och funktion: Odense kommun presenterar NineNow som en ljudskulptur vilket genom sin röst uppmanar besökaren att hoppa på bubblorna och fånga ljudet.

Vår analys av lekvänlighet

Konstgräset är slitet och det naturliga gräset är upptrampat och lerigt. Detta visar på att playspoten används och kanske tillför också leran en extra dimension till leken då det bjuder på ytterligare ett markmaterial att greja med i leken. Tyvärr ger det även ett slitet intryck vilket kan ses som negativt då detta är en konstspot. Metallbubblornas placering i räta linjer med lika stora avstånd ger ett stelt och hårt uttryck istället för att signalera lekfullhet. Bubblorna är även placerade långt ifrån varandra vilket kan göra det svårt för de minsta barnen att kunna hoppa mellan dem. En mer oregelbunden placering av metallbubblorna skulle kunna skapa ett mer lekfullt uttryck samt erbjuda en större variation i svårighetsgrad att ta sig fram mellan dem. Att materialet är av metall kan ytterligare försvåra leken då dessa blir hala av fukt. Vi tror det skulle vara mer lekvänligt med ett material som förenklar hoppandet mellan bubblorna. Det finns emellertid ett mått av multifunktionalitet då det inte är tydligt anvisat hur besökaren ska leka på platsen och besökaren själv får uppfinna hur denne vill leka. Betraktat som ett konstverk är det positivt att playspoten också erbjuder lekmöjligheter men betraktat som lekmiljö hade det varit möjligt att utforma playspoten på ett betydligt mer lekvänligt vis. Vi efterfrågar en större variation i gestaltningen där olika material, färger eller former hade kunnat mötas på ett såväl lekvänligt som konstnärligt sätt. Bubblorna skulle också kunna leda över något eller så hade vattenstrålar kunnat involveras vilket gett lekmiljön ett varierande och föränderligt inslag. Ett sådant inslag hade också blivit en fin kontrast till de statiska och repetitiva metallbubblorna.

Ljudet berikar playspoten på ett lekfullt vis utan att ta plats. Det är spännande att det är nio olika språk som talas, dock är ljudet något svårt att höra vilket försvårar för besökaren att ta till sig det som sägs. Ljudet får troligtvis förbipasserande att uppmärksamma playspoten och ger vid första besöket en slags aha-upplevelse. Ljudet är automatiserat och påverkas inte av hur besökaren hoppar på bubblorna även om de yngre besökarna kanske kan tro det. Vi tror att lekvänligheten hade stärkts om bubblorna varit mer interaktiva där besökaren faktiskt hade haft möjlighet att påverka ljudet. Även inslag av ljus, exempelvis genom att bubblorna börjar eller slutar lysa då besökaren hoppar på dem, skulle kunna förstärka lekupplevelsen.

Att playspoten inte har några tydliga gränser samt är placerad i en park ger besökaren en stor yta att leka på. Leken skulle således kunna börja vid metallbubblorna för att sedan spridas till andra delar av parken. Det föränderliga gräset bidrar med en lekfullhet med sin mjuka karaktär och förmåga att ge löst material att använda sig av i leken. Gräset skapar också en kontrast till de hårda metallbubblorna och bidrar med variation till övriga playspots där markmaterialet huvudsakligen är hårdgjort.

3.2.12 H.C. Andersen bänk



Figur 38.



Figur 39.



Figur 40.

Beskrivning

Typ av spot: Konstspot

Var? På en bänk utanför hotellet Radisson Blu H.C. Andersen

Etableringsår: 2005

Designat av vem? Konstnären Jens Galschiøt

Gestaltning av playspot: Odense är den berömda författaren Hans Christian Andersen födelsestad (Odense kommun 2016b). Playspoten H.C Andersens bänk är en bronsskulptur föreställande författaren i naturlig storlek.

Omgivning: Playspoten omges av hotellets byggnader och bakom skulpturen syns ett cylinderformat objekt i tegel. På marken ligger gatsten. Ett antal träd finns i närheten samt ett torg. Utformningen av bänkar och andra objekt i närheten av hotellet har också en gestaltning influerad av sagornas värld där exempelvis en bänk invid hotellet har fötter istället för traditionella ben.

Idé och funktion: Skulpturens huvudsyfte är enligt Odense kommun att mana till fantasi. Det är här möjligt att sätta sig bredvid bronsfiguren och låta tankarna vandra iväg till H.C. Andersens olika berättelser eller att fantisera ihop egna historier. De menar att skulpturen riktar sig till alla åldrar då fantasin inte har någon åldersgräns.

Vår analys av lekvänlighet

Skulpturen är placerad precis vid ingången till hotellet och blir till en välkomnande symbol där den smälter fint in i omgivningen samtidigt som den knyter an till stadens historia på ett lekfullt vis. Att vissa objekt vid hotellet också har sagokaraktär påverkar platsens upplevda lekvänlighet. Även torget och de omgivande byggnaderna i närheten har en utformning som kan föra tankarna till sagornas värld. Det cylinderformade objektet har dock en negativ inverkan på lekvänligheten då det hindrar besökarna att gå bakom skulpturen och undersöka den från olika håll.

Betraktat som en bänk är det positivt att bänken har ett lekfullt inslag, men sett som lekmiljö hade det varit önskvärt att utforma denna på ett betydligt mer lekvänligt sätt. Skulpturen är statisk och den bjuder varken på variation eller föränderlighet och har heller inte ett större mått av multifunktionalitet. Den skulle kunna locka till klättring för de yngre barnen men vi tror inte att klättrande sker i någon större utsträckning. Miljön runt omkring är heller inte särskilt lekvänlig. Vi anser att skulpturen hade lockat till lek i högre grad om den istället placerats bland mer vegetation, exempelvis i en park, med en spännande och lekvänlig rumslighet. Då syftet med skulpturen är att den besökande ska gå in i fantasins värld skulle det kunna vara spännande att även använda sig av ljud för att stärka denna upplevelse. Kanske kunde musik som knyter an till H.C. Andersens sagor spelats eller så kunde ett urval av hans sagor höras genom exempelvis ett knapptryck eller då besökaren sätter sig på bänken. Sagoberättandet skulle kunna upphöra så fort besökaren reser sig upp igen. Ytterligare ett alternativ skulle kunna vara att möjliggöra för besökaren att koppla in sina hörlurar på angiven plats och lyssna på ett urval av hans sagor. Vi efterfrågar också en större variation i gestaltningen. Skulpturen hade blivit mer lekfull om material- och färgval hade varierats. Exempelvis hade H.C Andersen kunnat hålla i en sagobok i en skimrande färg som hjälper besökaren att föra tankarna till sagornas förtrollade värld.

3.2.13 Carls Flygel



Figur 41.



Figur 42.



Figur 43.

Beskrivning

Typ av spot: Fördjupningsspot

Placering: På en innergård utanför ingången till det historiska muséet Møntergården.

Etableringsår: 2015. Flygeln avtäcktes på tonsättaren Carl Nielsens 150-åriga födelsedag.

Designer: Konstnären Gitte Bjørn

Gestaltning av playspot: En flygel med en lekfull linjeutformning i metall och två tillhörande stolar.

Omgivning: En innergård som ramas in av husfasader samt murar. Några få träd finns på innergården samt att murgröna klättrar på en av murarna. Flygeln omges av hårt packat grus och på gården finns ett antal informella sittplatser i form av träkuber.

Idé och funktion: Playspoten beskrivs av Odense kommun som en flygel med matchande stolar där tanken är att besökaren ska få en känsla av att vistas hemma i Carl Nielsens vardagsrum. Konstnären som formgivit flygeln ville uppnå ett lekande och lätt uttryck, därav linjeutformningen i metall. Då besökare sätter sig på en av stolarna börjar flygeln med automatik spela ett urval av Carl Nielsens verk och totalt finns det fem olika verk att lyssna till.

Vår analys av lekvänlighet

Flygelns placering, avskärmad från de mer publika utrymmena i staden, bidrar till att playspoten kan upplevas något undandömd och svår att finna. Att flygeln ger ljud ifrån sig gör emellertid att denna placering lämpar sig väl för denna typ av playspot då ljudnivån skulle kunna bli störande på en mer publik plats där mycket människor passerar dagligen. Flygeln blir ett humoristiskt inslag på innergården vilket också, med sin historiska bakgrund, knyter an till museet. Dock hade flygeln och platsen kunnat signalera mer lek om omgivningen samspelat med flygeln och musiken i högre grad. En scen i anslutning till flygeln hade exempelvis blivit ett trevligt inslag vilket hade förstärkt den musikaliska lekupplevelsen. Scenen hade även kunnat fungera som ett trädäck och utgjort trevliga sittplatser. Markmaterialet grus ger en avslappnad och något föränderlig karaktär. Rumsligheten skapas i nuläget genom inhägnaden av gården, museets fasad samt ett större träd vilket bidrar till att innergården blir till ett stort rum.

