



Sofinancira program  
Evropske unije  
Ustvarjalna Evropa



Reshaping Playscapes  
with Children  
in the Western Balkans

# RE:PLAY

Preoblikovanje prostorov igre skupaj  
z otroki na Zahodnem Balkanu

---

Priročnik o igri, igralnih krajinah,  
soustvarjanju, Zahodnem Balkanu  
in drugih zgodbah



# RE:PLAY

Preoblikovanje prostorov igre skupaj  
z otroki na Zahodnem Balkanu

Priročnik o igri, igralnih krajinah,  
soustvarjanju, Zahodnem Balkanu  
in drugih zgodbah

Ta priročnik je nastal v partnerstvu organizacij Pazipark, Kreativni krajobrazi, Škograd, Qendra Marrëdhënie in Gradionica, v sklopu projekta RE:PLAY - Preoblikovanje prostorov igre skupaj z otroki na Zahodnem Balkanu (ang. *Redesigning Playscapes with Children in the Western Balkans*), ob podpori programa Evropske unije Ustvarjalna Evropa. Priročnik je plod triletnega sodelovanja in predstavlja povzetek znanj, izkušenj in priporočil za kakovostnejše oblikovanje otroških igrišč, prostorov igre in igralnih krajinj.

# VSEBINA

## SANJAMO

- 2** Zakaj ves ta hrup okoli igre?
- 4** Naša vizija
- 7** Kdo smo

## POVEZUJEMO

- 14** Igra na Zahodnem Balkanu
- 18** Sodelovanje na Zahodnem Balkanu

## RAZISKUJEMO

- 23** Poiščimo dobro mesto
- 26** Pazi, kamera!
- 27** Moj najljubši prostor v mestu je ... ker ...
- 30** Oblikujmo svoj sanjski prostor!
- 31** Arhitekturna delavnica z otroki
- 34** Zabava na šolskem dvorišču

## USTVARJAMO

- 37** Točke v zelenju, Ljubljana
- 47** Senzorična čudežna dežela, Zagreb
- 57** Sanjska pot, Beograd
- 67** Pilotna ozelenitev šolskih površin Mihal Grameno, Tirana
- 75** Kockice, Bar

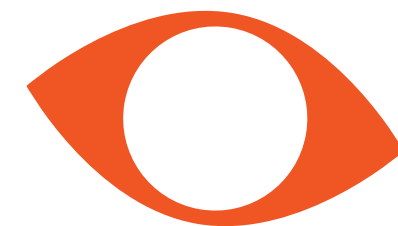
## DELIMO

- 84** Ponovni razmislek o pristopu
- 91** Kaj sledi?
- 92** Bi se igrali skupaj z nami?



01

# SANJAMO



## UVOD

### Zakaj ves ta hrup okoli igre?

Igra ni resna stvar. Igra je le zabava, razvedrilo. Z njo se ukvarjajo otroci, ne odrasli. Ko se igrajo odrasli, jih smatramo za otročje. To je le nekaj predpostavk, ki prevladujejo v sodobnih balkanskih družbah in prispevajo k prepričanju, da igra ni pomembna stvar. Vendar se mnogi ne zavedajo, da je lahko igra prav tako resna zadeva, saj predstavlja tudi globoko obliko učenja. Evolucijski biologi prepoznajo igro kot temeljni človeški nagon, ki ga spodbujata radovednost in želja po eksperimentiranju. Z igro začnejo malčki simulirati svet: ko topotajo, kričijo, se smejiijo ali s preprostim izrazom obraza izzovejo dramatičen odziv. Ko otroci rastejo, postaja igra kompleksnejša, saj vključuje igranje vlog in scenarije sodelovanja, v katerih oblikujejo domišljjske pripovedi ter raziskujejo konflikte in njihove rešitve.

Otroci skozi igro razvijajo domišljijo, ustvarjalnost in socialne veščine, kot so sodelovanje, empatija, pogajanje in deljenje. Konvencija o otrokovih pravicah priznava pomen igre in navaja, da imajo otroci "pravico do počitka in prostega časa, do igre

in razvedrila, primerne za otrokovo starost, in do prostega udeleževanja kulturnega življenja in umetnosti" (31. člen).

Otroci se danes v sodobni družbi soočajo z izzivi, še posebej glede dostopa do igre v urbanem okolju. To predstavlja kompleksno vprašanje, v katerega se tukaj ne bomo podrobneje poglobljali. Vendar pa ti razlogi ostajajo in še naprej omejujejo možnosti za igro otrok. Prizadevanja za vključitev otrok v načrtovanje mest so se okrepila v sedemdesetih letih prejšnjega stoletja, navdihnil pa jih je koncept Henrija Lefebvra "pravica do mesta". Urbanist Colin Ward je predstavil idejo "mesta kot šole" z raziskovalnimi izleti, imenovanimi *dérives*. Na teh ekskurzijah so šolarji raziskovali svoje soseske, ugotavljali izključujoče elemente in razpravljali o načinih za spodbujanje vključevanja otrok in ureditve otrokom prijaznega prostora. Žal sta kljub povečani pozornosti, ki je bila v zadnjih desetletjih namenjena mestnemu okolju in zdravju, pravica otrok do mesta in njihova pravica do igre ostali drugotnega pomena.



V urbanih okoljih je zaradi skrbi staršev glede varnosti v prometu in drugih nevarnosti otroška igra omejena na temu namenjene notranje in zunanje prostore. Standardizirana igrišča, ki dajejo prednost varnosti pred igralno vrednostjo, so se izkazala za manj zanimiva. Posledično je igra postala priložnostna dejavnost in ne pot do socialnega vključevanja.

Kako lahko preoblikujemo mesto, da bodo otroci imeli več priložnosti za igro? Igra ne bi smela biti omejena zgolj na temu namenjena igrišča, temveč bi morala biti vpeta v celoten mestni prostor. To je mogoče doseči z vzpostavitvijo varnih sprehajalnih poti, pešcu prijaznih sosesk, interaktivnih javnih prostorov in z vključevanjem naravnih območij v urbano tkivo. S tem ustvarimo možnosti za spontano in improvizirano igro v vsakem kotičku mesta ter ga spremenimo v živahno igralno krajino (ang. *playscape*), ki presega meje tradicionalnih igrišč.

Pomen igre za otroke je raziskan in pojasnjen z različnih vidikov, vendar to ni namen te publikacije. Namen tega priročnika je opozoriti na pomen dobro zasnovanih javnih otroških prostorov, ki so ustvarjeni skupaj z otroki, saj "ni nujno, da prostor za igro stane milijon evrov in je dostavljen v škatli". Rešitve so lahko preproste in poceni, poleg tega pa so na dosegu roke.

## Naša vizija

"Pravica do mesta" pomeni več kot le dostop do že obstoječih urbanih prostorov, pomeni kolektivno pravico do oblikovanja našega okolja v skladu z našimi potrebami. Koncept otrokom prijaznih mest se je razvijal skozi čas. Na začetku 20. stoletja si je Ebenezer Howard, pionir gibanja vrtnih mest, zamislil skupnosti z zelenimi površinami in varnimi igrišči. V šestdesetih letih prejšnjega stoletja se je na Nizozemskem začela mobilizacija za pravico otrok do igre, ki jo je spodbudila vrsta tragičnih nesreč zaradi trkov z vozili. Gibanje je pozvalo k varnejšim ulicam in večjemu številu pešpoti, da bi zaščitili otroke in jim omogočili, da v celoti uživajo v svojem mestnem okolju. V osemdesetih letih je Matrix, ženski arhitekturni kolektiv, opozoril na potrebo pristopa urbanističnega načrtovanja, ki je bolj usmerjen k otrokom. Arhitektke so osvetlile izzive in varnostna vprašanja, ki izhajajo iz pretežno za moške zasnovanega sveta. Leta 2004 je Evropska komisija poudarila koncept "načrtovanja za vse", da bi spodbudila prijaznejšo družbo in okolje za vse uporabnike, tudi za otroke. Zamisel o "pravici do mesta" je bila priznana po vsem svetu, saj je bila v dokumentu Združenih narodov Habitat III (Nova urbana agenda) sprejeta vizija oblikovanja vključujočih "mest za vse".

V procesu načrtovanja je treba upoštevati življenjske izkušnje otrok in jim dati prednost, tako da se mesto ustrezno prilagodi njihovim posebnim potrebam. Naše ugotovitve izhajajo iz prepoznanega pomanjkanja priložnosti za igro in naravnih prostorov v urbanih okoljih ter prevladujočega trenda standardiziranih otroških igrišč, za katera je značilen pristop "oprema – ograja – podlaga".

Projekt RE:PLAY in igra (ang. *play*) nasploh združujeta edinstveno lastnost, ki je tako cilj kot metodologija. Z močjo igre si prizadevamo izboljšati pogoje za igro otrok in jih aktivno vključiti v ta proces. Na začetku



Igra je kulturna dejavnost in potrebuje kulturno sprejetost, za to da bi zacvetela.

projekta smo se vsi močno zavedali, da so otroci v procesu načrtovanja in urejanja mesta zapostavljeni. Naše poslanstvo je omogočiti vsem otrokom enake možnosti za igro, da se lahko vsak otrok igra kadar koli in kjer koli želi, ter tako dolgo, kot si želi.

Igra je kulturna dejavnost, ki potrebuje kulturno sprejetost, da bi zacvetela. Potrebujemo družbeno spremembo v dojetju otrokovih sposobnosti in identitete. Ko razmišljamo o preteklih treh letih trajanja projekta, se še bolj zavedamo, kako težaven je ta premik.



“Sodelovanje otrok v procesu urbanističnega načrtovanja je bistvenega pomena za oblikovanje mest, ki dajejo prednost njihovim potrebam, pravicam in željam ter jim omogočajo, da dejavno prispevajo k razvoju svojih skupnosti.”

**Marjetica Potrč,**  
slovenska umetnica in arhitektka

## Kdo smo

### Pazilpark

Smo nevladna in neprofitna organizacija s sedežem v Ljubljani, ki jo sestavljajo strokovnjaki za urejanje prostora, predvsem krajinski arhitekti. Naše poslanstvo je izboljšati kakovost življenja s prepoznavanjem in izkoriščanjem dobrih značilnosti obstoječih prostorov in sočasnem ustvarjanju novih. Osredotočamo se predvsem na odprte prostore za otroke, saj smo trdno prepričani, da je otrokom prijazno mesto tako mesto, ki koristi vsem svojim prebivalcem. V procesu prostorskega načrtovanja zagovarjamo sodelovanje uporabnikov, saj verjamo, da je to idealen pristop za ugotavljanje njihovih želja in zadržkov. Otroci, ki so glavni uporabniki igralnih krajin, imajo dragocen vpogled v svoje potrebe in želje. Menimo, da so kompetentni soustvarjalci prostora, in si prizadevamo, da bi jih vključili v participativne, ustvarjalne in skupnostne procese.

Spodbujamo osveščenost o pomenu zelenih površin v urbanih območjih. Prepričani smo tudi, da doživljanje narave v

“Če razmišljate leto dni vnaprej, posejte seme. Če razmišljate deset let vnaprej, posadite drevo. Če razmišljate sto let vnaprej, poučite o tem ljudi.”

**Kuan-Tzu**

zgodnjem otroštvu in vzpostavljanje močnih vezi z njo, ustvarja temelje za odgovorno ravnanje in ohranjanje naravnega okolja v odrasli dobi.

Verjamo, da lahko skozi načrtovanje, oblikovanje in sodelovanje tudi z majhnimi koraki bistveno vplivamo na ustvarjanje boljšega sveta. Pobuda RE:PLAY je eden od takšnih korakov na Zahodnem Balkanu, namenjen širitvi mreže strokovnjakov, ki imajo podobne poglede, in v tej smeri tudi ukrepajo. S spodbujanjem partnerstev želi-mo pridobiti več znanja in dvigniti kakovost oblikovanja igralnih krajin.



### Kreativni krajobrazi

Nekoč se je na Hrvaškem skupina krajinskih arhitektov in arhitektov združila v skupni viziji. Sanjali smo o ustvarjanju prostorov, ki bi bili več kot le funkcionalni in lepi. Želeli smo ustvariti prostore, ki bi živeli v duhu in značaju ljudi, ki jih uporabljajo – prostore, ki bi pripovedovali zgodbo in bi naravno okolje, kulturno dediščino, družbeno dinamiko in gospodarsko stvarnost vsakega kraja prepletli v živahno tapiserijo zunanjih prostorov.

Sodelovanje je eno naših ključnih načel. Sodelovalni pristop pomaga graditi zaupanje in krepi občutek lastništva v skupnosti, kar lahko vodi k večji trajnosti in življenjski dobi prostora, zato se še naprej osredotočamo na oblikovanje prostorov, ki so okoljsko odgovorni in spodbujajo biotsko raznovrstnost.

Ker se zavedamo, da so otroci pomembni udeleženci jutrišnjega sveta, smo se osredotočili na oblikovanje prostorov, ki cenijo otroke kot aktivne udeležence.

Ker te teme ne morejo rešiti samo odrasli, smo izoblikovali vizijo, da je mogoče igralne krajine na novo zasnovati in ustvariti skupaj z otroki ter pri tem upoštevati njihove potrebe in želje.

Tako se je rodil projekt RE:PLAY in začela se je nova zgodba.

“Najboljši čas za sajenje drevesa je bil pred dvajsetimi leti. Drugi najboljši čas je zdaj.”

**kitajski pregovor**

## Škograd

Smo Škograd, kolektiv iz Beograda (Srbija), ki temelji na participativnem akcijskem raziskovanju in si prizadeva za odpravo strukturne diskriminacije marginaliziranih otrok na mestnem obrobju Beograda in širše.

Škograd je beseda, ki je v srbščini nastala iz besed "škola" (šola) in "grad" (mesto) – Šolsko mesto. Posvečamo se ponovnemu preučevanju in videnju mesta kot šole in šole kot mesta, tj. okolij, v katerih se ves čas odvija vzgoja otrok in kar bi moralo biti v središču našega življenja skupaj z otroki.

