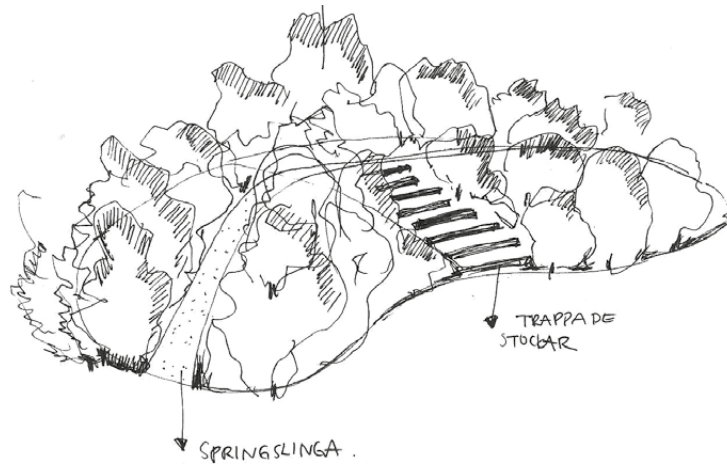
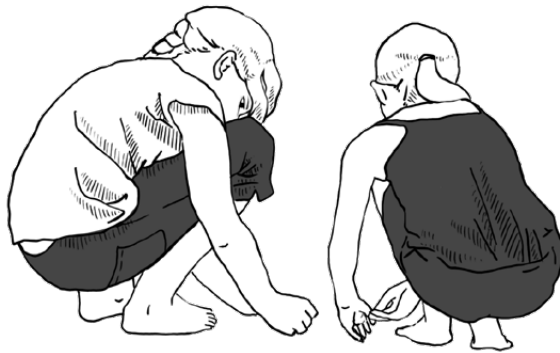
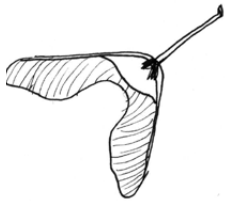




Lekotoper

En vägledning för naturlika
gröna leklandskap



Lekotoper - en vägledning för naturlika gröna landskap
Vinnova: Hållbara lekmiljöer i staden 2018-04049

Version 1: 2022-10-25

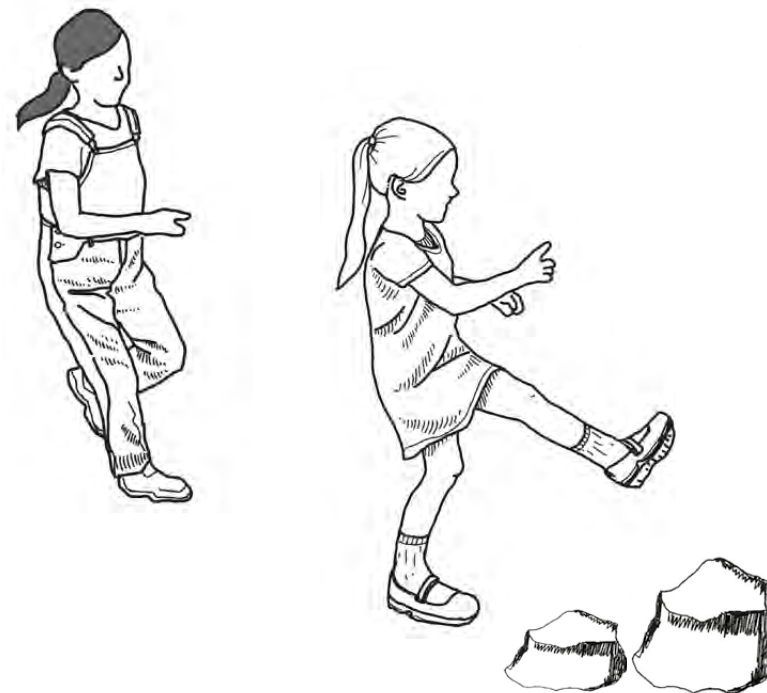
Författare:

Mimmi Beckman, planerare parkenheten, Örebro kommun
Emma Simonsson, landskapsarkitekt, Urbio
Elise Eriksson, landskapsarkitekt, Urbio

Illustrationer: Elise Eriksson, Wei Yun Lin, Marta Drapinska

Fotografier: Urbio och Örebro kommun

I alla fall där barn är fotograferade, där ansikten är synliga,
har föräldrarna godkänt publicering.



Med finansiering från:

VINNOVA

FÖRORD

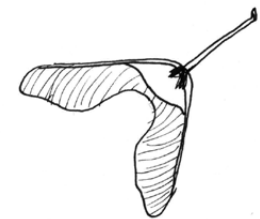
Den här vägledningen är ett resultat av samarbetet mellan landskapsarkitekter på Urbio och parkenheten på Örebro kommun inom det Vinnova-finansierade projektet *Hållbara lekmiljöer i staden*. Partners i Vinnova-projektet är, förutom Urbio och Örebro kommun, KTH, SLU, Uppsala universitet samt Nordic Parks.