Carls flygel är till viss del multifunktionell då den fungerar som en historisk skulptur, som sittplats samt har musikinslag som kan uppskattas av besökare i alla åldrar. Ljudet är använt på ett uppseendeväckande och lekfullt sätt som gör flygeln till en lekupplevelse. Att använda sig av ljud på detta vis ger en spännande upplevelse samtidigt som ljudet i sig inte tar någon yta i anspråk. Dock är detta troligtvis ingen playspot som besökaren leker vid under en längre tid. Den ger en aha-upplevelse vid första tillfället men efter ett par låtar blir troligtvis besökaren nöjd. Att arbeta mer med ljudupplevelsen och den digitala teknik genom interaktivitet tror vi hade förhöjt och förlängt lekupplevelsen för den besökande. Genom detta skulle den besökande också bli medskapare av musiken och inte endast en betraktare. Detta hade lett till att playspoten fått fler inslag av variation och föränderlighet vilket den i dagsläget har lite av. Troligtvis hade detta även lett till en lek som varar längre samt att det blivit mer intressant att besöka playspoten oftare. Designen av flygeln signalerar att detta inte är en traditionell flygel och drar därmed uppmärksamheten till sig vilket vi menar är positivt. Flygeln har ett lekvänligt uttryck vilket kan föra tankarna till utformningen av ett lekredskap att klättra på. Att det också är möjligt att klättra på den stärker lekvänligheten. Vi tror emellertid att en färgglad flygel hade gett ett mer lekvänligt uttryck och lockat barn till att leka och undersöka flygeln i högre grad. Dock förstår vi att Odense valt ett mer traditionellt färgval då flygeln har en historisk koppling.

3.3 SLUTSATS FALLSTUDIE ODENSE

Det har varit mycket intressant och lärorikt att studera och analysera Odense kommuns playspots då det är ett imponerande och inspirerande arbete som staden utfört och fortfarande arbetar med att utveckla. Odense är på många sätt en förebild och stad att se upp till när det kommer till att skapa möjlighet för mer lek i stadsrummen. Vi tror att deras strategi och arbetssätt skulle vara inspirerande även för andra kommuner att ta del av och hoppas att vi i framtiden kommer att få se fler städer som arbetar på liknande sätt.

Att analysera de olika playspotarnas gestaltning utifrån litteraturstudiens aspekter har varit intressant och dessutom skapat många spännande diskussioner oss författare emellan. Vi är mycket positiva till att Odense kommun vågar satsa på lek och tycker att de på många sätt lyckats bra med att skapa fler möjligheter för lek och aktivitet i stadsrummen. Kommunen har lyckats implementera majoriteten av de aspekter som vi genom vår litteraturstudie sett är viktiga för att skapa lekvänliga utemiljöer för barn. Många av stadens playspots har dessutom inslag av mer otraditionell karaktär och erbjuder lekmöjligheter som inte är så vanliga att finna i lekmiljöer. Vi tycker därför att de utgör ett bra komplement och variation till stadens mer traditionellt utformade lekmiljöer. Det är positivt att Odense vågar vara nytänkande genom att involvera aspekter såsom digital teknik, ljus och ljud i sina playspots. Flera av stadens playspots är dessutom utformade som konstnärliga utsmyckningar vilket också skapar annorlunda lekmiljöer och ger mervärde i stadsrummen.

På vilka sätt har Odenses playspots bidragit till att skapa mer lekvänliga stadsrum? Denna fråga är förstås inte helt enkel att besvara. Genom vår fallstudie och litteraturstudie kan vi dock konstatera att playspotarna har bidragit till att skapa mer lekvänliga stadsrum genom att synliggöra leken och skapa fler lekvänliga platser i staden. Det skulle också kunna ses som att barn i högre grad är inkluderade i det offentliga livet i stadens rum jämfört med innan införandet av playspots. Vi tror att playspots kan ha bidragit till upplevelsen av att barn är välkomna att leka i stadsrummen stärkts och att de yngre invånarna därmed också befolkar gatorna i större utsträckning än tidigare. Detta var också Odense kommuns önskan och vision om en mer varierande, lekande och levande stad. Med detta som grund menar vi att det skulle kunna ses som att stadens playspots bidragit till att göra Odense till en mer lekvänlig stad. Landskapsarkitekt Anne Ramborg (2018), som också är projektledare för arbetet med playspots, instämmer till stor del i våra upplevelser och menar att kommunens helhetsupplevelse är att Odenses playspots bidragit till ett mera varierat stadsliv som ger möjligheter för lek och aktivitet på fler platser. Hon menar dock att det är svårt att svara på frågan om hur införandet av playspots påverkat lekvänligheten i staden. Det står dock klart att det är positivt att leken blivit tydligare och mer synliggjord i stadskärnan och att playspotarna bidrar med nya upplevelser. I dagsläget finns tyvärr ingen kunskap på kommunen om hur invånarna uppfattar playspotarna då någon undersökning ännu inte är gjord. En ny stadslivsundersökning kommer genomföras under 2018. Förhoppningsvis kommer denna utvisa om playspots också bidragit till att fler barn vistas i staden.

Hur lekvänligt gestaltade är då egentligen Odenses playspots utifrån vår analys? Som diskuterats ovan är vi på många sätt positiva till gestaltningen av Odenses playspots då

majoriteten av alla aspekter som presenterats i litteraturstudien finns representerade på någon av stadens playspots. Emellertid har vi också genom fallstudien konstaterat att det som lyfts upp i litteraturen som en lekvänlig gestaltning av en lekmiljö och hur Odense kommun utformat sina playspots inte alltid överensstämmer. Det finns flera exempel på hur Odenses playspots skulle kunna gestaltas på ett mer lekvänligt vis. Dock har vi också förståelse för att det kan vara svårt att gestalta lekmiljöer för centrala stadsrum som rakt igenom uppfyller alla de lekvänliga inslag som framförs i litteraturen. Detta beror på att stadens rum har många behov som behöver tillgodoses och en kompromiss mellan dessa därför kan bli nödvändig. Ytterligare en anledning till att Odenses playspots inte alltid uppnår den lekvänlighet som litteraturen förespråkar skulle kunna vara att de ibland inte endast har funktionen att locka barn till lek utan också syftar till att erbjuda konstupplevelser, aha-upplevelser samt locka till begrundande hos besökaren och på så vis också riktar sig till vuxna. Att vissa lekmiljöer också fanns innan playspotstrategin och visionen om en lekande stad tillkom och fått benämningen playspots långt efter de gestaltades kan även ha resulterat i att dessa har ett mer begränsat lekvärde. Vidare är vi också medvetna om att ekonomiska resurser har en betydande roll för vad som är möjligt att gestalta. När vi analyserat respektive playspot har vi emellertid inte tagit det ekonomiska perspektivet i beaktning utan fokuserat på vad som enligt litteraturen skulle vara mest lekvänligt.

Övergripande önskar vi att Odense kommun hade arbetat mer med några aspekter vi särskilt saknade eller såg en brist på. Vi skulle vilja se fler inslag av vegetation med lekvänlig karaktär då detta mycket sällan förekom. Vi skulle också önska att playspotarna överlag hade ett större mått av föränderlighet, variation, multifunktionalitet och tillgänglighet då vi med litteraturen som bakgrund tror att lekvänligheten ytterligare stärkts. På kommande sidor diskuterar vi hur de olika aspekterna som presenterats i litteraturstudien övergripande har använts i gestaltningen av Odenses playspots.

3.3.1 Aspekter i Kategori 1

3.3.1.1 Väder & årstidsanpassning

Vi har noterat att Odense skulle kunna arbeta mer med att anpassa sina playspots för att passa fler väderlekar och årstider. Flera av playspotarna plockas idag endast fram under den varmare delen av året. Detta ger visserligen en föränderlighet och variation och kan få dessa playspotar att fungera likt en tillfällig installation men minskar också stadens totala antal lekmiljöer under vintern. Vi menar därför att det vore önskvärt om fler playspots kunde anpassas till att även passa årets kallare månader för att på så sätt göra lekmiljöerna användbara under en större del av året. Precis som vissa playspots plockas fram endast sommartid så menar vi att det skulle vara positivt om det även fanns playspots som kunde plockas fram vintertid eller ha förmågan att förändras och varieras och på så sätt få ett annat lekvärde på vintern.