Ekipa združuje strokovnjake s področij psihologije, pedagogike, umetnosti, oblikovanja, arhitekture in urbanizma. S postdisciplinarnim delom se ustvarjalno povezujemo z marginaliziranimi skupnostmi, ki kažejo potencial za pozitiven vpliv na kakovost življenja v mestu, pri čemer uporabljamo prakse urbane koprodukcije.

Naša organizacija je usmerjena na področje marginalnosti in izključenosti otrok (na podlagi etnične pripadnosti, ekonomskega statusa, jezika, vere in barve kože njihovih družin). Od ustanovitve leta

"Ni spremembe brez sanj, kot ni sanj brez upanja."

Freire, 2006:77

2016 delujemo v eni od marginaliziranih predmestnih sosesk Beograda – soseski Ledine. Naše skupno prizadevanje je vzpostaviti priložnosti za formalizirane in marginalizirane skupnosti. Te možnosti vključujejo srečanja in sodelovanje v ustvarjalni izmenjavi, razvijanje zaupanja vrednih odnosov in izboljševanje svojega sociomaterialnega statusa v družbi z ustvarjanjem infrastrukture, ki vliva upanje. Narava igre in negovanje igrivosti sta jedro naše metodologije, načina dela in življenja, z igro pa se kolektivno premikamo proti svobodni družbi.



## Qendra Marrëdhënie

Beseda "Marrëdhënie" v slovenščini pomeni "odnose". V albanščini "Marrëdhënie ndër-kombetare" pomeni "mednarodne odnose" ali "kanë nje marrëdhënie e mirë", da sta dve osebi v dobrih odnosih. To je beseda, sestavljena iz dveh manjših besed: "marrë" (vzeti) in "dhenie" (dati). Dati in vzeti, vzeti in dati, dati in dobiti so besede, ki simbolizirajo pogajanja. Odnos kot pogajanje se morda sliši kot transakcija, vendar rezonira v procesih urbanističnega načrtovanja. Konec koncev je bistvo načrtovanja, ko se odločamo o urejanju mestnega prostora, ustvarjanje pogojev, v katerih nobena stran ne nadvlada druge. Marrëdhënie izraža ravnovesje med ljudmi – neposredno pravično porazdelitev moči.

Qendra Marrëdhënie (Center za odnose) je neprofitna urbana raziskovalna in delovna skupina s sedežem v Tirani v Albaniji, ki si prizadeva za izboljšanje javnega prostora – za boljšo podporo do srečnega otroštva.

Naše delo ima en namen: da sposobnost skrbnikov vzgajati srečne otroke ni toliko odvisna od njihovih osebnih izbir kot od sistemskih možnosti, ki jim jih ponuja okolje. Odgovornost mest je, da majhnim otrokom zagotovijo čim bolj zdravo okolje; za to pa je potreben pristop, ki upošteva tako kulturni kot gospodarski kontekst.

Od leta 2018 tesno sodelujemo z župani mest na Balkanu in v Srednji Evropi ter si prizadevamo, da bi v občinska področja vključili otrokom prijazne prakse načrtovanja s poudarkom na zgodnjem otroštvu in potrebah skrbnikov. Lokalnim oblastem zagotavljamo tehnično pomoč pri zbiranju in analizi podatkov, urbanističnem načrtovanju, usposabljanju osebja, raziskavah in politiki, vključevanju javnosti in komuniciranju, da bi vzpostavili poti za širjenje bolj zdravih ulic in javnih prostorov v soseskah, ki imajo v ospredju teme mobilnosti in podnebne pravičnosti.



## Gradionica

Gradionica je razmeroma nova in majhna skupnost strokovnjakov ter navdušencev nad arhitekturo in oblikovanjem iz Bara v Črni gori. Poskuša se ukvarjati s perečimi vprašanji urbanističnega načrtovanja, ki se hitro pojavljajo v naših soseskah, mestih in državah zaradi pomanjkanja vizije za naše skupnosti. Gradionica združuje dve besedi: "grad" (mesto) in "radionica" (delavnica).

Pri Gradionici se sredotočamo predvsem na skupno dobro, kulturno dediščino, okolje in digitalno preobrazbo na področju oblikovanja, arhitekture in urbanizma. Posvečamo se ozaveščanju o pomenu javnih prostorov, kulture in okolja, ki se združujejo v eno samo fascinantno potovanje, na katerega smo se podali, ko smo se pridružili ekipi RE:PLAY.

Na to pustolovščino smo se podali s ciljem, da bi bila igrišča bolj usklajena z naravo, in kaj je boljši način za doseganje tega namena kot vključevanje otrok. Njihova neverjetna zmožnost, da z močjo domišljije običajne predmete spremenijo v nekaj čarobnega, je postala osrednja tema našega razvoja in povezovanja. Naša vloga je bila le spodbujati in pospeševati to čarobnost igre.

"Delo je sestavljeno iz vsega, kar je telo dolžno početi, igra pa iz vsega, česar telo ni dolžno početi."

**Mark Twain,  
Prigode Toma Sawyerja**

Tako je igra kot neločljiv del človeške psihe in telesa postala osrednja tema našega razvoja in povezovanja. Združila nas je s srednješolci in nam pokazala zmožnosti skupnosti, ko ta deluje povezano. Zaradi te izkušnje so se rodila nova poznanstva, partnerstva in prijateljstva, odprla pa so se tudi mnoga nova vrata.

Naš cilj je ustvarjati prostore in ne površin. Pri tem so nam na tej poti pomagali učenci, ki so sodelovali na delavnicah, na katerih so se osredotočili na svoje potrebe in zahteve glede opreme za prihodnje šolsko dvorišče. Na to čudovito pustolovščino smo se podali kot Dory iz filma Iskanje Nema – prepustili smo se toku in preprosto plavali naprej.





02

## POVEZUJEMO



## V KONTEKSTU ZAHODNEGA BALKANA

### Igra na Zahodnem Balkanu

Projekt RE:PLAY predstavlja našo nenehno zavezanost h kritičnemu ocenjevanju stanja igre, njene podporne infrastrukture in igrivosti mest regije Zahodnega Balkana. Da bi pridobili vpogled v to stanje, smo organizirali študijske obiske in izmenjave partnerjev, ki so nam omogočili primerjavo lokalnih praks s svetovnimi merili. S preučevanjem teh praks z več vidikov, vključno s fizičnimi, prostorskimi, socialnimi, pedagoškimi in psihološkimi, je naša raznolika ekipa strokovnjakov uporabila svoje strokovno znanje in osebne izkušnje za izvedbo celovitega vrednotenja.

#### Skupno ozadje na Zahodnem Balkanu

Pomanjkanje načrtnih gospodarskih, političnih in družbenih sprememb je v regiji Zahodnega Balkana privedlo do neprestane potrebe po iznajdljivosti v vsakdanjem življenju. Ta iznajdljivost se odraža v našem ustvarjenem okolju, kjer imajo prednost

koncepti, kot so ponovna uporaba, preoblikovanje in vključevanje naravnih prvin. Povezovanje z naravo skozi igro je dolgoletna tradicija.

Skupni trend v regiji je prehod od kolektivismu, ki ima korenine v socializmu, k individualizaciji z zasebnim lastništvom, ki ga spremlja kolektivni skepticizem do neoliberalnih režimov. Ta prehod je spodbudil prepričanje, da je vse, kar je novo, v bistvu boljše, medtem ko je staro povezano s težkimi časi. Žal je ta miselnost pogosto potisnila na obrobje kritično razmišljanje in premišljeno sprejemanje odločitev v praksah urbanega razvoja in pustila malo prostora za poglobljeno analizo.

#### Standardna igralna infrastruktura

Takokot drugod posvetu so tudi na Zahodnem Balkanu od 40. do 80. let prejšnjega stoletja sistematično urejali namenska igrišča. Ta igrišča so bila enakomerno razporejena in

dobro vzdrževana, običajno so se nahajala znotraj parkov, stanovanjskih območij in šolskih dvorišč, ki so dajala prednost pešcu in ponujala velike javne zelene površine. Zasnova je običajno vključevala preprosto in praktično kovinsko opremo, kot so plezalne konstrukcije, vrtiljaki, gugalnice, tobogani – in vsi so segali visoko.

Z naraščajočo priljubljenostjo teh igrišč se je povečala tudi skrb za varnost. Omejena raven strokovnega znanja o varnosti igrišč in tehnološkega razvoja glede materialov (napredni materiali še niso bili na voljo, ker so bili odkriti kasneje), sta napeljala do razlag o varnostnih standardih, ki se razlikujejo od današnjih.

V devetdesetih letih prejšnjega stoletja, po razpadu socializma, je bilo zaznati opazno poslabšanje vzdrževanja javnih površin, vključno z igralno infrastrukturo. Ti prostori so bili prepuščeni propadanju in so postali ne le zanemarjeni, temveč tudi podvrženi uporniškimi in vandalskim dejanjem. Posledično je to obdobje pomenilo pomembno spremembo v zaupanju v varnost in primernost teh igrišč za otroke.

V času po letu 2000, ki je sledil obdobju prehoda, se je ponovno začelo vlagati v igralno infrastrukturo v javni lasti – večinoma v mestne parke, medtem ko so bila igrišča v soseskah pogosto prepuščena posameznim zasebnim investitorjem.



Povojna, socialistična igralna oprema.

Posledica tega je bilo poenostavljeno načrtovanje igrišč po pristopu "oprema – ograja – podlaga". Načrtovanje ni sledilo inovativnim svetovnim praksam in spoznanjem, zlasti tistim iz zahodne in severne Evrope, ter se ni uskladilo z razvijajočim se razumevanjem igre in ustreznim razvojem infrastrukture v regiji.

V zadnjih letih so si v Ljubljani močno prizadevali za prenovo obstoječih in gradnjo novih javnih otroških igrišč, pri čemer so se zgledovali po Skandinaviji in Nemčiji. Ta nova otroška igrišča se ponašajo z značilnimi oblikami, prilagojenimi posameznim lokacijam, pri čemer se kakovostna oprema prepleta z bogato vegetacijo. Vendar so stroški, povezani z gradnjo in vzdrževanjem, zlasti stroški drage igralne opreme in varnostnih podlag, veliko finančno breme. Zato se bo morda v prihodnosti pojavila težnja po stroškovno učinkovitejših naravnih igriščih.

## Edinstvena igralna infrastruktura

Na Zahodni Balkan je, tako kot na druge regije po drugi svetovni vojni, vplivala modernistična arhitektura in njena načela. To obdobje je sprožilo ustvarjalno revolucijo v oblikovanju javnih mest in ustvarilo nekaj značilnih abstraktnih skulptur, izdelanih iz



Ikonične igrive znamenitosti: skulptura Ribe arhitektke Vladimire Bratuž Furlan v ljubljanskem Tivoliju.

betona. Te skulpture, strateško postavljene v javni prostor, kot so parki in igrišča, so s svojimi drznimi in monumentalnimi oblikami vabile otroke k uporabi in raziskovanju. So pričevanje o arhitekturni dediščini regije ter zagotavljajo domiselno in privlačno igralno izkušnjo.

Primere najdemo v parku Tivoli v Ljubljani (Riba Vladimire Bratuž Furlan), v parku Taš v Beogradu (Plezalo oziroma "Penjalica" Mire Sandić in Tobogan Save Sandića) in Park skulptur v Vrsarju na Hrvaškem. Ta trajna dela so postala priljubljene znamenitosti, ki še vedno navdušujejo otroške igralne radarje ter jim ponujajo zanimivo in edinstveno igralno izkušnjo.

Spomeniki, ne glede na to, ali so zasnovani kot igralne strukture ali ne, pogosto pritegnejo pozornost otrok. V Baru v Črni gori so arheološki ostanki *triconhosa* (op. prev. cerkev v obliki trojnega lista), ki so vzdržali urbani razvoj mesta, postali dobro znano igrišče, kjer otroci v igro vključujejo domišljijo.

## Primernost naših mest za igro

V preteklosti so bile ulice živahna mesta za igro, pogosto celo bolj priljubljena kot igrišča. Ker je bilo avtomobilov manj, stanovanjske soseske pa so bile načrtovane kot vrtna mesta, je bila vsaka ulica v soseski prostor za igro. Dvorišča za stanovanjskimi objekti so se spremenila v igrišča, kar je ustvarilo občutek, da je celotna soseska igralna krajina.

Šolska dvorišča so imela osrednjo vlogo v tem omrežju igralne infrastrukture, saj so služila kot javna igrišča, ki so bila na voljo za uporabo v času izven pouka. V mnogih primerih so bila to le asfaltirana športna igrišča. Ob tem je treba priznati ekskluzivnost iger z žogo, ki so veljale predvsem za fantovske dejavnosti, in športnih igrišč, ki se še danes smatrajo za moške prostore. Ta izključenost je



Spodbujanje igre, ki jo navdihuje narava in povezovanje z zelenimi prostori.

omejevala udeležbo deklet, kar poudarja potrebo po ponovnem razmisleku o zasnovi šolskih igrišč ter pomenu prostorskega načrtovanja občutljivega na spol in enakosti spolov v javnem prostoru sodobnih zahodnobalkanskih mest.

## Narava – mesto – igra

V modernističnem obdobju so skrbno urejene zelene površine otrokom nudile varne in odmaknjene prostore za domišljijско igro. Potoki, urbani gozdiči ter premišljeno zasajena drevesa, grmovnice in trajnice so otrokom omogočali ustvarjanje edinstvenih igralnih prostorov in domišljijških pustolovščin.

Urbanizacija, prevlada avtomobilov in zmanjšani stroški vzdrževanja so povzročili, da je v mestih zmanjkalo možnosti za igro in naravo. Poleg tega je dajanje prednosti zasebnim razvojnim pobudam privedlo do pristopa k razvoju mest, ki je usmerjen v dobiček.