För produktion av dokumentet står Mimmi Beckman (Örebro kommun), Emma Simonsson och Elise Eriksson (Urbio). Det praktiska arbete för att testa nya sätt att bygga rikare lekmiljöer, som gjorts på parkenheten i Örebro kommun, är också en viktig grund.

Olika tankar och idéer om stimulerande lekmiljöer som tas upp i det här dokumentet har också diskuterats i flera olika forum, projekt och sammanhang. Några av de personer som deltagit och bidragit är Fredrika Mårtensson, Eva-Lotta Sallnäs Pysander, Annika Waern och Jon Back (partners i projektet), Susan Paget, Märিত Jansson, Allan Gunnarsson, Peter Korn, Björn Wiström, Marcus Hedblom, Gustav Älgå, Magnus Carlberg med flera.

Vi har kallat det här dokumentet för en vägledning, men det är långt ifrån ett facit. Det handlar snarare om ett försök att staka ut en ny riktning, att problematisera hur ”vanliga” lekplatser och skolgårdar brukar byggas i Sverige idag, och inspirera till nya synsätt på hur de skulle kunna se ut istället.

Vi tror att vi är något viktigt på spåren, men vi vet också att vi har mycket kvar att lära. Den här vägledningen handlar därför mer om att ställa nya frågor, än att leverera säkra svar. Vi hoppas att den kan fungera som en dörröppnare, och kanske även som en kompass. Men det finns många stigar framför oss som behöver utforskas, och vi hoppas att vi blir fler som kan göra det tillsammans.



INNEHÅLL

1. VARFÖR BEHÖVER VI LEKOTOPER?

- 1.1 PÅ VÄG MOT RIKARE LEKMILJÖER
- 1.2 LEK OCH LEKVÄRDE
- 1.3 LEKVÄRDE I NATURMILJÖER
- 1.4 BJUD IN TILL LEK

2. HUR UTFORMAS EN LEKOTOP?

- 2.1 LEKOTOPERS UTFORMNING
- 2.2 LANDSKAPSELEMENT
- 2.3 RUMSSKAPARE
- 2.4 MATERIAL TILL LEKEN
- 2.5 PLATS- OCH LEKFÖRSTÄRKARE
- 2.6 RUMSLIGHET
 - Slutna rum för lek
 - Genomsiktliga rum för lek
 - Öppna rum för lek
 - Byggda rum för lek
- 2.7 KARAKTÄR OCH STÄMNING
- 2.8 OREGELBUNDENHET OCH DETALJRIKEDOM

3. LEKOTOPKATALOGEN

- 3.1 INTRODUKTION TILL LEKOTOPKATALOGEN
- 3.2 SKOGSLANDSKAPET
 - Leksnåret
 - Springåsen
 - Pinnskogen
 - Magiska skogen
- 3.3 VATTENLANDSKAPET
 - Lekbäcken
 - Stenströmmen
 - Lekdammen
 - Sandhavet
- 3.4 TRÄDGÅRDSLANDSKAPET
 - Sinnesträdgården
 - Lekängen
 - Odlingstäppan

4. FRÅN SKISS TILL BYGGD LEKOTOP

- 4.1 LEKOTOPER BLIR LANDSKAP
- 4.2 HUR BYGGS LEKOTOPER?
- 4.3 SKÖTSEL AV LEKOTOPER
- 4.4 HJÄLMARVIKSPARKEN - EN TESTBÄDD FÖR LEKOTOPER
- 4.5 PROCESSEN - PLANERING OCH BYGG
- 4.6 VÄGEN FRAMÅT

LÄSHÄNVISNINGAR

Den här vägledningen är indelad i fyra delar:

- 1.** I den första, inledande delen ger vi vår syn på varför vi behöver lekotoper. Här ingår även en kortfattad beskrivning av lekens grundstenar samt av lekvärde i naturmiljöer.
- 2.** I den andra delen beskriver vi de övergripande dragen i lekotopers uppbyggnad – deras grundläggande ingredienser och några särskilt viktiga principer vid utformning.
- 3.** Den tredje delen kallar vi för katalogen. Här beskrivs olika typer av lekotoper från skogs-, vatten- och trädgårdslandskapet och idéer för hur dessa lekotoper kan gestaltas.
- 4.** Den fjärde och sista delen i vägledningen ger en introduktion till nya arbetssätt för att bygga och förvalta lekotoper.



KAPITEL 1.

VARFÖR BEHÖVER VI LEKOTOPER?

1.1 PÅ VÄG MOT RIKARE LEKMILJÖER

”Lek är den högsta formen av vetenskap.”