3.3.1.2 Tillgänglighet

De flesta av Odenses playspots är tillgängliga på så sätt att de går att komma nära även vid nedsatt rörelse- eller orienteringsförmåga. Emellertid har vi sett att det vid flera playspots kan

uppstå svårigheter för funktionshindrade barn att delta i leken då många playspots handlar om att klättra, hoppa eller spela olika typer av spel eller bollspel. Även om vi förstår att det kan vara en svår uppgift att tillgänglighetsanpassa alla playspots så skulle vi gärna se att Odense i högre grad eftersträvat att fler av deras playspots var utformade på ett mera tillgänglighetsanpassat vis så att alla barn lättare kan delta i leken. Genom att tillgängliggöra fler av stadens playspots menar vi att stadens lekmiljöer som helhet också skulle upplevas som mer tillgängliga. Många anpassningar behöver inte vara särskilt dyra eller komplicerade att genomföra. Tillgänglighetsanpassningar kan även göra miljön mer lekvänlig för alla. Exempelvis skulle de playspotar som innehåller vattenlek kunna göras tillgängliga genom en mer genomtänkt utformning. I dagsläget är vatten integrerat med topografi och broar vilket kan utgöra ett hinder som gör det svårt för funktionshindrade barn att delta i leken. *Vattenlek på Kinopladsen* skulle bli mer tillgänglig genom att bredda en av de tre broarna. Det hade dessutom bidragit med en större variation och ökat möjligheten att välja svårighetsgrad då barnen tar sig över vattnet i leken. Att dra en liten slingrande stig genom playspoten *Hamnmaneter* eller plocka bort ett par kullar skulle underlätta för rörelsehindrade barn att komma in i lekmiljön. Ett färgval med mer kontraster skulle också underlätta orienteringsförmågan för de med synnedsättning.

3.3.1.3 Rymlighet

Av förklarliga skäl är alla Odenses playspots relativt små. Den enda som utmärker sig med en större storlek är playspoten *Hamnmaneter*. Vi menar att Odense i huvudsak arbetat bra med den begränsade yta som de i flera fall haft att tillgå och att kommunen lyckats anpassa gestaltningen av respektive playspot för att lämpa sig som en mindre lekmiljöer. Även om större lekmiljöer hade underlättat för mer variation och för mer utrymmeskrävande lekar så har vi i Odense sett att det är möjligt att skapa spännande lekvänliga playspots även på en mindre yta där andra typer av lekar istället får ta plats. Precis som den studerade litteraturen beskrev det så har vi också i Odense funnit att storleken inte heller alltid är direkt avgörande för hur rymlig varje playspot upplevs. Även användningsområde, variation, valmöjligheter, innehållsrikedom men också rumsindelning, placering och graden av omgivningsanpassning påverkar hur rymlig en playspot upplevs. Flera av Odenses playspots är förlagda i rymliga omgivningar och då de saknar inhägnader och gränser kan leken börja vid playspoten och spridas ut i stadsrummet.

3.3.1.4 Omgivningsanpassning

Odense har huvudsakligen valt att placera sina playspots i hårdgjorda miljöer såsom på torg eller gågator då det var dessa platser som i stadslivsundersökningen framförallt pekades ut som att de behövde stärkas upp med fler lek- och aktivitetsmöjligheter. Några få playspots är emellertid placerade i gröna omgivningar. Vi tror att flera av stadens playspots skulle upplevas som mer lekvänliga i en omgivning med mer vegetation att involvera i leken. Då syftet med Odenses playspots framförallt varit att stärka stadsrummet och skapa en mer lekande stad med en större diversitet i aktivitetsutbudet är det dock rimligt att staden valt att placera sina nya playspots på platser där de behövs för att uppnå detta. De flesta av Odenses playspots är placerade i omgivningar där vi tror att lek skulle kunna uppkomma spontant och vi menar att de i de allra flesta fall också är gestaltade på ett sätt som gör att de kommer till

sin rätt i omgivningen.

Odense har valt att inte hägna in någon av sina playspots vilket kan ses som positivt då respektive playspot har möjlighet att samverka med omgivningen i högre grad och det på så vis också blir upp till barnen att själva avgöra var leken börjar och slutar istället för att en tydlig gräns avgör detta. Ur säkerhetssynpunkt är playspotarna placerade på platser där inhägnader inte heller är nödvändigt.

3.3.1.5 Rumsindelning

Vi har noterat att majoriteten av Odenses playspots är placerade i stora öppna rum. Dock tror vi att lekvänligheten hade kunnat stärkas ytterligare hos en del av stadens playspots om dessa varit placerade i mindre och mer intima rum. Vi skulle också gärna se att playspotarna placerats i en större variation mellan öppna och slutna rum då detta skulle kunna möjliggöra för att olika typer av lekar lättare skulle kunna ta form. En större variation i rumsindelningen skulle också kunna bidra till att fler barn vill leka på platserna då individer har olika behov av avskildhet.

3.3.1.6 Variation

Då Odenses playspots har inslag av olika aspekter och är gestaltade på olika sätt kompletterar och berikar de varandra på ett bra sätt. Flera playspots har också ett mått av multifunktionalitet och erbjuder en variation av lekmöjligheter. Att alla aspekter inte finns representerade på alla playspots menar vi är positivt då det ger en mer varierad lekupplevelse som bidrar till att höja lekvänligheten i staden. Dock anser vi att en högre lekvänlighet skulle kunna uppnås om variationen inom varje playspot hade varit högre på vissa platser. Exempelvis har playspotarna *Hamnmaneter* och *NineNow* en enformighet i gestaltningen där kullarna inom respektive playspot är av samma material och även har en liten variation i färg och höjd. Även skulpturerna består huvudsakligen av samma färg och material. Studsmattorna har samma färg och storlek och broarna i *Vattenlek på Kinopladsen* är identiska. En anledning till att det är låg grad av variation inom flera playspots tror vi kan vara ett resultat av deras begränsade utrymme då större lekmiljöer ger större förutsättningar för variation. Dock menar vi att en genomtänkt lekmiljö på en liten yta också kan vara variationsrik vilket vissa av Odenses playspots också visar.

3.3.1.7 Multifunktionalitet

Vi har sett goda multifunktionella exempel på hur Odense lyckats kombinera olika behov i staden såsom lek och konstnärliga upplevelser i en och samma playspot och på så vis tillfört stadsrummet ett spännande lekvärde. Dessa playspots bidrar också med en variation i staden då de skiljer sig från andra lekmiljöer genom att innehålla annorlunda objekt att exempelvis klättra, sitta eller åka kana på. Att arbeta med en multifunktionalitet i gestaltningen av lekmiljöer tror vi kan vara av särskilt stor vikt då denna aspekt kan bidra till att fler behov i staden kan uppfyllas på samma yta. Önskvärt vore därför att se en högre grad av multifunktionalitet i Odenses playspots där fler intressen samverkar för att uppnå lekvänliga inslag i stadsrummen.

3.3.1.8 Föränderlighet

Vi har funnit att det finns ett visst mått av föränderlighet på flertalet av Odenses playspot där barnen ges möjlighet att starta och stänga av ljud, ljus och vatten samt välja mellan olika typer av spel och lekar som erbjuds. Här kan exempelvis *Dansbågen*, *Hamnmaneter* och *Lekskåpen* nämnas. Något större mått av föränderlighet saknas dock i stort och få av Odenses playspots erbjuder möjligheten att påverka playspotens utformning eller anpassa miljön efter en helt ny typ av lek. Mer av denna aspekt vore därför önskvärt.

3.3.2 Aspekter i Kategori 2

3.3.2.1 Ljud och Ljus

Ljud är en aspekt som förekommer på flera av Odenses playspots och som vi menar tillför ett lekvärde men som på vissa platser hade kunnat implementeras på ett mer lekvänligt sätt än i dagsläget. Ljus används i mycket liten grad och främst i form av ljusdioder på playspotarna *Hamnmaneter* samt *Hydraphonia*. Det hade varit spännande att se ljus användas på andra sätt. Ett exempel skulle vara i markbeläggningen på några platser där markmaterialet idag har en låg grad av lekvänlighet. Överlag skulle vi gärna se att aspekterna ljud och ljus användes i större utsträckning då vi tror att detta skulle höja lekvänligheten på flera sätt. Vi tror att föränderlighet är en god aspekt att kombinera med ljud och ljus för att besökaren ska uppleva att de är medskapare och kan påverka utfallet. Detta menar vi skulle kunna locka besökaren att leka vid playspoten under en längre tid.

3.3.2.2 Digital teknik och interaktivitet

Interaktiv digital teknik är implementerat i flera av Odenses playspots. Vi menar dock att tekniken kunde använts bättre på vissa platser där de digitala inslagen inte upplevs helt lekvänliga. Positivt är dock att Odense kommun tagit steget att faktiskt införa digital teknik i sina lekmiljöer då vi menar att det är en aspekt som lämpar sig väl för playspots och kan erbjuda en varierande och föränderlig lek på liten yta. Mer digitala lekupplevelser där det är möjligt för besökaren att själv kunna vara medskapare och påverka utfallet av leken, likt lekmiljöerna *Tankaren* och *Snabbspåret* som nämns i litteraturstudien, tror vi skulle göra playspotarna mer lekvänliga. I playspoten *Hamnmaneter* har dock den digitala tekniken använts på ett lekvänligt vis där det är möjligt för besökaren att välja en av tre varianter på vattenlek.