Javni prostori, zlasti nepozidana zemljišča in zelene površine, so bili zanemarjeni ali privatizirani, tako da so nastala ekskluzivna, nedostopna mesta ali neprepustne tlakovane površine. Posledica tega premika je visok delež prekritosti tal, neustrezna propustnost za zrak in vodo ter nesorazmernost med zelenimi in sivimi površinami. V nekaterih mestih, kot je Beograd, je zaradi tega razmerje med zelenim (10 %) in pozidanim (90 %) okoljem močno neuravnoteženo.

Na današnjem Zahodnem Balkanu vključevanje oblikovalskih rešitev za igro, ki jih navdihuje narava, ovirajo pomisleki glede varnosti otrok in odgovornosti za vzdrževanje.

Ključnega pomena je, da odrasli ponovno razmislijo o svojem dojemaju varnosti in da otroci ponovno pridobijo prostore za svobodnejšo igro. Za to je potreben premik v oblikovalski praksi, ki bo spodbudil ponovno priznavanje pomembnosti svobodne igre v naravnem okolju.

## Privatizacija igralnih prostorov

Pomanjkanje javnih prostorov je privedlo do privatizacije igralnih površin, pri čemer so nakupovalna središča, rekreacijska območja in kavarne prevzeli vlogo ponudnikov igralnih dejavnosti. Čeprav so trgovski objekti morda videti igri prijazni, ta trend prispeva k socialni izključenosti, saj je dostop omejen le na tiste, ki si lahko privoščijo vstop. Neenakost se še pogloblja, saj nekatere javne površine zaseda zasebna igralna infrastruktura, kar omejuje možnosti brezplačne in vključujoče igre. To vprašanje je še bolj izrazito v gosto poseljenih mestih, kot je Tirana, kjer prevladujejo privatizirana igrišča, kar kaže na pomanjkanje razpoložljivih javnih prostorov za igro.



Zasebno igrišče kavarne v Beogradu.



Igra se lahko dogaja kjerkoli: varne in zelene modernistične soseske so postale igrišča.

## Sodelovanje na Zahodnem Balkanu

V obdobju socializma je imelo sodelovanje skupnosti ključno vlogo pri upravljanju, gradnji in skrbi za skupne prostore ter za potrebe skupnosti. Ta duh kolektivnega sodelovanja je v poznejših letih upadel, kar je privedlo do nazadovanja kakovosti javnega prostora v večini mest v regiji. V procesu demokratizacije je sodelovanje državljanov pogosto postalo bolj formalnost kot pristno kolektivno prizadevanje pri oblikovanju javnih prostorov in sprejemanju odločitev.

V zadnjih desetletjih so bile nevladne organizacije vodilne pri vključevanju participacije in presoje potreb v javno sfero ter urbane prakse v regiji. Vendar so državljani izrazili dvom v resnične namene

in učinkovitost teh pobud. Strokovne prakse in politični akterji pa so pri razvoju sosesk pogosto spregledali njihov glas.

Naši kolektivi si prizadevajo za ponovno vzpostavitev zaupanja in spodbujanje vključevanja državljanov v proces prostorskega načrtovanja. Prizadevamo si za spodbujanje pravice do mesta z aktivnim sodelovanjem državljanov. Naš pristop se vrti okoli ustvarjanja prostora (angl. *placemaking*), sooblikovanja in soustvarjanja, s čimer vzpostavljamo priložnosti za smiselno sodelovanje in kolektivno delovanje.



Oživljanje igre, ki jo tudi v mestu navdihuje narava, pripomore k premostitvi vrzeli med otroki in zelenimi okolji.



“Otroci v mestih potrebujejo raznolike prostore, kjer se lahko igrajo in učijo. Med drugim potrebujejo možnosti za različne športe, vadbo in razvijanje telesnih spretnosti ... Hkrati pa potrebujejo tudi nespecializiran domač zunanji prostor, kjer se lahko igrajo, brezskrbno preživljajo čas in oblikujejo svoje predstave o svetu.”

**Jane Jacobs**



03

## RAZVIJAMO



### PREOBLIKOVANJE PROSTOROV Z OTROKI

Ustvarjanje varnih, vključujočih in igrivih mest je ključnega pomena za dobro počutje otrok in naših skupnosti. Čeprav je naš dolgoročni cilj spremeniti celotno mesto v igralno krajino, smo se odločili, da začnemo z lokalnimi šolskimi igrišči. Odločitev so narekovali praktični razlogi, saj šolska igrišča že služijo kot zbirališča za otroke, njihove skrbnike in širšo skupnost, zato so ti prostori idealni za naš namen.

Pri projektu RE:PLAY je sodelovanje v središču našega pristopa. Tesno sodelujemo s partnerji in ključnimi deležniki, vključno z otroki, njihovimi skrbniki, učitelji in odločevalci. Naš participativni proces se

vrti okoli treh glavnih faz: prostorske analize in ocene potreb uporabnikov, razvijanja zasnove ter izvedbe ustvarjalnih rešitev. Te faze so skladne s poglavji v tem priložniku: povezujemo, razvijamo in ustvarjamo.

Z raznolikimi delavnicami ter uporabo različnih medijev in meril spodbujamo udeležence, da nepristransko izrazijo svoje potrebe, razmišljajo izven okvirov tradicionalnih igralnih okolij in razvijajo inovativnost. S spodbujanjem vključujočega sodelovanja želimo ustvariti smiselne igralne izkušnje, ki se povezujejo z našimi skupnostmi.

## Poiščimo dobrooo mesto

**Dinamika:** Oblikujemo tri skupine s pomočjo naključnega postopka razdelitve 1-2-1-2. Vsaka skupina si poišče ustrezno ime na podlagi najljubših dejavnosti udeležencev. S skupino raziščemo območje in poiščemo prostore, ki lahko podpirajo te dejavnosti. Ko najdemo primeren prostor, tam s pomočjo razpoložljivih orodij ustvarimo makete intervencij, ki krepijo zelene dejavnosti.

**Orodja in materiali:** Ustvarimo čarobno škatlo z orodji, v kateri so različni kompleti materialov za večkratno uporabo, kot so tkanine, kartonske škatle, cevi, krede, plastične steklenice in drugo. S pomočjo materialov izdelamo prototipe v merilu 1 : 1. Zbirko orodij dopolnimo z materiali, zbranimi na kraju samem, kot so veje, rože in kamni.

### Cilji:

- ▶ spoznavanje okolice;
- ▶ odkrivanje prostorskih potencialov skozi igro;
- ▶ spodbujanje ustvarjalnosti z izdelavo prototipov in maket;
- ▶ spodbujanje interakcije in sodelovanja.

**RE:PLAY partner:**  
**Škofrad**

**Število udeležencev:**  
**30**

**Število moderatorjev:**  
**3**

**Trajanje:**  
**2-3 ure**  
**v 2-3 dneh**

**Starost:**  
**6-13 let**

**Faza:**  
**Prostorska analiza in**  
**ocena potreb**





## Pazi, kamera!

RE:PLAY partner:  
**Pazi!park**

Število udeležencev:  
**25**

Število moderatorjev:  
**4 + profesionalni  
filmski ustvarjalec**

Trajanje:  
**2 uri**

Starost:  
**7-13 let**

Faza:  
**Prostorska analiza in  
ocena potreb**

**Dinamika:** Pred začetkom dejavnosti pridobimo soglasje staršev za uporabo fotografij in videoposnetkov, na katerih bodo njihovi otroci. Preverimo tudi, da so baterije telefonov in kamer napolnjene.

Na šolskem dvorišču zberemo otroke in jih razdelimo v skupine po tri do štiri osebe: snemalec, intervjuvar in 1-2 intervjuvanca. Med delavnico se otroci izmenjavajo, tako da se lahko vsak preizkusi v različnih vlogah. Vsaki skupini priskrbimo telefone in kamere ter razložimo osnove snemanja videoposnetkov. Damo jasna navodila o tem, kaj je treba posneti, in spodbujamo raziskovanje priljubljenih ali nepriljubljenih lokacij. Za pomoč pri intervjujih pripravimo nabor preprostih vprašanj, ki jih otroci lahko zastavljajo drug drugemu. Sprašujejo se o svojih najljubših ali najmanj priljubljenih krajih, o prijateljih, s katerimi se tam družijo, in o dejavnostih, s katerimi se tam ukvarjajo. Ko otroci začnejo snemati, mentorji opazujemo z razdalje, ne da bi se vmešavali. Tako ujamemo pristne in nepristranske komentarje. Navodila moramo večkrat ponoviti, da se ohrani

zbranost. Dejavnost omejimo na eno uro, da sta intenzivnost in količina video gradiva obvladljivi.

Po snemanju zberemo in pripravimo video gradivo za nadaljnjo obdelavo, ki vključuje analizo vsebine, izbor videoposnetkov in montažo.

**Orodja in materiali:** Zagotovimo dovolj kamer ali pametnih telefonov, vsaj enega na skupino otrok (z dodatnimi za rezervo), in poskrbimo, da bo na voljo dovolj baterij za napajanje. Razmislimo tudi o morebitni prisotnosti profesionalnega snemalca, ki bo ujel odgovore, trenutke in dokumentiral potek delavnice.

### **Cilji:**

- ▶ analiza rabe šolskega zunanjega prostora in dejavnosti na prostem;
- ▶ ugotavljanje želja in izkušenj otrok v zunanjem šolskem prostoru;
- ▶ spodbujanje samoizražanja in komunikacijskih spretnosti;
- ▶ spodbujanje interakcije in sodelovanja.



## Moj najljubši prostor v mestu je ... ker ...

**RE:PLAY partner:**  
**Gradionica**

**Število udeležencev:**  
**25**

**Število moderatorjev:**  
**3**

**Trajanje:**  
**2-3 ure**

**Starost:**  
**14-18 let**

**Faza:**  
**Prostorska analiza in  
ocena potreb**

**Dinamika:** Pred delavnico izberemo ključne javne prostore, ki se nahajajo na poti. Te prostore bodo učenci lahko opazovali in analizirali. Priporočamo, da se osredotočite na prostore, kot so trgi, parki, kulturni centri, muzeji in promenade, ki jih učenci poznajo in pogosto uporabljajo v vsakdanjem življenju. Prvi dan učence usmerimo k opazovanju uporabe javnih prostorov in njihovih privlačnih značilnosti. Pogovorimo se o njihovih izkušnjah ter preučimo pozitivne in negativne vidike. Naj fotografirajo ali zabeležijo vsaj en priljubljen in en nepri-ljubljen kraj. Spodbujamo podajanje dodatnih primerov, tudi z lokacij zunaj določene poti. Prosimo, da predložijo gradiva z obveznimi osebnimi pripombami.

Na drugi delavnici predstavimo prejete predloge in med učenci omogočimo dialog, v katerem bodo raziskali različne poglede na določene prostore. Učence spodbudimo, da predlagajo izboljšave za ta področja, kar bo služilo kot uvod v delavnico oblikovanja igralne krajine.

**Orodja in materiali:** Med ogledom se lahko učenci ukvarjajo s prostorom na različne načine, da poudarijo njegov pomen zanje. Možnosti vključujejo prikaz zgodovinskih fotografij, podobo prostora prej/sedaj ali organizacijo ure risanja na določeni lokaciji. Bistveno orodje, ki ga morajo prinesiti s seboj, je pametni telefon s funkcionalno kamero, pri čemer morajo kar najbolje izkoristiti tisto, kar jim je na voljo v danem trenutku.

### **Cilji:**

- ▶ predstavitev pojma javnega prostora in njegovega pomena, vključno s šolskim dvoriščem kot vrsto javnega prostora;
- ▶ krepitev prostorskega zavedanja in arhitekturne perspektive;
- ▶ spodbujanje kritičnega razmišljanja;
- ▶ oblikovanje kulture dialoga.



Vključevanje otrok v razpravo o poznanih javnih prostorih, pridobivanje njihovih mnenj o pozitivnih in negativnih vidikih ter raziskovanje načinov, kako izboljšati te skupne prostore, da bi bolje ustrezali njihovim potrebam, je dragocen pristop.



Z uporabo različnih likovnih metod in tehnik lahko preizkušamo različne zamisli, oblikujemo manjše skupine, razporedimo delovno obremenitev in v proces vključimo več otrok.



## Oblikujmo svoj sanjski prostor!

RE:PLAY partner:  
**Škograd**

Število udeležencev:  
**30**

Število moderatorjev:  
**5 ali manj**

Trajanje:  
**2-3 ure**

Starost:  
**6-13 let**

Faza:  
**Razvijanje zasnove**

**Dinamika:** Aktivnost začnemo s predstavitvijo več primerov, ki prikazujejo dobre prostorske intervencije v različnih slogih in materialih. Otroke razdelimo v manjše skupine in skupaj ustvarimo table navdiha. Med tem postopkom se pogovarjamo o tem, kateri vidiki predstavljenih primerov jih najbolj pritegnejo in zakaj so jim všeč.

Nato vse materiale za modeliranje razporedimo na eno površino, tako da spominjajo na postavitve svečane večerje. Ustvarimo prijetno vzdušje s predvajanjem prijetne glasbe. Predstavimo idejo o tem, da so otroci graditelji in oblikovalci, ter poudarimo, da je ta faza orodje za izražanje njihovih idej. Spodbujajmo individualno ustvarjanje in vsakemu omogočimo, da v celoti izrazi svoje vizije. Če želijo, lahko sodelujejo in delajo v manjših skupinah.

Na koncu organiziramo razstavo, na kateri predstavimo njihove stvaritve. Naj med seboj opravijo avdio ali video intervjuje in tako zberejo informacije o tem, kaj jim vsaka maketa in njeni elementi predstavljajo.

**Orodja in materiali:** Kot podlago za modeliranje uporabimo stiroporno ploščo velikosti 30 x 30 cm. Zberemo materiale za izdelavo, kot so: pisani in različno oblikovani kamni, stekleni kamni, palice različnih velikosti in lepilo. Vključimo materiale, ki jih najdemo na kraju samem, kot so veje, listi in cvetovi. Ustvarimo tablo navdiha, ki bo spodbudila ideje. V makete vključimo majhne človeške figurice, ki jih uporabimo kot merilo.

### **Cilji:**

- ▶ preizkušanje prostorske zaznave in krepitev oblikovalskega razmišljanja z izdelavo maket;
- ▶ zbiranje podatkov za tipologijo oblikovalskih elementov in dejavnosti, ki si jih želijo otroci;
- ▶ zbiranje oblikovalskih zamisli.

# Arhitekturna delavnica z otroki

**RE:PLAY partner:  
Kreativni krajobrazi**

**Število udeležencev:  
7**

**Število moderatorjev:  
3**

**Trajanje:  
2-3 ure**

**Starost:  
11-14 let**

**Faza:  
Razvijanje zasnove**

**Dinamika:** Izvedemo delavnico na kraju samem, na prostem, da otroci bolje spoznajo območje pilotnega projekta. Z otroki se sprehodimo po pilotnem območju in se na sami lokaciji pogovorimo o prihodnjem senzoričnem vrtu. Predstavimo jim določene vrste rastlin (natisnjene fotografije iz spleta), ki v našo okolico prinašajo biotsko raznovrstnost. Spodbudimo jih k razmišljanju, kako bi lahko rastline in drugi naravni elementi poudarili čutna zaznavanja. Spodbudimo otroke, naj se počutijo svobodne pri izražanju svojih idej, tako da uporabijo svojo domišljijo ter rišejo in pišejo na natisnjen prazen načrt šolskega dvorišča. Delavnica naj bo praktična in zanimiva, pri tem pa upoštevamo, koliko časa lahko otroci ohranijo pozornost. Poskrbimo, da se bodo otroci počutili motivirane in cenjene, tako da jih vprašamo za mnenje in njihove zamisli vključimo v fazo načrtovanja.

**Orodja in materiali:** Natisnemo načrt šolskega dvorišča v velikem merilu in ga prilepimo na lepilni karton Kapafix, da ustvarimo podlago za izdelavo 3D makete. Priskrbimo risalne pripomočke (svinčnike, flomastre) in različne barvne materiale (zobotrebce, žice, žebličke, lepilo, barvni papir, filc, stiropor, lesene palčke), da bodo otroci lahko izdelali 3D maketo prihodnjega šolskega dvorišča.

## Cilji:

- ▶ vključevanje otrok v praktične dejavnosti, ki razvijajo prostorsko zaznavo in oblikovalske spretnosti;
- ▶ spodbujanje sodelovanja in timskega dela med udeleženci;
- ▶ ustvarjanje občutka vključenosti in ponosa na šolsko dvorišče;
- ▶ spodbujanje učenja na prostem in sodelovanja med delavnico, ki se izvaja na kraju samem.



Vključevanje otrok v praktične dejavnosti za razvijanje prostorske zaznave in oblikovalskih spretnosti.





## Zabava na šolskem dvorišču

**RE:PLAY partner:**  
**Qendra Marrëdhënie**

**Število udeležencev:**  
**50**

**Število moderatorjev:**  
**7**

**Trajanje:**  
**4-5 ur**

**Starost:**  
**0-70 let**

**Faza:**  
**Razvijanje zasnove**

**Dinamika:** Med počitnicami odpremo šolsko dvorišče. Na njem uredimo različne dejavnosti za otroke vseh starosti. Z otroki se igramo različne igre in medtem opazujemo, kako uporabljajo šolsko dvorišče. Pogovorimo se s starši in skrbniki, izmenjamo ideje in zapišemo njihove želje. Uvedemo nekaj novosti, na primer igro z vodo. Izvedemo ankete za zbiranje podatkov in mnenj skupnosti. Zagotovimo pijačo in hrano za skupnost, da se bodo vsi dobro počutili. Uredimo prostor za ročna dela in učno uro, na kateri bodo otroci slikali in izdelovali modele iz kartona.

**Orodja in materiali:** Pripravimo nabor različnih dejavnosti, ki bodo namenjene otrokom in njihovim skrbnikom. Ustvarimo igrišče za malčke z umetno travo, obroči hula hoop, kolebnicami, cevjo kot igralno

opremo in šotorom. Opremo ustvarjalni prostor z barvnimi papirji, barvami, flomastri, čopiči, trakom, vrvjo in kartonom. Pripravimo kotichek za ankete s sedeži, šotori in natisnjenimi obrazci.

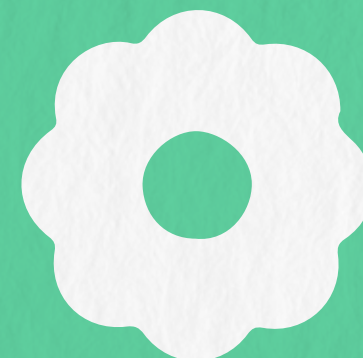
Zagotovimo različne možnosti za igro z vodo, kot so razpršilci in vodni baloni.

### **Cilji:**

- ▶ vzpostavitev primera odprtega šolskega dvorišča, ki navdihuje ustvarjalno uporabo;
- ▶ sodelovanje s skrbniki pri odprtju in oblikovanju šolskega dvorišča;
- ▶ zbiranje podatkov z anketami in pogovori za pomoč pri razvoju odprtih šolskih dvorišč;
- ▶ spodbujanje podpore za odprta šolska dvorišča v vlogi mestnih parkov.



Zagotavljanje dejavnosti za otroke vseh starosti.



04

# USTVARJAMO



# Točke v zelenju, Ljubljana



## Kulturno okoljsko društvo Pazilpark

**Lokacija:** Osnovna šola Karla Destovnika - Kajuha, Ljubljana, Slovenija

**Udeleženci:** otroci, stari od 7 do 12 let, iz različnih etničnih in socialnih okolij

**Ključne besede:** sooblikovanje, šolsko dvorišče, igralni elementi, večnamenskost, vključenost, ozelenitev, skupnost

Imeli smo krasno priložnost sodelovati s šolarji pri projektu sooblikovanja in soustvarjanja, katerega cilj je bil oživitev njihovega šolskega dvorišča. Z analizo prostora in njegove rabe smo zbrali predloge otrok, učiteljev in vodstva šole. Izkazalo se je, da se šolsko dvorišče uporablja predvsem za športne dejavnosti, na njem pa primanjkuje igralna oprema, klopi ali prostori za posedanje in druženje otrok. Po razpravi in zbiranju zamisli smo

pripravili krovni načrt za popolno prenovu prostora. Načrt je bil strukturiran po fazah, pri čemer smo upoštevali razpoložljiva finančna sredstva, potrebna dovoljenja in predvideni čas izdelave. V predlogu so bili opisani konkretni posegi, ki bi jih izvedli v okviru projekta RE:PLAY. Strinjali smo se, da šolsko dvorišče potrebuje prostore, kjer bi otroci lahko udobno sedeli in se posvečali družabnim dejavnostim, hkrati pa bi zagotavljalo tudi možnosti za igro

mlajših otrok. Predlagali smo tri posege, s katerimi bi izboljšali prostor, ter ga naredili bolj vključujočega in privlačnega.

Športno igrišče, ki se uporablja za neformalne igre z žogo, je bilo v sodelovanju z Mladinskim centrom Moste in lokalno pobudo staršev ponovno poslikano. Slikarska delavnica je potekala dva popoldneva. Načrt poslikave je bil zasnovan na podlagi predlogov učiteljev za talne igre in želja otrok po labirintu.

Da bi še bolj obogatili okolje, smo se lotili pobude za ozelenitev. Ob ograjah ter med igriščem in učilnico na prostem smo zasadili vegetacijo in tako ustvarili ločena območja z različnimi funkcijami in uporabo. Izbira rastlin je bila skrbno premišljena z namenom, da bi povečali biotsko raznovrstnost (privabili ptice, metulje), poskrbeli za estetiko (različne oblike in barve lubja, listov, cvetov in plodov) ter ustvarili celoletno izobraževalno in igralno vrednost.

Tretji predlog je vključeval razvoj novega vsestranskega elementa za sedenje, igro, pouk na prostem in za namene majhnega odra. Poleg večnamenskosti smo upoštevali tudi vandalizem ter uporabili

odporne materiale in robustno obliko. Otroci so sodelovali v procesu oblikovanja ter prispevali svoje ustvarjalne zamisli in želje.

Uresničevanje predlogov je potekalo postopno, po fazah, kar je omogočilo, da so vsi sodelujoči lahko dejavno prispevali. Otroci, ki so jih usmerjali starši, učitelji in mentorji, so bili ponosni na preobrazbo svojega šolskega dvorišča, kar je še povečalo njihov občutek lastništva in odgovornosti. Proces ni izboljšal le fizičnih vidikov prostora, temveč je med otroki okrepil občutek skupnosti in tovarništva.



*“Želimo si več rastlin in cvetja ter manj pogosto košnjo trate, da bo lahko postala cvetoč travnik.”*

Na delavnico ozelenitve je prišlo več kot 60 otrok, staršev in učiteljev. Postopek izbire rastlin je bil temeljit, pri čemer smo se osredotočili na rastlinske vrste, ki bodo vzdržale pogosto uporabo in hkrati nudile priložnosti za igro.



*“Na tem drevesu bi lahko imeli hiško!”*

Zgrajena je bila vrbova hišica, ki je ustrezala otrokovim predstavam o hišici na drevesu. Ta zeleni igralni element vključuje rastoče veje vrbovega drevesa, ki se spreminjajo z vsakim letnim časom. Služi kot skrivališče in zagotavlja naravno zavetje pred živahnim zunanjim svetom.



*"Želim labirint s številnimi potmi."*

Pri poslikavi enega od športnih igrišč je nastala igriva zasnova, ki vključuje začetnice imena šole - KDK in služi kot kulisa za improvizirane in domišljjske igre.





Dejavnosti, kot so branje, klepet, opravljanje domačih nalog ali preprosto sedenje in opazovanje drugih otrok in narave, so bile navdih za razvoj teh večnamenskih elementov. Za osnovo konstrukcije so bile uporabljene betonske kanalizacijske cevi s premerom od 60 do 120 cm, ki so bile nato obložene z leseno oblogo, da bi povečali uporabnost in estetsko privlačnost opreme. Uporaba prefabriciranih betonskih cevi ima več prednosti. Omogoča preprosto reprodukcijo, zmanjšuje proizvodne stroške, odpravlja potrebo po izdelavi temeljev (s čimer zmanjšuje tveganje poškodb drevesnih korenin) ter se zoperstavlja vandalizmu in kraji, saj preprečuje premikanje opreme.





*"Prostor, kjer bi lahko sedel in klepetal s prijatelji, pa me nihče ne bi videl."*

Večina otrok je pogrešala ter želela prostore in opremo za druženje na prostem, tudi kadar ne sodelujejo pri športnih dejavnostih.

# Senzorična čudežna deželja, Zagreb



## Kreativni krajobrzi

**Lokacija:** Osnovna šola Rapska, Zagreb, Hrvatska

**Udeleženci:** otroci med 7. in 13. letom starosti

**Ključne besede:** senzorični vrt, biotska raznovrstnost, sooblikovanje, ozelenitev, trajnost

Sodelovanje pri projektu RE:PLAY je bilo izjemno potovanje. Zahvaljujoč zanimivim delavnicam z učenci Osnovne šole Rapska v Zagrebu smo se podali na skupno pot domišljije, oblikovanja in udejanjanja, da bi njihov senzorični vrt zaživel.

Na začetku projekta RE:PLAY smo z anketami, intervjuji in celo toplotnim zemljevidom zbrali ustrezne podatke, da bi ugotovili, kako se otroci počutijo na različnih območjih šolskega dvorišča, in

opazovali njihove igralne vzorce. Njihova dragocena spoznanja so nam pomagala pri pripravi arhitekturnih delavnic, na katerih smo skupaj izdelali 3D maketo njihovega zamišljenega igrišča.

Nato smo začeli graditi vrbovo hišico in skrbno zasadili senzorični vrt s posebej izbranimi rastlinami, ki bodo vključevale in spodbujale vsa čutila ter tako ustvarjale bogato senzorično izkušnjo in hkrati izboljšale biotsko raznovrstnost.

S praktičnimi dejavnostmi, kot je izdelovanje ptičjih krmilnic in hotelov za žuželke, smo želeli mladim udeležencem privzgojiti občutek za skrb do okolja. Da bi našemu senzoričnemu vrtu dodali zvočno razsežnost, smo iz drevesnih štorov in kovinskih palic izdelali glasbene elemente, iz katerih smo ustvarili ne le sedeže za sprostitev, temveč tudi navdihujoče prostore za glasbeno eksperimentiranje.

Trajnost in dolga življenjska doba projekta sta v rokah otrok in učiteljev, ki bodo vestno vzdrževali in negovali naš skupni dosežek.

Projekt RE:PLAY je dokaz pozitivnega učinka, ki ga je mogoče doseči, ko se skupnosti združijo, da bi na novo zasnovale in izboljšale svoje skupne prostore. Z opolnomočenjem otrok ter njihovim vključevanjem v postopke načrtovanja

in vzdrževanja smo spodbudili občutek lastništva, ponosa in odgovornosti pri ustvarjanju živahnega in trajnostnega okolja v njihovem šolskem prostoru.



*“Najbolj mi je všeč travnik in želim, da bi na njem posadili rože.”*

V dveh navdušujočih šolskih dneh so učenci iz različnih razredov sodelovali pri sajenju rastlin in tako oblikovali zasnovano bodočega senzoričnega vrta. Skupaj smo skrbno izbrali in posadili 400 trajnic in drugih okrasnih rastlin, ki služijo vključevanju in stimuliranju vseh čutil, istočasno pa spodbujajo biotsko raznovrstnost. Z uporabo najrazličnejših rastlinskih vrst smo želeli ustvariti ekosistem, ki privablja opraševalce, podpira življenje ptic in drugih živali ter prikazuje lepoto raznolikosti narave.