3.3.2.3 Färg och mönster

Vi hade gärna sett att Odense kommun arbetat med färg och mönster i högre grad än i dagsläget. Flera playspots har nyanser i en grå eller naturfärgad skala och smälter därmed in i stadens rum lite för väl. Önskvärt vore med mer färg då det hade bidragit med en variation till omgivningen. Vi tror att mer färg och mönster hade lett till att playspotarna uppmärksammats i större utsträckning då färg många gånger signalerar lek. En anledning till detta skulle kunna vara att det är lätt att dra kopplingen till hur det brukar se ut i barns lekmiljöer. Vi tror också att barn skulle kunna uppskatta färgglada lekmiljöer mer då färg och mönster kan vävas in i leken och bidrar med en varierande lekmiljö.

3.3.2.4 Markmaterial

Vi har konstaterat att Odense kommun endast arbetat med en variation av markmaterial i låg grad på sina playspots. I de få fall ett speciellt markmaterial valts till en playspot ser fokus oftast inte ut att ha legat på hur markmaterialet kan användas i leken utan snarare på praktiska egenskaper som fallskydd. Då det i den studerade litteraturen belyses hur barn är närmare marken än vuxna och att val av markmaterial påverkar vilka typer av lekar som tar plats menar vi att det skulle vara önskvärt om kommunen arbetat mer med underlaget på fler playspots för att uppnå en högre grad av lekvänlighet. Vi skulle gärna se mer rumsbildande, mjuka och lösa markmaterial samt material med en föränderlig karaktär såsom sand, barkflis eller gräs. Vi är införstådda med att det kan finnas en svårighet i att implementera sand och barkflis i stadsrummen på grund av risken att dessa material sprids vidare ut i omgivningen och ger ett skräpigt intryck. Med en genomtänkt gestaltning tror vi dock att det skulle vara möjligt att lösa.

3.3.2.5 Vatten

Vattenlek är ofta mycket populärt bland barn. I Odense finns denna aspekt representerad i *Vattenlek på Kinopladsen* och *Hamnmaneter* som båda har pekats ut som populära av kommunen. Att det är så tror vi kan bero på att vatten är en aspekt med föränderliga, varierande och multifunktionella egenskaper. Vi menar därmed att vatteninslag är något som med fördel skulle kunna användas i Odenses playspots i högre utsträckning än idag.

3.3.2.6 Topografi

Några tydliga topografiska skillnader i form av större backar eller kullar finns inte representerade på någon av Odenses playspots. Kommunen har emellertid lyckats implementera topografiska lekutmaningar i ett mindre format genom playspoten *Hamnmaneter*. Även *NineNow* och *Hydraphonia* innehåller små kullar som för tankarna till topografi. Även om kullarna på dessa playspots är ganska små så kan de upplevas som större av ett litet barn. Vi efterfrågar dock en större variation i kullarnas storlek, form och materialval överlag.

3.3.2.7 Vegetation

I litteraturstudien lyfts vegetation upp som en mycket viktig aspekt för att skapa lekvänliga utemiljöer för barn då vegetation erbjuder många kvaliteter som är viktiga för lekvänligheten. Vi har dock konstaterat att vegetation inte är implementerat i någon av Odenses playspots utan endast finns i vissa playspotars omgivning. Med utgångspunkt i litteraturen anser vi således att flertalet av Odense kommuns playspots skulle kunna vara gestaltade på ett sätt som gjort det möjligt att involvera vegetation av lekvänlig karaktär på ett eller annat sätt. Vi tror även att bristen på vegetation kan vara en betydande orsak till varför det generellt finns en låg variation av mindre och större rum i Odenses playspots.

3.3.2.8 Djur

Aspekten djur är tyvärr inte representerade på Odenses playspots. Som diskuterats i litteraturstudien tror vi dock att det skulle vara möjligt att skapa spännande playspots där djur på olika sätt involveras. Kontakt med djur skulle kunna tillföra ett stort värde och vi tror att

det skulle locka människor i alla åldrar till stadsrummen.

3.3.2.9 Löst material

Odense kommun har arbetat med löst material på ett lekvänligt och väl fungerande vis. Då vi i litteraturstudien diskuterat svårigheterna som finns i att implementera löst material i stadsrummen och hur detta sällan förekommer i offentliga lekmiljöer är vi positiva över detta och hoppas att andra kommuner kan inspireras av Odenses sätt jobba med löst material. Kommunen arbetar framförallt med löst material i form av sportredskap och spel. Ytterligare något vi hoppas kommunen kan implementera framöver är löst material i form av lekredskap såsom exempelvis trampbilar.

3.3.2.10 Lekredskap

Vi har noterat att få traditionella lekredskap går att finna i playspotarna vilket vi upplever som positivt och nytänkande. Odenses playspots kompletterar således kommunens lekplatser med lekredskap av mer traditionell karaktär på ett bra sätt. Vi kan emellertid önska att fler lekredskap hade implementerats i playspotarna då vi tror att det faktiskt skulle kunna bli lite extra spännande när traditionella lekredskap placeras så att de får en otraditionell framtoning. De traditionella lekredskapen skulle också kunna kombineras med andra aspekter för att ge besökarna en upplevelse som ger variation jämfört med andra lekmiljöer. Exempelvis skulle en gunga placerad på ett torg ge en annorlunda lekupplevelse än på en lekplats. En gunga skulle även kunna ha en annorlunda gestaltning och exempelvis samtidigt också vara en konstnärlig utsmyckning samt kunna kombineras med ljud- och ljusinslag för att ge en mer varierande och föränderlig lekupplevelse.

3.3.2.11 Konstnärliga utsmyckningar

Odense uppvisar flera goda exempel på konstnärliga utsmyckningar som också fungerar fint som lekmiljöer. Vi tror att många barn kan tycka att det är extra spännande att leka på en plats som inte tydligt är utformad för lek. Några playspots blir emellertid mer en konstnärlig utsmyckning än en lekmiljö vilket i vissa fall också varit kommunens syfte. Den konstnärliga utsmyckningen *Oceania* har av kommunen pekats ut som en av de mest populära playspotarna. Att denna har setts fungera bättre som lekmiljö än de andra konstnärliga utsmyckningarna *HC Andersen*, *NineNow* och *Carls flygel* tror vi skulle kunna bero på att denna har en högre grad av multifunktionalitet där det också är möjligt att klättra och rutscha. Anledningen skulle också kunna vara att *Oceania* redan från början är gestaltad med barns lek i åtanke vilket det är oklart om de andra konst-spotarna är. Placeringen skulle också kunna ha en stor inverkan på lekvänligheten då *Oceania* finns i ett område där fler människor passerar. Denna playspot kan också upplevas ha en större lekyta då den är placerad i ett stort öppet rum där leken lätt kan spridas vidare ut i omgivningen. Playspotarna *HC Andersen* och *Carls flygel* är placerade i mer semiprivata sammanhang med mindre omgivande ytor och leken har därmed större svårigheter att ta plats utanför själva playspoten. *NineNow* har emellertid en stor omgivande yta då denna är placerad i en park. Att denna inte upplevs så lekvänlig beror troligen mer på dess utformning än på placering och omgivande strukturer.

3.3.2.12 Tillfälliga installationer

Flera av Odenses playspots fungerar helt eller delvis som tillfälliga installationer. Att Odense arbetat med mobila playspots är positivt då dessa är möjliga att flytta runt efter önskat behov vilket bidrar till en variation och föränderlighet i stadsrummen. Vi skulle emellertid gärna vilja se fler tillfälliga playspots. Ett enkelt sätt att åstadkomma detta skulle exempelvis kunna vara genom kreativ skötsel där en labyrint eller ett lekvänligt mönster klipps fram i gräsmattan i en park. Förslagsvis skulle också ett samarbete med andra kommuner kunna möjliggöra för att förflytta playspots mellan kommunerna för ökad variation. Fler tillfälliga installationer skulle kunna vara ett sätt för kommunen att bjuda på en oväntad lekvänlig upplevelse i stadsrummet och skapa AHA-spots som de angett som playspotkategori men hittills inte lyckas skapa.

4. AVSLUTNING & DISKUSSION

Syftet med denna uppsats har varit att försöka närma oss en slutsats kring om punktvisa insatser i form av lekvänligt gestaltade playspots kan vara ett sätt att skapa mer lekvänliga stadsrum. Med litteraturstudien och analysmetoden som hjälp har vi genom vår fallstudie i Odense konstaterat att stadens playspots bidragit till att synliggöra leken och att fler platser för lek skapats i stadsrummen. Det upplevs också som att barn i högre grad är inkluderade i det offentliga livet och är mer välkomna att leka i stadens rum. Förutom en stark vilja att öka lek- och aktivitetsmöjligheterna och göra staden mer lekvänlig är Odense kommun inte unik som stad. Stadskärnan påminner om många andra städer med ett utbud som domineras av shoppingmöjligheter samt caféer och restauranger. Vi tror således att det skulle finnas stora möjligheter att på liknande sätt arbeta med punktvisa insatser i form av lekvänligt gestaltade playspots även i andra städer för att skapa mer lekvänliga stadsrum. I framtiden hoppas vi därför på att få se fler städer som arbetar på liknande sätt. Om just punktvisa insatser i form av playspots är den bästa lösningen för att skapa mer lekvänliga stadsrum har vi emellertid inte studerat i denna uppsats. Det skulle således kunna finnas många fler sätt att arbeta med att göra stadsmiljön till en mer barn- och lekvänlig plats. Vi kan därför endast konstatera att lekvänligt gestaltade playspots skulle kunna vara ett av många sätt att göra stadsrummen mer lekvänliga.

Genom vårt arbete med denna uppsats har vi kommit till insikten att gestaltningen av en lekmiljö har stor betydelse för om denna kan ses som lekvänlig och om den kan vara ett sätt att skapa mer lekvänliga utemiljöer för barn. Gestaltning av playspots har således visat sig ha stor betydelse för om dessa punktvisa insatser kan vara ett sätt att skapa mer lekvänliga stadsrum. Genom fallstudien i Odense har vi sett att playspots skulle kunna vara ett sätt att göra stadsrummen mer lekvänliga om dessa är gestaltade på ett sätt som i litteraturen visat sig vara viktig för lekvänligheten. Är playspotarna inte gestaltade på ett lekvänligt vis blir de således inte heller ett sätt att skapa mer lekvänliga stadsrum. Vi har även sett att den omgivande miljön och var playspoten placeras i stadsrummet har en viktig betydelse för hur lekvänlig den upplevs och hur den kommer att användas. I Odense såg vi exempel på hur playspoten *Vattenlek på Kinopladsen* gått från att vara en välfungerande och omtyckt lekmiljö till att användas i mindre utsträckning då omgivningen förändrades. Om en playspot eller någon annan form av lekmiljö är placerad på en plats som inte barnen finner attraktiv och

trivsamt att leka på så har gestaltningen av själva lekmiljön ett litet värde och funktionen riskerar att gå förlorad. Att en lekmiljö gestaltas på ett sätt som upplevs som lekvänligt behöver därmed inte betyda att miljön blir lekvänlig om kontexten inte fungerar.

En del av litteraturen vi studerat i arbetet med denna uppsats pekar på vikten av att få leka ostört. Lekmiljöer bör därför vara avskilda och ha tydliga rumsindelningar om en mer fördjupad lek ska kunna uppstå och barnen ska kunna få ro att leka. En lekmiljö som upplevs som genomgångsled har svårt att ge upphov till fördjupad lek då barnen hela tiden störs av förbipasserande. Detta skulle kunna ses som att det talar mot att förlägga playspots och andra lekmiljöer i stadens centrala rum där människor ständigt är i rörelse och kan störa leken. Vi tror emellertid att playspots beroende på dess placering, storlek samt möjlighet till rumsindelning kan vara platser för både fördjupade lekar som varar länge men också för en mera flyktig och kortvarig sådan. Att varje playspot ska ge upphov till fördjupad lek menar vi emellertid heller inte alltid behöver vara syftet. En framgångsrik design anser vi också kan handla om att barnen vill återkomma till lekmiljön för att leka vilket skulle kunna ske oavsett om lekmiljön ger upphov till en fördjupad och varaktig lek eller inte. Flera författare talar också starkt för att integrera barns lek i stadens sociala liv mer då de menar att detta skulle kunna ha flera fördelar. De menar att barn inte vill isoleras på särskilda platser borta från stadens liv och att barn många gånger föredrar att befinna sig och leka på platser som är integrerade med de vuxnas värld. Litteraturen pekar också på att lekmiljöer fungerar väl på platser där det är folk i rörelse och att barn vill vara där saker händer som de kan involvera i sin lek. Som exempel på spännande placeringar av lekmiljöer lyfts placeringar nära handel och samhällsfunktioner eller längs ett välanvänt stråk upp. Detta resonemang skulle därmed kunna tala för att playspots lämpar sig väl för en central placering i stadens rum.

Playspots har vanligen en mindre yta än mer traditionella lekmiljöer vilket skulle kunna ses som såväl en styrka som en svaghet. Playspots har fördelen att de kan placeras på platser med mindre utrymme där en större lekmiljö inte skulle få plats och på så vis bidra med mer lekmöjligheter i stadens rum. Ytterligare en fördel vi kan se med playspots är att de genom sin mindre storlek och avsaknad av gränser lättare kan integreras i omgivande kontext och på så sätt kan bli en del av stadens funktioner. Det har dock varit svårt att finna litteratur som förespråkar en liten lekmiljö framför en stor vilket skulle kunna tala emot playspots. De lekar som kan lekas i en liten lekmiljö kan också lekas i en större medan de lekar som kan ta plats i en större lekmiljö inte alltid har utrymme nog att kunna lekas i en mindre. Vissa lekvänliga inslag är därmed inte möjliga att uppnå genom punktvisa insatser. Med detta sagt vill vi därför tydliggöra att lekvänliga punktvisa insatser i form av playspots ska ses som ett komplement till en stads övriga lekmiljöer och som ett sätt att utöka lekmöjligheterna i stadens rum. Att arbeta med playspots ska således vara ett sätt att öka den totala ytan som avsätts för lek i staden, inte ett sätt att ersätta större traditionella lekplatser eller andra miljöer för lek. Då vi i litteraturen funnit att lekvänliga inslag på oväntade platser kan signalera att barn och deras lek är välkomna på platsen tror vi att playspots i stadsrummet skulle kunna bidra till att leken tar fart även här och att det i förlängningen också leks mer på platser i närheten av själva playspotten. Detta skulle kunna resultera i att playspots bidrar till mer lek även i omgivande stadsstrukturer vilket vi menar är en positiv effekt.

I arbetet med denna uppsats har vi också sett att punktvisa insatser i form av playspots skulle kunna leda till att andra effekter uppnås i en stad. Precis som i Odense kommun skulle playspots i andra städer kunna bidra till att stärka stadsrum, skapa fler aktivitetsmöjligheter och diversifiera stadens utbud. Playspots skulle också kunna bidra till att öka aktivitetsnivån och binda samman platser i staden samt få fler människor att vistas på gatorna. Då det i litteraturen diskuteras hur leken ofta har en central roll med funktionen likt en motor i stadens liv så tror vi att playspots också skulle kunna fungera som sociala nav och bidra till att fler mötesplatser skapas i stadsrummen. Införandet av playspots skulle därmed kunna leda till en mer levande stad. Playspots kan på så vis bli ett sätt att vitalisera stadskärnan med barnen i fokus.

4.1 METODDISKUSSION

Genom vår litteraturstudie och fallstudie har vi fått en förståelse för den komplexitet som finns i att studera graden av lekvänlighet i en lekmiljö. Vi kan också konstatera att den analysmetod vi tagit fram är komplex att använda. Metoden ger en stor frihet i att bedöma hur väl de olika aspekterna är representerade i varje playspot. Detta kan emellertid också skapa svårigheter för hur metoden ska användas. Metoden leder även till en analys där graden av lekvänlighet hos respektive playspot är svår att överblicka. Det är heller inte helt enkelt att avgöra vilken eller vilka playspots som är mest lekvänliga utifrån våra analyser. En sådan slutsats var emellertid inte heller vårt syfte att komma fram till genom analysmetoden. Målet var att konstatera om playspotarna överlag kan anses lekvänligt gestaltade eller inte.

Om Odenses playspots analyserats med en annan metod är det möjligt att en annan diskussion skulle förts samt andra slutsatser dragits. Inledningsvis försökte vi ta fram en analysmetod som skulle ge en tydligare indikation och överskådlighet över graden av lekvänlighet. Vi tog då fram en analysmetod med ett graderingssystem där vi genom ett antal frågor poängsatte playspotarna. Antalet poäng var således tänkt att bli ett mått på graden av lekvänlighet. Vi upplevde dock att det inte var helt enkelt att bedöma playspotarna efter detta system. Det var svårt att ta fram ett relevant poängsättningssystem men också svårt att formulera frågor att utgå ifrån. När vi testade detta system resulterade det i att den playspot som uppfyllde flest aspekter i såväl kategori 1 som 2 också fick flest poäng. Då vi tidigare dragit slutsatsen att en playspot inte behöver upplevas som mer lekvänlig för att alla aspekter i kategori 2 inkluderas i gestaltningen tror vi således att detta poängsättningssystem kan bli problematiskt för denna kategori. Vi insåg också att det även skulle kunna bli problematiskt att bedöma aspekterna i kategori 1 med detta poängsystem. Om en playspot exempelvis inte alls är omgivningsanpassad kan detta leda till att playspoten inte ses som lekvänlig oavsett hur höga poängen blir på övriga aspekter. Detta exemplifierade playspoten *Vattenlek på Kinopladsen* som minskade betydligt i popularitet efter att omgivningen ändrades trots att gestaltningen fortfarande var densamma. Då alla aspekter samverkar och skapar en helhet som också behöver tas i beaktning när en playspot bedöms blir det svårt att utgå från en analysmetod där varje aspekt poängsätts individuellt.