*“Stara ptičja hišica je kar padla z drevesa. Res potrebujemo novo.”*

Kot dopolnilo senzoričnemu vrtu moramo poskrbeti tudi za ptice. Spoznali smo, kako pomembno je negovati naše pernate prijatelje, zato smo skupaj z otroki oblikovali, poslikali in sestavili ptičje hišice, da bi otroke ozaveščali o pomenu skrbi za živali okoli nas in hkrati krepili globljo povezanost z naravo.



Otroci dejavno raziskujejo in se povezujejo z okoljem prek senzorične stimulacije, to je z uporabo čutil vida, sluha, vonja, dotika in okusa. Rastline s svojimi različnimi teksturami, barvami, vonji in zvoki nudijo poglobljeno čutno izkušnjo, ki prebuja povezanost z naravo.



*“Rada bi imela hišico na drevesu in hišico za igro.”*

Na pogosto spregledanem kotičku šolskega dvorišča, blizu živahnega križišča dveh cest, smo iz vrbovih vej zgradili varno hišico. Ob reki smo skupaj nabrali vrbove veje, nato pa so se otroci naučili umetnosti pletenja tako, da so veje oblikovali v trdno strukturo. Vrbova hišica se je hitro spremenila v priljubljen prostor, kjer se otroci zdaj vsak dan zbirajo, se igrajo, prirejajo piknike in celo vadijo za pevske nastope. Da bi izboljšali njihove prihodnje piknike, smo v bližini posadili grm jagodičevja, ki je navdihnil njihova čutila pri preživljanju časa na prostem.



*“Pred nekaj meseci so bile v gozdu čebele in naredili smo jim hišice, majhno sobico in majhno posteljo. Za čebele smo naredili bazen z vodo.”*

Po navdihu otroške strasti do preučevanja in skrbi za žuželke skozi igro smo zasnovali in sestavili dva hotela za žuželke. Otroci so skupaj s starši in sorojenci čez vikend zbirali storže, palice in različne naravne materiale, da so zgradili prijeten, privlačen hotel, poln gozdnih vonjav.




*“Včasih so bili tu leseni štorji, vendar so jih odstranili. Rad bi, da se jih vrne na svoje staro mesto.”*

V tem delu senzoričnega vrta smo iz drevesnih štorov in kovinskih palic izdelali glasbene elemente, s katerimi smo ustvarili ne le udobna mesta za posedanje in sprostitev v senci starih platan, temveč tudi navdihujoče prostore, kjer lahko otroci raziskujejo in ustvarjajo lastno glasbo. Z interakcijo s temi edinstvenimi glasbenimi elementi imajo otroci priložnost eksperimentirati, odkrivati različne zvoke in sestavljati lastne melodije, kar njihovi izkušnji v senzoričnem vrtu doda dodatno razsežnost.



*“Če bi bilo več akcij čiščenja šolskega okolja, bi sodeloval, če bi lahko.”*

Na novo ustvarjen senzorični vrt zahteva redno nego in vzdrževanje. Ker so otroci aktivno sodelovali na vsakem koraku ustvarjanja vrta, so prevzeli pomembno nalogo zalivanja rastlin, zlasti v poletnih mesecih. Da bi zagotovili dobro nego vrta, bodo otroci in šolsko osebje seznanjeni z načrtom vzdrževanja, ki jim bo omogočil nadaljnje učenje o odgovornosti, ki jo imajo do svojega okolja.



“Ljudje se ravnamo po čutilih.  
Pri vsem, kar počnemo, se  
zanašamo na svoje čutne vtise.  
Naša čutila so naša vrata v svet.”

**Kukuk**

# Sanjska pot , Beograd



## Združenje Škograd

**Lokacija:** Osnovna šola Vlada Obradović Kameni, Ledine, Beograd, Srbija

**Udeleženci:** otroci, stari med 3 in 12 let, ki obiskujejo lokalno osnovno šolo ali še ne obiskujejo šole

**Ključne besede:** sanje, krog, povezanost, narava, marginalizacija, upanje

V zadnjih sedmih letih je naš kolektiv na odprtem šolskem prostoru osnovne šole v predmestni soseski Ledine v Beogradu vzpostavil osrednje zbirališče v obliki poletne šole. To šolsko dvorišče služi kot edini javni prostor za lokalne prebivalce, kjer se prepletajo različne generacije, vere, kulture in jeziki. Predstavlja prostor, kjer se srečujejo marginalizirani posamezniki in različne življenjske izkušnje. Skozi temeljit triletni proces sodelovanja z otroki smo

vzpostavili okvir, imenovan Kolektivna sanjska pot.

Cilj tega krovnega načrta je nadaljnji razvoj šolskega dvorišča kot domiselnega in varnega prostora, namenjenega predvsem otrokom in mladim, vendar konec koncev dostopnega vsem.

## Igra se zgodi, ko smo prisotni

Med celotnim procesom, zlasti v prvem letu, smo se osredotočali predvsem na

temo igre in vzpostavljanja ugodnih okolij, da do nje sploh pride. Trdno smo prepričani, da je prisotnost temeljni vidik igre; brez udeležencev igra ne more potekati. Z aktivnim vključevanjem otrok v raziskovalno in fizično igro nismo pridobili le dragocenega vpogleda v njihove zamisli in kakovostno raziskali trenutnega igralnega okolja, temveč smo tudi vzbudili skupno vizijo za kolektivno preobrazbo.



### **Moj sanjski prostor - Naša sanjska pot**

Druga najpomembnejša stvar za nas je bil prehod od merila 1 : 1 k merilu 1 : 50 in od individualnih k skupnim sanjam. Na ta način smo izbirali svoje zamisli in končne oblikovalske predloge.

### **Sanjska pot postaja resničnost!**

Nazadnje smo se lotili skupnega uresničevanja naših sanj, tako da smo k njihovemu

udejanjanju in tudi vzdrževanju povabili in vključili vse, ki jih zanima razvoj soseske. Tako se je med opolnomočenimi starši, ki so videli, kaj je mogoče, sprožila pobuda "zelenega" vala, in sledilo je več ukrepov ozelenitve ter čiščenja šolskega dvorišča.



***PODIJ ZA IGRO, performativna igralna krajina***

Na podlagi prve poletne šole, ki smo jo izvedli skupaj z otroki, smo si podobo obstoječe infrastrukture zamislili na novo. Naš kolektiv jo je v letih pred tem projektom soustvarjal skupaj s skupnostjo. Na pobudo otrok smo na novo pobarvali tako imenovani Krog. Vendar to ni bila le navadna vizualna vaja. Ker si večina otrok ne more privoščiti obiska morja ali bližnjega vodnega parka, ki je zanje predrag, so otroci med domišljijsko vajo povedali naslednje: "Predstavljajte si morje na Ledinah!" In tako se je med nami pojavilo morje. Spoznavali smo morska bitja, jih slikali, pa tudi utelešali v performativni igri za vse, ki so prišli na naš praznični dogodek.

V drugem letu je bilo jasno, da je potrebno ponovno barvanje. Tokrat smo to izvedli kot fizično vajo spominjanja – kaj je bilo v prvem letu kartirano kot "dobro mesto" na šolskem dvorišču – vendar smo med tem sprehodom našli tudi nove prostore. Ko smo jih na dvorišču začrtali s kredo in jih med seboj povezali, smo skupaj z otroki utelesili in ustvarili edinstveno igro, ki se je prenesla v Krog, in nazadnje postala naš podij za igro s svojim posebnim nizom pravil in dejanj.



***IGRALNICA V NARAVI, taktilna igralna krajina***

Ta poseg je nastal iz kombinacije idej in sanj, zbranih prek aktivne igre z otroki, ki uživajo v igrah, kot so skrivalnice. Analizirali smo njihove makete narejene v majhnem merilu. Slednje vključujejo senzorične in ravnotežne elemente, katerim smo dodali še različne grmovnice s čutnimi in vizualnimi značilnostmi, kot so aromatične rastline in drevesna debla. Ta pristop nam je v sodelovanju z otroki in vzgojitelji omogočil modularno razmišljanje ter oblikovanje in postavitev rastlin in elementov na kraju samem.

Pomembno je poudariti, da za namen našega projekta ni bilo posekano nobeno drevo. Ugotovili smo, da mestne službe in zasebni investitorji pogosto posekajo številna drevesa, ne da bi raziskali alternativne možnosti uporabe, kot so prodaja, uporaba kot kurivo ali ponovna uporaba. To spoznanje nam je odprlo oči, da smo opazili velik potencial za izvajanje dodatnih prostorskih posegov na različnih šolskih dvoriščih, kar bo le še spodbujalo krožno gospodarstvo.





***Sanje o GLASOVIH PERUNA, avdio-vizualna igrana krajina***

Igra nas utruja in ko počivamo, radi sanjamo. Zato smo že v prvem letu spoznali, da je pomembno med ta tri drevesa vključiti mrežo sanj, ki se razširi v čudovito instalacijo lovilca sanj in glasu. Prebivalci te soseske raziskujejo moč zvoka in njegov glasbeni potencial, zato ima zanje glasba ključno vlogo. V sodelovanju z otroki smo se lotili ustvarjanja tega posega kot pomembnega dela naše poti. Z različnimi materiali smo oblikovali tri ločene drevesne instalacije, s katerimi smo ustvarili čarobni gozd.



***OBSERVATORIJ ZVEZD, zbiralna krajina***

Ko smo ležali med petimi borovci, smo gledali v veje, skozi katere je sončna svetloba prodirala kot utripajoče zvezde. To je tudi kraj, kjer smo se naučili igrati križce in krožce (x-o), igro mlin in druge algoritmične družabne igre. Na to mesto smo preprosto namestili solarne verige in vsem omogočili, da so ga lahko prišli doživeti. Povedali so nam, da je za nekatere otroke to nov najljubši prostor za sanjarjenje in zaupanje skrivnosti po pouku.



### **Moč narave, krožna igralna krajina**

Pomlad in poletje leta 2023 sta bila precej zahtevna, saj sta prinesla veliko deževnih dni in nepričakovano nizke in nato visoke temperature, kar je povzročilo večcelične nevihte. Zaradi takšnih vremenskih razmer so bila naša mesta prekrita z listjem, vejami ter podrtimi in izruvanimi drevesi.

Veja našega dragocenega zlatega dežnikovega drevesa (lat. *Albizia saman*), okoli katerega je bila nameščena plezalna mreža, ni vzdržala moči neviht. Ob pogledu na padlo vejo smo lahko občudovali njeno geometrijo. Nekaj minut pozneje so prišli otroci ter začeli raziskovati in plezati po padli veji. Z namenom, da bi to početje upočasnili in ga spremenili v previdnejše, a ne omejeno raziskovanje, je nastala nova igra: Igra z vejo. Tudi naša telesa zamrznejo kot veje.

Skupaj z otroki smo se odločili, da moramo vejo zavarovati, zato smo jo podprli z drevesnimi debli. Vsaka veja se je popolnoma prilegala in bila trdno pritrjena z dolgimi žebli.

Z namenom, da bi jo proglasili kot svojo skulpturo in igralni predmet, so jo otroci pobarvali, kar ji je dalo novo vrednost. Upamo, da jo bo to zaščitilo pred tem, da bi pozimi postala material za kurjavo ljudi v tiski.



### **VULKANSKI OTOK, perspektivna igralna krajina**

Z vrsto sprehodov in učenjem od otrok o posebnostih šolskega dvorišča smo naleteli na kup zoglenega premoga, ki je tvoril hrib. Kljub morebitnim varnostnim pomislekom smo ugotovili, da otroci radi plezajo nanj. Na srečo je z namestitvijo čistega ogrevalnega sistema v šoli kup kmalu izginil. Lokacija Ledine in njeno ime imata poseben pomen, in sicer "zravnana zemlja", zato ni bilo presenetljivo, da so otroci med zamišljanjem sanjskih prostorov ustvarili ureditev v obliki hriba. Posledično je naše nekoč ravno šolsko dvorišče doživelo svoj prvi izbruh in vulkanski otok se je ponovno pojavil! Otroci so vodili tradicionalne igre s petjem in plesom "kola" ter tako prispevali k ustvarjalnemu procesu. Vsak je s seboj prinesel svoje orodje za sajenje ob hribu. Podobno kot pri "Igralnici v naravi" smo postavili tri hlode, ki simbolizirajo odprt šolski avtobus, ki so si ga otroci zamislili pri ustvarjanju arhitekturnih modelov za svoje sanjske prostore.

Prav tako je v bližini hriba grm španskega bezga z uhojeno potjo, ki smo jo odkrili lansko zimo in poleti ni bila vidna. Obrezali smo veje, da bi pot očistili, in odkrili prodnato stezo. Nekaj dni pozneje so nam otroci povedali, da je to džungla in da se pojavi lava (muljasta pot), ki vodi do vulkana, ko tečejo po tej poti. Izumljanje se nikoli ne neha!





Prav tako smo se skupaj z otroki in šolsko ekipo v skupni akciji sajenja spomnili, da je bila skupna skrb za zelene površine šolskega dvorišča v preteklosti velik del vsakdana šole in skupnosti ter stvar ponosa in časti, da to počnemo. Spomnili smo se tudi, da je bil tam sadovnjak. Zato bomo novembra kot zadnji poseg zasadili sadovnjak z mrežo 4 x 4 s 15 avtohtonimi sadnimi drevesi (češnje, slive, jabolane, hruške, kutine in drugo). Ta igralna in učna krajina bo nudila praktične učne ure v naravi za kemijo, biologijo in pripovedovanje zgodb, predvsem pa za igro! Ponujala bo preobrazbeno moč letnih časov in nas v prihodnosti nagradila. Do takrat bo pravokotna mreža, v katero bodo posajena drevesa, ponujala novo prostorsko kakovost, ki jo bo treba še raziskati. Zagotovo pa se bodo pojavile nove igre, saj se, kot smo videli na vsakem koraku, igra zgodi, ko se pojavijo otroci!