Vidare har vi också övervägt att använda oss av en befintlig analysmetod som tagits fram av någon annan. Exempelvis har vi övervägt metoden lekvärdesfaktor som är framtagen av Malmö stad (2010) eller metoden som tagits fram av Woolley och Lowe (2013) för att bedöma lekvärdet på en lekplats. Av de befintliga metoder vi studerat har vi dock inte funnit någon som skulle fungera särskilt väl för att analysera Odenses playspots då dessa metoder är framtagna för att analysera andra typer av lekmiljöer såsom förskolegårdar eller lekplatser. Då vår ambition också var att studera vilka aspekter som litteraturen lyfter upp som särskilt betydelsefulla för att gestalta en lekvänlig utemiljö samt att undersöka om Odenses playspots är gestaltade på ett vis som överensstämmer med litteraturen menar vi att det är betydelsefullt att vi valde att göra en egen metod.

Med detta sagt menar vi att den analysmetod vi slutligen valde att använda oss av fungerat bättre för att analysera Odenses playspots än vad de ovan beskrivna alternativen skulle ha gjort. I den analysmetod vi använt oss av finns en större frihet i att bedöma graden av lekvänlighet. Denna kan även användas för att se hur de olika aspekterna samverkar och kombineras. Vi anser således att vår analysmetod fungerar som ett första steg i att studera hur lekvänligt gestaltade Odenses playspots är och för att undersöka på vilka sätt Odenses playspots kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum. Metoden ger oss emellertid inte alla svar. Resultatet av våra analyser kan inte heller ses som en absolut sanning då det varit svårt att vara helt objektiv i våra analyser och diskussioner då även tidigare erfarenheter och upplevelser påverkar hur vi ser på lekmiljöer. För att få en tydligare bild av hur lekvänligt gestaltade Odenses playspots är samt på vilka sätt dessa kan bidra till att skapa mer lekvänliga stadsrum skulle ytterligare studier behöva göras. Exempelvis skulle vi gärna veta mer om hur stadens invånare upplever playspotarna och hur de används av dem. Detta skulle kunna undersökas genom fler observationsstudier på plats eller genom enkätundersökningar och intervjuer med de som vistas i Odenses stadsrum. Vår analysmetod kan därmed ses som en av många studier som skulle behöva göras för att ge ett tydligare svar på våra frågeställningar. Vi tror också att det finns en svårighet i att bedöma lekvänligheten i en lekmiljö endast utifrån analyser, observationer och undersökningar. Dessa kan visa en del av sanningen men i slutändan är det ändå upp till det enskilda barnet att avgöra om en lekmiljö faktiskt är lekvänlig eller inte. Att vi inte vet någon annan stad som arbetar med punktvisa insatser i form av playspots likt Odense bidrar också till att det inte är möjligt att göra en jämförande studie med någon annan stad. Då ingen ny stadslivsundersökning ännu genomförts är även informationen om hur väl Odenses playspots fungerar samt påverkar stadsrummen bristfällig, vilket också påverkat vår analys.

Då Odenses playspots inte bara är gestaltade för att locka barn till lek utan också ska tilltala människor i alla åldrar, erbjuda konstupplevelser och aha-upplevelser samt locka till kontemplation i stadens rum har det uppstått vissa svårigheter i våra analyser. Analysmetoden vi tagit fram och utgått från när vi analyserat hur lekvänligt gestaltade stadens playspots är bygger på den litteratur vi presenterat i litteraturstudien som främst behandlar lekmiljöer för barn. Samma analysmetod har således använts oavsett vilken typ av playspot vi granskat. Detta blir inte helt rättvist då samtliga playspots analyserats för att ta reda på hur lekvänligt gestaltade de är oavsett vad kommunen syfte egentligen var. Det har bidragit till att en del av

stadens playspots fått en hel del negativ kritik av oss då de helt enkelt inte är så lekvänligt utformade. Detta kan tyckas lite obefogat då kommunen inte heller alltid avsett att gestalta playspots som lockar till lek.

Som avslutning vill vi lyfta upp litteraturen vi använts oss av i uppsatsen för diskussion. Som vi tidigare nämnt har det varit svårt att finna litteratur som behandlar gestaltning av playspots eller andra former av lekvänliga punktvisa insatser i staden. Detta har resulterat i att litteraturen vi grundat våra studier och analyser på främst behandlar andra typer av lekmiljöer som vi således fått diskutera med koppling till playspots. Det finns därmed en risk att det som skrivits om lek i traditionella lekmiljöer såsom lekplatser, förskolegårdar och skolgårdar inte är helt överförbart till playspots. Det är också möjligt att en del av de aspekter som gör en lekplats, skolgård eller en förskolegård mer lekvänlig inte har samma betydelse för att göra en playspot mer lekvänlig. Detta kan också ha resulterat i att vi har missat viktiga aspekter som gör stadsrummen mer lekvänliga på grund av att litteraturen vi studerat huvudsakligen är fokuserad på andra typer av lekmiljöer. Det kan också vara så att det skulle kunna finnas fler betydelsefulla aspekter för att skapa lekvänliga utemiljöer för barn som vi missat och som lyfts upp i annan litteratur än den vi läst i arbetet med denna uppsats. Vidare har vi till viss del använt oss av äldre litteratur vilket skulle kunna ses som negativt för vår litteraturstudie och analysmetod. Vi har dock använt dessa äldre referenser med en försiktighet och noga bedömt hur relevant vi upplever att deras resonemang är för dagens lekmiljöer. Ett exempel på en äldre källa är Eva Norén-Björns bok *Lek, lekplatser och lekredskap - en utvecklingspsykologisk studie av barns lek på lekplatser* från 1977. Att vi valde att använda oss av denna bok beror på att vi funnit mycket intressant information som kändes värdefull för vår uppsats. Vi har också sett att denna bok används som referens i flera nypublicerade verk som handlar om barns lekmiljöer. Flera texter ur Norén-Björns bok skulle således fortfarande kunna ses som aktuella.

4.2 MÖJLIG VIDAREFORSKNING

Denna masteruppsats har varit oerhört intressant att skriva och gett oss såväl svar som fler frågor. Vi har sett att punktvisa insatser i form av playspots kan vara ett sätt att skapa mer lekvänliga stadsrum. Fortsatta studier inom området playspots skulle därför vara spännande att ta del av. Exempelvis skulle det vara intressant att studera hur playspots skulle kunna gestaltas för att även locka vuxna till lek och aktivitet. Det skulle också vara av intresse att undersöka playspots ur ett planeringsperspektiv och studera vad dessa punktvisa insatser skulle kunna bidra med för staden som helhet förutom att skapa fler platser för lek. Det skulle också vara intressant att studera andra sätt att göra staden mer lekvänlig. Exempelvis genom att arbeta med barnvänliga trafiklösningar eller studera hur lekstråk och nätverk av lekmöjligheter skulle kunna skapas. Vidare skulle det vara av intresse att studera playspots med koppling till säkerhet och trygghet. Slutligen tror vi också att det skulle vara spännande att fördjupa sig mer ingående i respektive aspekt och studera hur det är möjligt att arbeta med dessa på ett mer lekvänligt sätt.

REFERENSER

Agervig Carstensen, Trine (2001). Børns hverdagsliv i tid og rum. I: Nyström, Louise & Lundström, Mats (red), *Barn i stan?: om barns tillgång till stadsbygden*. Karlskrona: Stadsmiljörådet, ss. 105-126.

Andersson, Percy (1990). Tufsen och Snäckan – om skulpturer i barns miljö. I: IPA, Grönwall, Karin (red), *Utan lek inget liv*. Stockholm: Författares Bokmaskin, ss. 96-99.

Aronsson, Karin (u.å.). Lektorier. I: *Nationalencyklopedin*. Tillgänglig: <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/lektorier> [2016-12-22]

Back, Jon; Heeffler, Caspar; Paget, Susan; Rau, Andreas; Sallnäs Pysander, Eva-Lotta & Waern, Annika (2016). Designing Children's Digital-Physical Play in Natural Outdoors Settings. *CHI EA '16 Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, ss.1359-1366. Tillgänglig: <http://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:920536/FULLTEXT01.pdf> [2018-04-15]

Bengtsson, Anna (2003). *Utemiljöns betydelse för äldre och funktionshindrade*. Sandviken: Statens folkhälsoinstitut (Rapport 2003:60).

Bengtsson, Per & Lewander, Maria (2006). *Vilda grannar – hur vi får ett rikare djur och växtliv omkring oss*. Stockholm: Prisma.

Björklid, Pia (2003). Barn i vägen. Miljö för barn eller bilar? I: Blücher, Gösta & Graninger, Göran (red), *Finns det rum för barn – en antologi*. Vadstena: Stiftelsen Vadstena Forum för samhällsbyggande, ss. 23-36.

Bodelius, Stina & Kylin, Maria (2014). Plats för lek i översiktlig planering. *Movium Fakta*, nr 5, 2014. Tillgänglig: http://www.movium.slu.se/system/files/news/10674/files/movium_fakta_5_2014-plats_for_lek-slutlig.pdf [2018-05-02]

Boverket (2015). *Gör plats för barn och unga! En vägledning för planering, utformning och förvaltning av skolans och förskolans utemiljö*. Karlskrona: Boverket (Rapport 2015:08). Tillgänglig: <https://www.boverket.se/globalassets/publikationer/dokument/2015/gor-plats-for-barn-och-unga.pdf> [2018-04-20]

Boyatzis, Chris & Varghese, Reenu (1994). Children's Emotional Associations with Colors. *The Journal of Genetic Psychology: Research and Theory on Human Development* 155(1), ss. 77-85.

Cado (u.å.). *Place and Play Box*. Tillgänglig: <https://cado.se/produkt-kategori/place-and-play-box/> [2018-04-18]

- Cerwén, Gunnar (2010). Dirigera stadens orkester. *Movium Bulletin*, nr 1-2, ss. 1-16. Tillgänglig: http://www.ljudplanering.se/wp-content/uploads/2013/10/movium-bulletinen_1-2_2010.pdf [2018-05-07]
- Chalmers (2014). *Chalmersstudenter skapar spännande vattenupplevelse för barn på Kulturkalaset!* Tillgänglig: <https://www.chalmers.se/sv/institutioner/fysik/nyheter/Sidor/Regntunneln.aspx> [2018-05-07]
- Chronvall, Sara (2010). *En handbok i utformning av förskolors utemiljöer - trädgårdar att lära och leka i*. Sveriges lantbruksuniversitet. Institutionen för stad och land/Landskapsarkitekturprogrammet. Tillgänglig: http://stud.epsilon.slu.se/1197/1/Chronval_S_100524.pdf [2018-04-30]
- Crafoord, Clarence (2003). Förord. I: Folkman, Marie-Louise & Svedin, Eva (red), *Barn som inte leker - från ensamhet till social lek i förskolan*. 2. uppl. Stockholm: Runa förlag.
- Folke-Fichtelius, Maria (1995). *Barn och djur*. Stockholm: Liber.
- Gehl Architects (2008). *Odense Byliv och Byrum 2008*. Tillgänglig: https://www.odense.dk/-/media/diverse/bkf/bymilj%C3%B8/planl%C3%A6gning/byliv-og-byrum/bylivsundersogelse-2008_web.pdf?la=da [2018-05-02]
- Grahn, Patrik; Mårtensson, Fredrika; Lindblad, Bodil; Nilsson, Paula & Ekman, Anna (1997). Ute på dagis. *Stad och Land*, 145:1997. Alnarp: Movium SLU
- Gärdenfors, Peter (2009). Lek ur ett evolutionärt och kognitivt perspektiv. I: Jensen, Mikael & Harvard, Åsa (red), *Leka för att lära – utveckling, kognition och kultur*. Lund: Studentlitteratur AB, ss. 43-54.
- Göteborgs stad (2015). *Stadens ljus. Policy för belysning och ljussättning i Göteborg*. Tillgänglig: https://goteborg.se/wps/wcm/connect/34cc8890-0e77-4096-89e0-d20de148b12e/stadens_ljus.pdf?MOD=AJPERES&CONVERT_TO=url&CACHEID=34cc8890-0e77-4096-89e0-d20de148b12e [2018-05-07]
- Harvard, Åsa (2009). Imitation och design för lek: exempel från tre sandlådor. I: Jensen, Mikael & Harvard, Åsa (red), *Leka för att lära – utveckling, kognition och kultur*. Lund: Studentlitteratur AB, ss. 123-144.
- Huizinga, Johan (2004). *Den lekande människan (Homo ludens)*. Andra utgåvan. Stockholm: Natur och Kultur.
- IPA (2002). *Den barnvänliga staden: Tips och idéer att pröva*. Karlstad: Tierps tryckeri.
- Jansson, Märit (2016a). *Lekplatsen är död - länge leve lekplatsen!* Tillgänglig: <http://www.movium.slu.se/kronikor?page=4&article=lekplatsen-ar-dod-lange-leve-lekplatsen> [2018-05-07]

- Jansson, Märit (2016b). Lekplatser idag och i framtiden – tankar om hållbar utveckling. I: Jansson, Märit & Klintborg Ahlklo, Åsa (red), *Plats för lek - svenska lekplatser förr och nu*. Stockholm: AB Svensk Byggtjänst.
- Jansson, Märit (2015). Children's perspectives on playground use as basis for children's participation in local play space management. *Local Environment* 20(2), ss. 165-179.
- Jansson, Märit (2010). Attractive playgrounds: Some factors affecting user interest and visiting patterns. *Landscape Research* 35(1), ss. 63-81.
- Jansson, Märit & Klintborg Ahlklo, Åsa (2016). Introduktion. I: Jansson, Märit & Klintborg Ahlklo, Åsa (red), *Plats för lek - svenska lekplatser förr och nu*. Stockholm: AB Svensk Byggtjänst.
- Jensen, Mikael & Harvard, Åsa (2009). Inledning. I: Jensen, Mikael & Harvard, Åsa (red), *Leka för att lära – utveckling, kognition och kultur*. Lund: Studentlitteratur AB.
- Johansson, Eva & Pramling Samuelsson, Ingrid (2009). Kreativa lek- och lärandemiljöer i pedagogisk verksamhet. I: Jensen, Mikael & Harvard, Åsa (red), *Leka för att lära – utveckling, kognition och kultur*. Lund: Studentlitteratur AB, ss. 145-162.
- Knutsdotter Olofsson, Birgitta (2009). Vad lär barn när de leker? I: Jensen, Mikael & Harvard, Åsa (red), *Leka för att lära – utveckling, kognition och kultur*. Lund: Studentlitteratur AB, ss. 75-92.
- Knutsdotter Olofsson, Birgitta (2003). *I lekens värld*. Andra utgåvan. Stockholm: Liber AB.
- Knutsdotter Olofsson, Birgitta (1987). *Lek för livet*. Stockholm: HLS Förlag.
- Kylin, Maria & Bodelius, Stina (2015). *Riktlinjer för lek? Svenska kommuners arbete med planering av platser för barn. Reflektioner kring hur föreställningar om barn och barndom påverkar utformningen av staden*. Alnarp: Sveriges lantbruksuniversitet (Rapport 2015:21). Tillgänglig: https://pub.epsilon.slu.se/12371/7/kylin_et_al_150616.pdf [2018-05-08]
- Kylin, Maria & Lieberg, Mats (2001). Barnperspektiv på utemiljön. *Nordisk Arkitekturforskning*, 2001:1, ss. 63-77. Tillgänglig: <http://arkitekturforskning.net/na/article/download/352/308> [2018-05-07]
- Küller, Rikard (1995). Färgens inverkan på människan. I: Hård, Anders; Küller, Rikard; Sivik, Lars & Svedmyr, Åke (red), *Upplevelse av färg och färgsatt miljö*. Stockholm: Byggeforskningsrådet, ss. 11-30.
- Larsen, Carol S.; Marks Greenfield, Patricia & Land, Deborah (1990). Physical Environment and Child Behavior in Vienna Kindergartens. *Children's environments quarterly*, vol. 7 (1), ss. 37-43. Tillgängligt: http://greenfieldlab.psych.ucla.edu/Cross-cultural_studies_files/lg11990_1.pdf [2017-05-04]
- Leicht Madsen, Bent (1999). *Barn, djur och natur*. Lund: Tiedlund förlag.

Lenninger, Anna & Olsson, Titti (2006). *Lek äger rum: Planering för barn och ungdomar*. Stockholm: Formas.

Lindholm, Gunilla (1995). *Skolgården: vuxnas bilder, barnets miljö*. Doktorsavhandling. Alnarp: Sveriges lantbruksuniversitet.

Malmö stad (2011). *Utemiljö vid förskolor i Malmö - ett verktyg för planering, utformning och bygglovgranskning*. Tillgänglig: <http://malmo.se/download/18.723670df13bb7e8db1b8e7f/1383643930239/Utemiljö+vid+försolor+i+Malmö+dec+2011.pdf> [2016-11-28]

Malmö stad (2010). *Lekvärdesfaktor för förskolegårdar i Malmö - med syfte att nå en hög lekkvalitet*. Tillgänglig: <https://www.lund.se/globalassets/naturskolan/grona-skolgardar/lekvardesfaktor-for-forskolegardar-i-malmo.pdf> [2018-05-07]

Manimalis (2005). *Manimalisrapporten 2005*. Tillgänglig: <http://manimalis.com/wp-content/uploads/2014/03/manimalisrapporten-2005-2.pdf> [2017-01-27]

Mårtensson, Fredrika (2004). *Landskapet i leken: En studie av utomhuslek på förskolegården*. Doktorsavhandling. Alnarp: Sveriges lantbruksuniversitet. Tillgänglig: <http://pub.epsilon.slu.se/803/1/Fredrika20050405.pdf> [2016-11-18]

Nilsson, Nic (2002). *Barnens stad – en barnvänlig stad för barns bästa, lek och inflytande*. Stockholm: IPA-barns rätt till lek. Författares Bokmaskin.

Norén-Björn, Eva (2016). Barn väljer med sina fötter – observera och testa leken. I: Jansson, Märilt & Klintborg Ahlklo, Åsa (red), *Plats för lek - svenska lekplatser förr och nu*. Stockholm: AB Svensk Byggtjänst.