### **UČENJE IN IGRANJE, sezonska igralna krajina**

Med pandemijo COVID-19 je postajalo vse bolj očitno, da je pouk na prostem prava pot. Naš Krog je v tistih dneh služil kot odlično mesto, vendar smo potrebovali več kot le en Krog. V naših pogovorih s šolskim osebjem je bilo poudarjeno, da bi bilo zelo pomembno, če bi lahko prihodnji posegi omogočili pouk na prostem. In tako je bil Vulkanski otok postavljen pred vrtec, saj se odlično prilega njihovim dejavnostim, Krog pa ima zdaj več prostora za sedenje in igro. Zasnovali pa smo tudi posebno igro - odejo za piknik, ki je postala takojšnja učilnica na travi, pa tudi pripomoček za vadbo in kostum!

# Pilotna ozelenitev šolskih površin Mihael Grameno, Tirana



## Qendra Marrëdhënie

**Lokacija:** Osnovna šola Mihael Grameno, Tirana, Albanija

**Udeleženci:** otroci med 5. in 15. letom starosti, svet staršev, šolsko osebje, občinski delavci in vodje oddelkov

**Ključne besede:** šolsko dvorišče, javni park, javni prostor, ozelenjevanje, odstranitev tlaka (ang. *depaving*)

Šolska dvorišča so zadnje večje površine javnega prostora v Tirani, le da so večino časa zaklenjena za zaprtimi vrati. V Tirani je trenutno 1,2 m<sup>2</sup> javnih zelenih površin na osebo, kar je daleč pod standardom 9 m<sup>2</sup>, ki ga priporoča Svetovna zdravstvena organizacija.

Šolska dvorišča so enakomerno razporejena po soseskah in imajo ogromen potencial za zagotavljanje novih parkovnih površin v bližini krajev, kjer ljudje živijo.

“Ozelenitev” šolskih dvorišč ali z drugimi besedami, zamenjava velikih površin utrjenega tlaka z mehkejšimi, vpojnimi in naravnimi materiali izboljša učenje in poučevanje ter lahko koristi bližnjim ekosistemom. Zelena šolska dvorišča delujejo kot gobe, ki vpijajo in filtrirajo deževnico, kar zmanjša pritisk na mestno kanalizacijo med zimskimi poplavami. Zagotavljajo oaze sence, goste varovalne pasove čistega zraka in nudijo odmik od visokih ravni cestnega

hrupa. Z dodajanjem dreves in divjih cvetic lahko ponudimo nove domove populacijam ptic in žuželk, katerih delo je bistvenega pomena za delovanje lokalnih ekosistemov.

Razlogi, zakaj bi morali posodobiti šolska dvorišča v Tirani, so jasni. Toda projekt RE:PLAY je ponudil priložnost, da se v Tirani pilotno izvede projekt obnove zelenega šolskega dvorišča kot poskus, kako to storiti. Ustvarili smo dolgoročni, pristni sodelovalni proces, ki ga je mogoče

uporabiti pri sprejemanju projektnih odločitev na šoli Mihal Grameno.

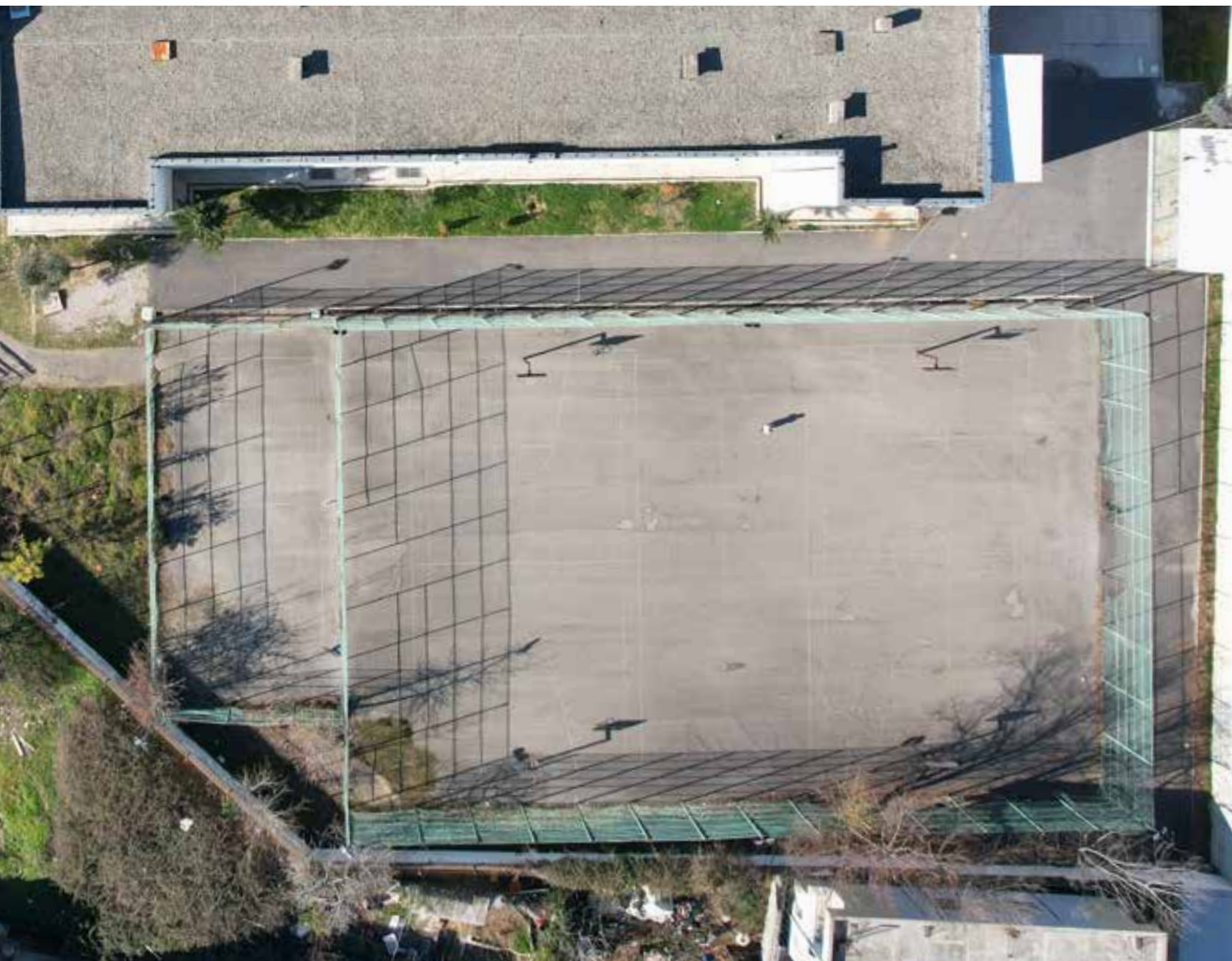
V sodelovanju s šestimi razredi šole, kjer so otroci stari od 8 do 14 let, smo dvanajst mesecev ocenjevali, kako delujejo zunanji prostori šole. Tako smo izdelali skupni načrt, ki bi bil osnova za prihodnje načrtovalske projekte.

Načrtovanje se je odvijalo skozi igro, ustvarjanjem in gradnjo novih igralnih krajin na licu mesta. Pogovarjali smo se o vrednostih vsake lokacije. Namen našega poskusa je bil pokazati, ne povedati,

delovati, ne napovedovati, in z začasnimi ureditvami čim bolj fizično izkusiti prihodnjo podobo šolskega dvorišča.

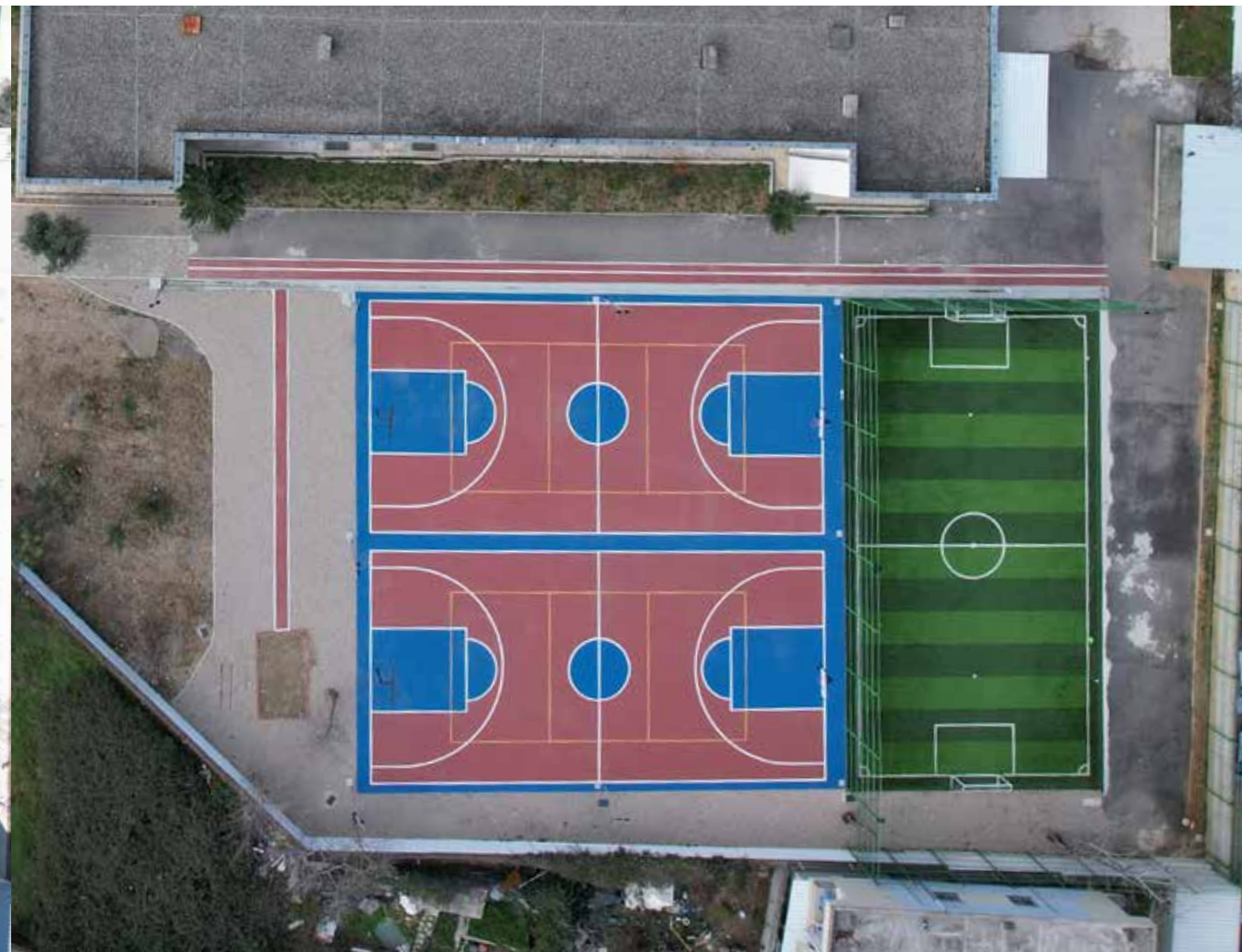
Ob koncu tedna smo odprli šolska vrata in za sosesko organizirali zabave. Uporabili smo šotore in dežnike kot navidezna drevesa, da bi ustvarili drugačno vizijo, kako bi lahko prostor deloval in kaj bi se v njem lahko dogajalo. Zdelo se je kot kolektivna domišljija, ki smo ji bili vsi priča iz prve roke.

Ob drugih priložnostih smo učiteljem zastavili nekaj resnih vprašanj, ki so bila bolj povezana z njihovim delom: kako bi lahko zunanji prostor šole oblikovali tako, da bi bolje ustrezal njihovemu delovniku in celo odprl nove priložnosti za poučevanje? Preprosteje: kaj bi tu spremenili, da bi bilo za vas bolj koristno? Ista vprašanja so bila zastavljena varnostnikom in vzdrževalcem. Ob vseh prednostih, ki jih ponuja zeleno šolsko okolje, slednje ustvarja tudi veliko novih izzivov, ki jih je treba obravnavati skupaj.



#### **PREJ**

Pri tem projektu smo združili moči z Občino Tirana in Direktoratom za javne zgradbe, da bi pripravili nov koncept za športna igrišča, ki se nahajajo na zadnjem delu šolskega dvorišča.



#### **POTEM**

Poleg novih šolskih igrišč smo predlagali tudi odstranitev mrežne ograje, "kletke", ki obdaja igrišča ter vzpostavitev bolj odprtega in prijaznega prostora. To nima le velikega vizualnega učinka, temveč šolskemu dvorišču dejansko vrača prostor, ki je bil sprva ograjen.



### ***Odstranitev tlaka***

Velik del projekta je predstavljala odstranitev utrjenih površin večjega dela šolskega dvorišča. S tem smo uredili zeleno območje, ki je primerno za drevesa in rastline, pa tudi za druženje. Tu smo posadili drevesa in grmovnice, in čeprav so drevesa še mlada, je prostor pri otrocih že zelo priljubljen.



### ***Nova sedala in razsvetljava***

Da bi zadovoljili potrebo otrok po dodatnem druženju, smo na novem razgibanem prostoru brez utrjenih tlakovanih površin dodali nekaj piknik sedežev. Na šolsko dvorišče pa smo namestili niz lučk, da bi bil prostor prijeten tudi popoldne in zvečer.



### **Pot**

Zasnovali smo pot, ki poteka okoli šole. Učenci, učitelji in starši so si jo zelo želeli, saj služi več namenom. Ta pot je priročna za starše z vozički, ki se lahko sprehajajo po šolskem dvorišču, služi kot sprehajališče za otroke med odmorom in prav tako za tek v okviru programa telesne vzgoje.