Norén-Björn, Eva (1977). *Lek, lekplatser, lekredskap: En utvecklingspsykologisk studie av barns lek på lekplatser*. Stockholm: Lekmiljörådet.

Normann Bjarsell, Elin & Kylin, Maria (2014). Säkerställ barnens utemiljöer! *Movium Fakta*, nr 6, 2014. Tillgänglig: http://www.movium.slu.se/system/files/news/10678/files/movium_fakta_6_2014.pdf [2018-02-23]

Nyström, Louise (2003). Om stadsbygden som arena för barn. I: Blücher, Gösta & Graninger, Göran (red), *Finns det rum för barn – en antologi*. Vadstena: Stiftelsen Vadstena Forum för samhällsbyggande, ss. 9-20.

Odense kommun (2017). *Playspots*. Tillgänglig: <http://www.odense.dk/playspots> [2017-08-24]

Odense kommun (2016a). *About Odense*. Tillgänglig: <http://english.odense.dk/about-odense> [2017-07-23]

- Odense kommun (2016b). *A history of Odense*. Tillgänglig: <http://english.odense.dk/about-odense/a-history-of-odense> [2017-07-25]
- Odense kommun (2015). *Havnegoplerne og Aktivitetspark ved Elisevej indvies den 26. maj*. Tillgänglig: <https://www.odense.dk/presse/pressemeddelelser/pressemeddelelser-2011/havnegoplerne-og-aktivitetspark-ved-elisevej-indvies-den-26-maj> [2018-04-16]
- Odense kommun (2011). *PLAYSPOTS! Strategi for oplevelser i Odense bymidte*. Tillgänglig: <https://www.odense.dk/~media/a8263ccd746449a5909ab068e796d377.ashx?la=da> [2017-03-12]
- Odense kommun (2009). *Byrumsstrategi Odense bymidte*. Tillgänglig: https://www.odense.dk/~media/images/politik/politikker,-strategier-og-vision/strategier-og-handleplaner/byrumsstrategi_odense-midtby.pdf?la=da. [2017-02-12]
- Odense kommun (u.å.). *Havnegoplerne på Odense Havn - Leg og udforsk vandets egenskaber på havnen*. Tillgänglig: <http://oplevel.odense.dk/topmenu/ud-i-det-fri/leg-og-aktiviteter/legepladser/havnegoplerne> [2018-04-16]
- Olsson, Titti (2010). *Lekens natur. Gröna Fakta*, no. 7. Alnarp: Movium SLU.
- Olsson, Titti (2002). *Skolgården som klassrum: året runt på Coombes School*. Stockholm: Runa.
- RBU - Riksförbundet för Rörelsehindrade Barn och Ungdomar (u.å.). *Markbeläggning på lekplatser*. Tillgänglig: <http://www.rbu.se/rad-och-stod/lekplats/byggtips-och-checklistor/byggtips/markbelagning-pa-lekplatser> [2016-12-06]
- Reijer, Pål & Sörensen, Ann-Britt (2007). Tillgängliga gångar på kyrkogårdar, i parker och bostadsgårdar. *Stad och Land*, 170:2007. Alnarp: Movium SLU.
- Reiter, Ole (2007). *Bejaka den lekfulla människan*. Tillgänglig: <http://www.movium.slu.se/bejaka-den-lekfulla-manniskan> [2018-02-05]
- Rubin, Kenneth H.; Fein, Greta G. & Vandenberg, Brian (1983). Play. I: Hetherington, Eileen M. & Mussen, Paul H. (red), *Handbook of Child Psychology*, Vol. 4, Socialization, Personality, and Social Development. New York: John Wiley & Sons, ss. 693-774.
- Saracho, Olivia N. (1984). Construction and validation of the play rating scale. *Early Child Development and Care*, 17(2-3), ss. 199-230.
- SCB (2013). *Antalet barn väntas öka i Sverige*. Tillgänglig: <https://www.scb.se/sv/Hitta-statistik/Artiklar/Antalet-barn-vantas-oka-i-Sverige/> [2018-03-08]
- Sivik, Lars (2005). Om färg i allmänhet och i vår miljö. I: Johansson, Maria & Küller, Marianne (red), *Svensk miljöpsykologi*. Lund: Studentlitteratur, ss. 51-70.

Sturm, Janienke; Bekker, Tilde; Groenendaal, Bas; Wesselink, Rik & Eggen, Berry (2008). Key issues for the successful design of an intelligent, interactive playground. *Proceedings of the 7th international conference on Interaction design and children*, ss. 258-265. Tillgänglig: <http://www.idemployee.id.tue.nl/m.m.Bekker/Publications/SturmBekkerGroenendaalWesselinkEggen2008.pdf> [2018-03-15]

Shackell, Aileen; Butler, Nicola; Doyle, Phil & Ball, David (2008). *Design for Play: A guide to creating successful play spaces*. Nottingham: Play England. Tillgänglig: <http://www.freeplaynetwork.org.uk/pubs/design-for-play.pdf> [2017-03-05]

Svensk Byggtjänst (2016). *Digital teknik ger billiga lek miljöer snabbt*. Tillgänglig: <https://omvarldsbevakning.byggtjanst.se/artiklar/2016/juni/digital-teknik-ger-billiga-lekmiljoer-snabbt/> [2018-02-15]

Voce, Adrian (2008). Foreword by Adrian Voce. Director of Play England. I: Shackell, Aileen; Butler, Nicola; Doyle, Phil & Ball, David (red), *Design for Play: A guide to creating successful play spaces*. Nottingham: Play England, ss. 5-6. Tillgänglig: <http://www.freeplaynetwork.org.uk/pubs/design-for-play.pdf> [2017-03-05]

Wahlund, Christina (1990). Utan lek ingen utveckling – om lekens grundläggande betydelse. I: IPA, Grönwall, Karin (red), *Utan lek inget liv*. Stockholm: Författares Bokmaskin, ss. 10-19.

Wallhagen, Marita & Bergman, Michael (2017). *Gummiasfalt är dåligt för människor och miljö*. Tillgänglig: <https://arkitekten.se/debatt/gummiasfalt-ar-daligt-manniskor-och-miljo/> [2018-04-12]

Wheway, Rob & Millward, Allison (1997). *Child's Play: Facilitating play on housing estates*. London: Chartered Institute of Housing. Tillgänglig: <https://www.jrf.org.uk/file/37006/download?token=4kVKgvuD&filetype=full-report> [2018-03-28]

Woolley, Helen & Lowe, Allison (2013). Exploring the relationship between design approach and play value of outdoor spaces. *Landscape Research*, 38(1), ss. 53-74. Tillgänglig: <http://eprints.whiterose.ac.uk/94590/1/Woolley%20and%20Lowe%202013%20Exploring%200relationship%20%20Jan%202016.pdf> [2018-03-10]

Personlig kommunikation

Jensen, Rune Bugge. Landskapsarkitekt på Odense kommun. Intervju över mail, 2017-03-06.

Ramborg, Anne. Landskapsarkitekt på Odense kommun och projektledare för playspot strategin. Intervju över mail, 2018-04-27.

Bildförteckning

Figur 1. Wikimedia Commons (2007). *Appearing Rooms Jeppe Hein*

[fotografi] Tillgänglig:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Appearing_Rooms_Jeppe_Hein.jpg [2018-05-01]

Figur 2 –5, 11–12, 15–18, 20, 22, 25–30, 33–35, 37–43. Samtliga foton är tagna av Amanda Backman & Ann-Sofie Johansson (2017).

Figur 6. art_inthecity (2012). *21 Balançoires, Promenade des artistes*

[fotografi] Tillgänglig: https://www.flickr.com/photos/art_inthecity/7255538338 [2018-05-01]

Figur 7. Foto taget av Sabina Johansson (2015)

Figur 8. Illustration gjord av Amanda Backman & Ann-Sofie Johansson (2018)

Figur 9. Illustration gjord av Amanda Backman & Ann-Sofie Johansson (2018)

Karta från Odense kommun har använts som underlag. Karta tillgänglig:

<https://www.odense.dk/playspots> [2018-05-01]

Figur 10, 13, 21, 23, 31, 36. Odense kommun (2017) *Playspots*

[fotografi] Tillgänglig: <https://www.odense.dk/playspots> [2018-05-01]

Figur 14, 24, 32. Samtliga bilder är tagna av Odense kommun (u.å.)

Figur 19. Odense kommun (u.å.). *Send blomster i form av lyde og lys til Vejle og Esbjerg*

[fotografi] Tillgänglig:

http://sundstartsammen.dk/topmenu/borger/trafik%20og%20veje/byliv%20og%20byrum/playspots/byens%20playspots/~/_media/BKF/Bymiljø/Byliv_og_byrum/Playspot/Hydraphonia/odense_kunstlegeplads_lavformat_red.ashx [2018-05-01]

Illustration ändrad av Amanda Backman och Ann-Sofie Johansson (2018)