Pot je speljana tudi po novem območju brez utrjenih tlakovanih površin.



# Kockice, Bar



## NVO Gradionica

**Lokacija:** Srednja šola Niko Rolović, Bar, Crna gora

**Udeleženci:** otroci in dijaki stari med 12 in 19 let

**Ključne besede:** večnamenska platforma, sooblikovanje, šolsko dvorišče, skupnost, igralna oprema, vabljen prostor

Čeprav Bar nima težav s količino zelenih površin, kot se dogaja v večjih mestih, pa je zaradi intenzivne urbanizacije, nenadzorovane rasti turizma in slabe povezanosti planske dokumentacije s potrebami skupnosti vsaka parcela v mestu potencialni vir dobička. Ohranjanje velikih zelenih površin, načrtovanih ob javnih ustanovah v obdobju socializma, je postalo velik izziv, zlasti v luči vse manjšega števila kakovostnih razpoložljivih zemljišč

za gradnjo. Tako je cilj posegov postalo tudi dvorišče srednje šole. Leta 2019 ga je opustošila gradnja vrtca, kar je povzročilo proteste skupnosti. Dvorišče je utrpelo precejšnjo škodo, projekt RE:PLAY pa je eden od načinov, kako mu povrniti del funkcionalnosti.

S tem pilotnim projektom je bila v sodelovanju in sooblikovanju z otroki dosežena rešitev za več perečih težav, ki so jih otroci izpostavili v analitični fazi. Ena od

teh je pomanjkanje sence, ki bi jih ščitila pred vročim sredozemskim podnebjem. Druga je prostor z razvito zeleno infrastrukturo, ki je ni treba čakati leta, da zraste. Naslednja težava je prostor v bližini šole, kjer lahko otroci preživljajo krajše in daljše odmore, ne da bi morali hoditi v bližnje kavarne. Izpostavili so tudi malo učilnico na prostem, ki bi lahko služila kot osnovno orodje za večino učnih načrtov. Predlagan je bil tudi manjši oder za nastope in praznovanja, ki

so bila ukinjena zaradi rušenja amfiteatra na prejšnjem dvorišču, s čimer so bili otroci prikrajšani za možnost praznovanja konca šolskega leta v bližini šole. Skratka, glavni prostor za izvenšolsko druženje, igro in zabavo ali z eno besedo – "KOCKICE".

Sooblikovanje je bilo v fazi načrtovanja projekta ključnega pomena. Začelo se je z analizo, nadaljevalo skozi zbiranje

predlogov učencev in oblikovanje projektnih predlogov ter trajalo vse do zadnjega trenutka, ko so učenci neposredno sodelovali pri gradnji lastne opreme za šolsko dvorišče, imenovane Kockice.



Uporaba različnih metod barvanja je ponujala priložnost, da smo otroke naučili več tehnik, oblikovali manjše skupine, razporedili delovno obremenitev in v proces vključili več otrok.



Za uspešno in organizirano delavnico z otroki je bila priprava ključnega pomena. Medtem ko sta bili razlaga podrobnosti in uporaba kontrolnih seznamov pomembni, je bil najpomembnejši element pri soustvarjanju z otroki zabava med procesom in njihovo vključevanje.





Spodbujanje raziskovanja je otrokom omogočalo, da so lažje preizkušali nove tehnike barvanja. Plahi udeleženci se pogosto bojijo napak, vendar smo jim lahko zagotovili, da v ustvarjalnem procesu ni napak - vse to je del pustolovščine.



Pomembno je, da se zavedamo, da vsak udeleženec doprinese k projektu svoje edinstvene sposobnosti. Nekateri posamezniki so morda nadarjeni za risanje, drugi pa se lahko odlikujejo v fotografiranju trenutkov. Nekateri morda izstopajo pri organizaciji gradiva ali nalog, medtem ko so drugi spretni pri spodbujanju komunikacije v skupini.

## DOBRO JE VEDETI

Proces oblikovanja in ustvarjanja prostora vključuje kreativnost, nanj pa vplivajo različni nepredvidljivi dejavniki. Ti izzivi se še povečajo, kadar je vključenih več deležnikov in se preizkušajo novi pristopi. Med prehodom od načrtovanja do izvedbe se lahko pojavijo številni nepredvideni dogodki, med drugim:

### Neugodne vremenske razmere

Predstavlajte si, da želite urediti hrib iz zemlje ali zasaditi novo zelenje, vendar več kot mesec dni neprekinjeno dežuje. Zaradi tega se vaše zemljišče spremeni v blatni kaos. Da bi zmanjšali to tveganje, moramo skrbno izbrati primeren letni čas za dela na prostem in nameniti dovolj časa za izvedbo. Tako si lahko privoščimo čakanje na ugodne vremenske razmere, preden začnemo z zunanjimi deli.

### Izvajalci in roki

Prvotno je bilo načrtovano, da bo mizar končal gradnjo igralnih elementov do pozne pomladi, da bi jih otroci lahko uporabljali pred poletnimi počitnicami. Nato bi sledilo njihovo ocenjevanje. Vendar se je zaradi velike zamude namestitvev elementov prestavila na konec junija, po koncu šolskega leta. Bistveno je, da so otroci navzoči pri vpeljavi opreme, ki so jo sooblikovali, saj se tako krepi občutek lastništva. Brez njihove navzočnosti ob namestitvi morda elementov opreme ne bodo v celoti sprejeli za svoje.

### Spremembe v vodstvu šole

Spremembe v vodstvu šole lahko prekinajo tekoče pobude, saj novi odločevalci pogosto prinesejo s seboj svojo vizijo in druge prednostne naloge. To lahko spremeni smer in učinek predhodno podprtih pobud. Novo vodstvo lahko ponovno oceni projekte, prilagodi vire ali uvede nove strategije. Za obvladovanje teh razmer je ključna odprta komunikacija. Biti moramo pripravljeni na ponovno vzpostavitev komunikacije, spodbujati sodelovalne odnose z novim vodstvom in ostati prožni pri prilagajanju projektnih načrtov in pristopov novim usmeritvam šole. Oblikovanje sporazuma o sodelovanju in sistema za izmenjavo informacij na samem začetku projekta vzpostavi trdne temelje, na katere se lahko zanesejo vsi novi deležniki, saj jim omogoči razumevanje razvite strategije sodelovanja in že doseženega napredka.

### Nepričakovani gostje

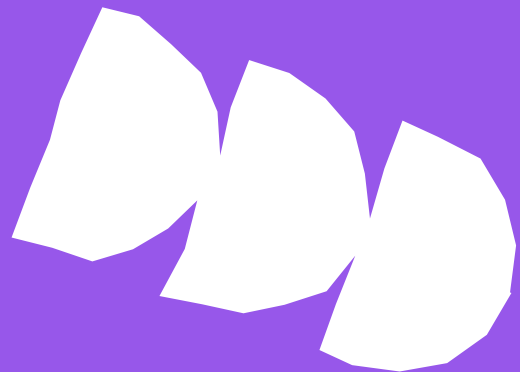
Odvisno od prostora in raznolikosti uporabnikov prostora, v katerega posegate, je pomembno, da pričakujete nepričakovano. To lahko vključuje nepričakovane dogodke, kot so krsti, ki rijejo po sveže zasajenem vrtu, primeri vandalizma lokalnih prebivalcev, posamezniki, ki trgajo rože, ali celo lokalne skupine, ki poškodujejo zaščitno ograjo in prezgodaj hodijo po rastoči travi. Vse te situacije se lahko pojavijo v svetu, ki si ga delimo, vendar jih ne smemo razumeti kot konec svojega dela in napredka. Namesto tega naj služijo kot opomin, da razmislimo, kako pritegniti k sodelovanju več ljudi, ki bi bili na naši strani.

### Certifikati o varnosti

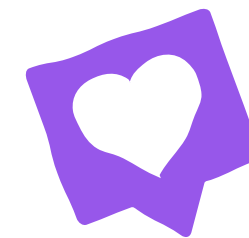
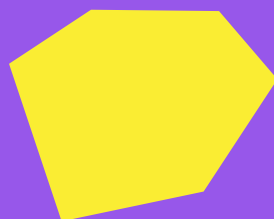
Pri postavitvi nove nestandardne igralne opreme v javni prostor mora biti varnost osnovna in prednostna naloga. Ključnega pomena je, da se izvedejo varnostni pregledi in ocene, vključno z A testi. S tem se zagotovi, da oprema izpolnjuje zahtevane varnostne standarde. Pridobitev certifikata dodatno potrди skladnost z varnostnimi zahtevami. Predhodna dodelitev sredstev za kritje stroškov testiranja varnosti in certificiranja kaže na zavezanost k zagotavljanju varnega igralnega okolja. Certifikata ni treba pridobiti za vse naprave in posege, ki so namenjeni igri. Zato se pred dokončno pripravo načrta seznanite s predpisi v svojem mestu in pripravite utemeljen predlog načrta.

### Združevanje moči z drugimi iniciativami

Da bi dosegli večje sinergije, smo nameravali združiti moči z drugimi obstoječimi pobudami. Pri prizadevanjih za sodelovanje smo naleteli na izziv, ki je bil posledica nepoznavanja teh novih pobudnikov s strani vodstva šole in občinske uprave. Neinformiranost in pomanjkanje zaupanja sta vodila v odklanjanje podpore. Za zagotovitev uspešnega sodelovanja je ključno, da proaktivno načrtujemo in ocenimo ozadje, ugled in usklajenost pobud, s katerimi se želimo povezati. Poleg tega lahko z vnaprejšnjim obveščanjem o skupnih ukrepih pridobimo podporo in omogočimo nemoteno sodelovanje.



## 05 DELIMO



## PONOVNI RAZMISLEK O PRISTOPU

Zagovarjamo in spodbujamo koncept urbanega življenja v integriranih igralnih krajinah, kjer mesta in metropole postanejo dinamična okolja za nenehno razmišljanje, poustvarjanje, preobrazbo, ponovno odkrivanje in preoblikovanje - z eno besedo, za RE:PLAY.

Pri pripravi tega priročnika smo si prizadevali nagovoriti čim več tistih, ki se strinjajo z našo vizijo. Čeprav se osredotočamo predvsem na otroke, vabimo učitelje, starše, kolege iz kulturno-kreativnega sektorja, skrbnike, odločevalce in vse, ki jih zanima soustvarjanje in participativno načrtovanje, da se nam pridružijo. S tem priročnikom želimo širiti misel, da igra prihaja v različnih oblikah, in čeprav so standardi potrebni na številnih področjih življenja, lahko pri otroških igriščih uporabimo bolj prožen in prilagodljiv pristop.

Naš namen je deliti spoznanja in znanje, pridobljeno z izkušnjo RE:PLAY. S stalnim dialogom in preudarnim pre-

mislekom smo postavili pod vprašaj svoje dosedanje razumevanje in prakse, kar nas je spodbudilo k ponovnemu razmisleku o lastnem pristopu k oblikovanju prostorov za igro na Zahodnem Balkanu. V naslednjem razdelku so izpostavljene ključne teme, pridobljene izkušnje in glavne značilnosti našega pristopa. Vabimo vse bralce, da razmislijo o teh ugotovitvah, ter jih uporabijo kot navdih in orodje za izboljšanje načrtovanja prostora in povečanje kakovosti življenja.

### Zunaj okvirov tradicionalnih otroških igrišč

Igrišča so bila določena kot prostori za igro v mestnem okolju, ki je preveč nevarno za naključno in improvizirano igro. Danes igralne krajine presegajo koncept tradicionalnih igrišč in ustvarjajo poglobljena okolja, ki spodbujajo domišljijo, ustvarjalnost in spretnosti reševanja problemov. Za razliko od fiksnih struktur, ki jih

najdemo na tradicionalnih igriščih, igralne krajine ponujajo prilagodljive in spremenljive prostore za svobodno, nestrukturirano in odprto igro, kar otrokom omogoča, da sami oblikujejo svoje izkušnje in raziskujejo svoje meje.

Ti dinamični prostori pogosto vpletajo v zasnovo naravne elemente, kot so drevesa, grmovje, skale, vzpetine in vodni elementi, kar otrokom omogoča, da se povežejo z okoljem. Bogati materiali, teksture in interaktivni elementi za spodbujanje senzoričnega doživljanja in drugega čutenja pripomorejo k podpori kognitivnega razvoja, senzorne integracije in motoričnih spretnosti.

Igralne krajine spodbujajo vključevanje in so prilagojene otrokom z različnimi sposobnostmi. Z uporabo dostopne opreme, senzorično bogatih prvin in vključujočih igralnih območij igralne krajine spodbujajo socialno vključevanje, empatijo in razumevanje med otroki. To vključujoče okolje neguje prijateljstva, odpravlja ovire ter ustvarja občutek sprejetosti in pripadnosti.

Kot načrtovalci, oblikovalci, vzgojitelji in odločevalci si moramo prizadevati za zagotavljanje pogojev, ki podpirajo igro vseh otrok v urbanih okoljih. To pomeni, da je treba z oblikovanjem varnih ulic, ustvarjanjem kreativnih javnih prostorov in vključevanjem zanimivih urbanih prvin



Naša prisotnost in sposobnost, da s preprostimi sredstvi podpremo igro, sta za otroke ključnega pomena.

v mestno krajino razširiti svobodo igranja zunaj namenskih igrišč. Igralne krajine služijo kot močna orodja za celostni razvoj in pomagajo oblikovati celovite posameznike v nenehno spreminjajočem se svetu.

## Narava kot igrišče

Narava je najboljše igrišče, saj ponuja neskončne možnosti za igro in raziskovanje brez ekstravagantnih struktur ali naložb. Naravni prostori za igro prinašajo številne koristi tako otrokom kot skupnostim. Od plezanja po drevesih do gradnje utrd in čofotanja v potokih - igra v naravi spodbuja učenje, ustvarjalnost, telesno dejavnost in domišljijo. Krepi povezanost z okoljem, spoštovanje, odgovorno rabo virov in okoljsko ozaveščenost. Z vključevanjem naravnih prvin v oblikovanje krajine lahko ustvarimo čarobne igralne izkušnje. To je mogoče doseči z majhnimi lokalnimi posegi, kot so gradnja hišice na drevesu, zasaditev grmovnic, ureditev kolesarske steze v gozdu ali poti v naravi. Naravni igralni prostori imajo tudi moč, da združujejo skupnosti.

Ozelenitev mestnih igrišč ima ključno vlogo pri prilagajanju na podnebne spremembe. Rastlinje ustvarja ugodno mikroklimo, nudi senco in ima hladilne učinke, zaradi katerih so dejavnosti na



Nestrukturirana igra z naravnimi materiali spodbuja domišljijo, ustvarjalnost in sodelovanje.

prostem v vročih poletjih prijetnejše. Z vključevanjem narave v zasnovo igrišč spodbujamo okoljsko vzdržnost in pripravljamo otroke na spreminjajoče se podnebje.

Poleg tega vključevanje naravnih elementov na igrišča podpira biotsko raznovrstnost. Z vključevanjem avtohtonih rastlin, ureditvijo habitatov za divje živali in spodbujanjem ekološkega ravnovesja naravni igralni prostori pomagajo ohraniti lokalno rastlinstvo in živalstvo. To prispeva k razumevanju in spoštovanju medsebojne povezanosti vseh živih bitij ter otroke spodbuja k temu, da postanejo varuhi biotske raznovrstnosti.

## Načrtovanje in praksa, osredotočena na skupnost

Načrtovanje, usmerjeno v skupnost in ustvarjanje prostora imata bistveno vlogo pri spodbujanju povezanosti ljudi in izboljšanju kakovosti življenja v soseskah. S tem, ko dajemo prednost ureditvi živahnih in vključujočih prostorov za otroke, hkrati zagotavljamo priložnosti za zbiranje, povezovanje in krepitev občutka pripadnosti znotraj celotne skupnosti. Šole, ki se nahajajo v soseskah in so prebivalcem zlahka dostopne, služijo kot pomembna središča skupnosti.

Preoblikovanje šolskih dvorišč v skupnostne prostore, odprte za javnost izven časa pouka, lahko ustvari živahna zbirališča, ki ponujajo igralno opremo, športne objekte in zelene površine, v katerih lahko uživajo ljudje vseh starosti. Z ureditvijo šolskih ulic, na katerih je promet ob določenem času omejen ali prepovedan, se vzpostavijo varna, pešcem prijazna območja, ki spodbujajo aktivno mobilnost, socialno interakcijo in igro.

Načrtovanje, ki se osredotoča na skupnost, med prebivalci spodbuja občutek ponosa, lastništva in pripadnosti. Omogoča, da prostori odražajo posebne potrebe



Vključevanje skupnosti v praksi: razprava o prenovi šolskega dvorišča v prijetnem vzdušju.

in želje lokalne skupnosti, kar spodbuja občutek povezanosti in ustvarja prostore, ki resnično služijo dobrobiti skupnosti.

## Velike pridobitve, majhne naložbe

V državah v razvoju Zahodnega Balkana napredek pogosto ovira prepričanje, da je mogoče igrišča in izobraževalno infrastrukturo postaviti le z večjimi finančnimi sredstvi. Vendar pa to prepričanje izpodbijamo in dokazujemo, da kakovost igralnih prostorov ni odvisna le od denarja. Prav proces načrtovanja, vključevanje končnih uporabnikov in pametna uporaba omejenih sredstev so tisti, ki resnično vplivajo na ustvarjanje navdušujočih in zanimivih igralnih prostorov.

Z uporabo strokovnega znanja izkušenih načrtovalcev in aktivnim vključevanjem uporabnikov lahko kljub finančnim omejitvam dosežemo izjemne rezultate. Vključevanje naravnih prvin, kot sta vegetacija in relief, ne le zmanjšuje

stroške, temveč tudi izboljšuje estetiko in funkcionalnost igrišča. Vključevanje skupnosti v faze načrtovanja in izvedbe ravno tako zmanjšuje stroške, istočasno pa spodbuja občutek lastništva, ponos skupnosti in občutek odgovornosti, kar posledično zmanjšuje stroške vzdrževanja.

Naš pristop poudarja sooblikovanje, vključevanje uporabnikov in učinkovito dodeljevanje virov. S takšno miselnostjo lahko tudi z omejenimi naložbami ustvarimo impresivne igralne krajine, ki prinašajo spremembe.

## Opolnomočenje glasov

Pri participativnih procesih je ključnega pomena vzpostavitev zaupanja, kar je osnova za skupno in vključujoče odločanje. Če so ljudje slišani, njihov glas pa spoštovan in upoštevan, je večja verjetnost, da bodo ti ljudje sodelovali in prispevali svoje zamisli. Zaupanje ustvarja varno podporno okolje, ki posameznikom omogoča izražanje mnenj, izmenjavo izkušenj in možnost izzivanja ustaljenih norm. Spodbuja preglednost, odprt dialog in medsebojno razumevanje, kar vodi k trajnostnim rešitvam. S tem, ko dajemo prednost krepitvi zaupanja, se gojijo močnejši odnosi, krepijo se glasovi zapostavljenih, spodbuja se občutek skupnega lastništva in odgovornosti, kar krepi tudi strukturo naših skupnosti.



Vidim te, čutim te: dovolimo svojim glasovom, da so igrivi in pristni.

Pri načrtovanju igrišč je sodelovanje izredno pomembno. Vključevanje glavnih deležnikov iz življenja otrok v proces načrtovanja zagotavlja, da bodo nastali prostori ustrezali njihovim potrebam, željam in razvojnemu blagostanju. Čeprav imajo starši tradicionalno pomembno vlogo, imajo pri otrokovem razvoju in učenju pomembno vlogo tudi učitelji. Njihov prispevek omogoča celovito razumevanje otrokovih potreb, želja in varnostnih pomislov, kar spodbuja nastanek resnično vključujočih in zanimivih prostorov igre.

Pri vzdrževanju varnih, funkcionalnih in privlačnih igrišč naj sodelujejo tudi drugi člani šolskega osebja, kot so hišniki in čistilke. Njihovo sodelovanje je ključnega pomena, saj med procesom načrtovanja prispevajo praktična spoznanja o vsakodnevem vzdrževanju prostora. Sodelovanje z njimi jim že v zgodnjih fazah vliva občutek lastništva in ponosa ter jim omogoča, da dejavno prispevajo k dobremu počutju otrok.

## Soustvarjanje z otroki in za otroke

Oblikovanje vključujočih igralnih krajev zahteva pristop, v katerem oblikovalci in otroci postanejo sodelavci. Če otroke prepoznamo kot "strokovnjake za igro" in jih aktivno vključimo v proces načrtovanja, ustvarimo



Otroške sanje poletijo: interaktivna razstava otroških ilustracij na prostem v parku.

prostore, ki so prilagojeni njihovim potrebam. Z njihovim sodelovanjem ne le spoznamo njihove želje in obravnavamo specifične težave, s katerimi se lahko soočajo, temveč lahko izkoristimo tudi njihova edinstvena spoznanja o otroških igriščih in urbani opre. Zelo dobro razumejo, kako se povezati s temi prostori, in tako ponudijo dragocene povratne informacije, ki jih strokovnjaki za projektiranje morda spregledajo.

Otroci so na primer opozorili na neprimernost klopi za odrasle na otroških igriščih zaradi prevelikega prostora med sedežem in naslonom. Prikazali so svoje ustvarjalne prilagoditve v rabi opreme, kot je uporaba stoyal košarkarskih košev za plezanje, in izrazili potrebo po raznolikosti in posodobitvah igralnega okolja. Ta pričevanja iz prve roke poudarjajo neprecenljivo znanje, ki ga otroci prinašajo v proces načrtovanja.

Aktivno sodelovanje pri načrtovanju in sprejemanju odločitev daje otrokom moč, saj spodbuja občutek ponosa, lastništva in odgovornosti v njihovi skupnosti. Vključevanje otrok v izvedbo in vzdrževanje igrišča dodatno razvija njihove sposobnosti in jih uči pomembnih življenjskih lekcij.

S skupnimi močmi ustvarjamo vključujoče in zanimive prostore za igro, ki odražajo želje in težnje otrok, hkrati pa jim omogočamo, da postanejo aktivni soustvarjalci svojega okolja.



Praznovanje oživitve naše Sanjske poti!

“Če želiš biti hiter, pojdi sam. Če želiš priti daleč, pojdi v skupini.”

**afriški pregovor**





## Kaj sledi?

Z zaključkom projekta se podajamo na vznemirljivo pot vzpostavitve mreže regionalnih organizacij, ki se ukvarjajo s participativnim oblikovanjem prostorov igre na Zahodnem Balkanu. Naša skupna prizadevanja so pokazala možnosti za oblikovanje vključujočih igralnih prostorov, ki odražajo glasove in potrebe otrok, hkrati pa omogočajo stroškovno učinkovite rešitve. Spoznali smo, da so šole na čelu prizadevanj, da bi soseske postale bolj igrive, raznolike, zelene in povezane ter bi tako preoblikovale naša mesta.

V prihodnosti upamo, da bomo spodbujali sodelovanje in izmenjavo znanja med strokovnjaki za igro. Naša vizija je vzpostaviti spletno središče, ki bo povezovalo strokovnjake z različnih področij ter omogočalo mreženje, sodelovanje in izmenjavo virov. Naš namen je premostiti vrzel med teorijo in prakso, prostorskimi in družbenimi vedami, upoštevati najnovejše

raziskave in kulturni kontekst Zahodnega Balkana. Prizadevamo si, da bi postalo dragoceno skladišče znanja, virov, študij primerov in inovativnih zamisli, ki bodo opolnomočile strokovnjake in navdihnile odločevalce. Naša mreža organizacij se zavzema za načela participativnega prostorskega načrtovanja, pri čemer daje prednost pomenu igre v življenju otrok.

Toplo vabimo vse družboslovne in prostorske strokovnjake za igro na Zahodnem Balkanu, da se nam pridružijo na tem potovanju in aktivno oblikujejo prihodnost načrtovanja igralnih krajin. Z iskanjem partnerstev z regionalnimi in mednarodnimi organizacijami želimo razširiti svoje znanje in okrepiti svoj vpliv. Skupaj si prizadevamo za ustvarjanje vključujočih in privlačnih mestnih igralnih krajin, ki bodo v vsej regiji spodbujale otroško domišljijo, pospeševale otroški razvoj in krepile njihovo dobro počutje.



## Bi se igrali skupaj z nami?

Pridružite se nam pri ustvarjanju igrivih igralnih krajin! Obrnite se na nas in sodelujte z nami pri načrtovanju in preoblikovanju našega skupnega okolja.

To smo mi, strokovnjaki za igrišča v regiji Zahodnega Balkana:

**Pazipark**  
www.pazipark.si  
pazipark@gmail.com  
Cesta 27. aprila 1,  
1000 Ljubljana

**Kreativni krajobrazi**  
www.kreativnikrajobrazi.hr  
info@kreativnikrajobrazi.hr  
Josipa Pupačića 19,  
10090 Zagreb

**Škograd**  
www.skograd.org  
zdravo@skograd.org  
Kolarčeva 5,  
11000 Beograd

**Gradionica**  
www.gradionica.me  
gradionicango@gmail.com  
Jovana Tomaševića  
55, 85 000 Bar

**Qendra Marrëdhënie**  
www.qendra-m.org  
hello@qendra-m.org  
Rruga Gjon Muzaka,  
1000 Tirana

# Kolofon

## **RE:PLAY: PREOBLIKOVANJE PROSTOROV IGRE SKUPAJ Z OTROKI NA ZAHODNEM BALKANU**

Naslov izvirnika:

RE:PLAY: REDESIGNING PLAYSCAPES WITH CHILDREN IN THE WESTERN BALKANS

### **AVTORJI:**

Gaja Trbižan, Tina Trampuš (Pazi!park), Kaja Šprljan Bušić, Iva Šimić Erjavec (Kreativni krajobrazi), Mirjana Utvić, Predrag Milić, Natalija Ostojčić (Škograd), Simon Battisti, Ray Koçi, Jolin Matraku (Qendra Marrëdhënie), Goran Janković (Gradionica)

### **FOTOGRAFIJE:**

Antun Cerovečki, Igor Bagon, Klemen Ilovar, Goran Jakovac, Goran Janković, Dragica Orlandić, Ivana Planinić, Luka Vidic, Gaja Trbižan, Senad Zemunović

**PREVOD:** Multilingual Pro, d. o. o.

**OBLIKOVANJE:** Jolin Matraku

### **IZDAL IN ZALOŽIL:**

Kulturno okoljsko društvo Pazi!park  
Cesta 27. aprila 1, SI - 1000 Ljubljana  
[www.pazipark.si](http://www.pazipark.si)

Tiskano v Ljubljani, december 2023

Naklada: 100 izvodov

To delo je objavljeno pod licenco Creative Commons Priznanje avtorstva 4.0 Mednarodna.

*Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki izraža le mnenja avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.*

### **CIP - Kataložni zapis o publikaciji**

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

711.2:712.256-053.2(035)

RE:PLAY : preoblikovanje prostorov igre skupaj z otroki na Zahodnem Balkanu : priročnik o igri, igralnih krajinah, soustvarjanju, Zahodnem Balkanu in drugih zgodbah / [avtorji Gaja Trbižan ... [et al.] ; fotografije Antun Cerovečki ... [et al.] ; prevod Multilingual Pro]. - Ljubljana : Kulturno okoljsko društvo Pazi!park, 2023

Prevod dela: Re:play : redesigning playscapes with children in the Western Balkans

ISBN 978-961-95168-3-6

COBISS.SI-ID 177935875

---

Kakovostna igra pomaga  
otrokom, da se razvijejo v bolj  
zdrave, pametnejše in čustveno  
inteligentne odrasle.

---