Albert Einstein

Lek har inte särskilt hög status i vårt samhälle. Det är ”bara lek”. Bland vuxna är det få som har någon djupare förståelse för leken och många nedvärderar lek som något trivialt - något som barn gör när de inte har något bättre och viktigare för sig.

Men lek är inget meningslöst tidsfördriv. Tvärtom! Leken är ett av våra viktigaste verktyg för inläring, och den är helt avgörande för vår fysiska, mentala och sociala utveckling. Genom leken utforskar vi världen runt omkring oss och lär oss förstå hur den fungerar. Genom leken utvecklar vi vår fysiska förmåga, och under hela barndomen lär vi oss att bemästra nya saker genom att utmana oss själva och tänja på våra gränser. Genom leken tränar vi vår sociala förmåga – vi lär oss att läsa av andras reaktioner och känslor, utvecklar vår empati och övar på det sociala samspelet. Genom leken utvecklar vi också en lång rad av olika mentala förmågor, som till exempel problemlösningsförmåga, impulskontroll och riskbedömningsförmåga.

En biologisk drivkraft

“Animals don’t play because they are young. Rather, they have a period of youth in order to play”.

Så skrev den tyska filosofen och biologen Karl Groos år 1898. För Groos var det tydligt att det är genom leken som vi utvecklar de förmågor vi behöver för att överleva i den värld och kultur som vi föds in i.

Leken är en biologiskt inbyggd drivkraft. Vi behöver alltså inte säga åt våra barn att leka – det gör de ändå om de har möjlighet. Däremot har vi vuxna ett stort inflytande över vilken lek som uppstår. Vi vuxna bestämmer ofta när barn får leka, var de får leka, och ibland även hur de får leka. Lek innebär nästan alltid ett samspel med omgivningen, och vilka lekmiljöer vi ger våra barn tillgång till har därför stor betydelse. Olika miljöer skapar förutsättningar för olika sorters lek, och det här sambandet är viktigt att förstå: torftiga lekmiljöer begränsar leken, medan rika lekmiljöer skapar förutsättningar för många olika sorters lek. En av de viktigaste sakerna vi kan göra för att våra barn ska utvecklas till kompetenta individer är att se till att de har mycket tid att leka, och tillgång till så rika och varierade lekmiljöer som möjligt.

Byt fattigt mot rikt

Det är ett problem i Sverige idag att tiden för lek har minskat, liksom barns rörelsefrihet, samtidigt som många lekplatser och skolgårdar är alldeles för tråkiga och endimensionella. Fokus på en traditionell lekplats ligger oftast på motoriska övningar, där leken till stor del styrs av en handfull lekredskap: Balansera här, snurra där, klättra upp här, och rutscha ner där! Lekredskap är inte dåliga i sig, utan kan många gånger erbjuda roliga och fartfyllda lekupplevelser. Problemet är att vi vuxna ibland ser de motoriska utmaningarna som den enda leken, och

Lekotoper är naturlika miljöer som både erbjuder lekvärden och ekosystemtjänster. Det är miljöer där lek och landskap är sammanflätade.

att vi skapar lekplatser som om de vore en slags utegym för barn. Barn behöver mer än så!

Barn behöver miljöer som går att utforska, som kan upplevas med alla sinnen; att känna geggan tryckas upp mellan tårna, vattnet rinna mellan fingrarna eller lukten av blommor eller förmultnande, blöta löv. Barn behöver miljöer som skapar förutsättningar för oändliga varianter av fantasi- och rollekar, där allt som de sett och varit med om kan iscensättas, återupplevas och utvärderas. Barn behöver platser som går att interagera med, som är föränderliga och påverkbara. Miljöer där de kan experimentera, skapa själva, och göra en plats till sin.

Den här vägledningen handlar om att skapa rikare lekmiljöer. Den handlar inte om att sluta använda leksaker eller lekredskap. Däremot vill vi flytta fokus från lekredskapen till hela lekmiljön, samt från att satsa på i huvudsak ett lekvärde (motoriska utmaningar) till att skapa förutsättningar för många olika sorters lek.

Lekotoper

Naturmiljöer erbjuder ofta höga lekvärden. I vissa bostadsområden har vi dem ”gratis”. Men i tätare urbana miljöer är det inte alltid så. Där behöver vi skapa natur istället. Vi behöver skapa lekotoper! Med lekotoper menar vi naturlika miljöer som både erbjuder lekvärden och ekosystemtjänster. Det är miljöer där lek och landskap är sammanflätade. Vi tror att lekotoper kan bli en viktig pusselbit för att bygga hållbara samhällen. Med den här vägledningen hoppas vi kunna ge inspiration till dig som ansvarar för att planera, gestalta, bygga och förvalta lek- miljöer. Förhoppningen är att vi alla kan hjälpas åt att skapa rikare och mer stimulerande uppväxtmiljöer för våra barn.



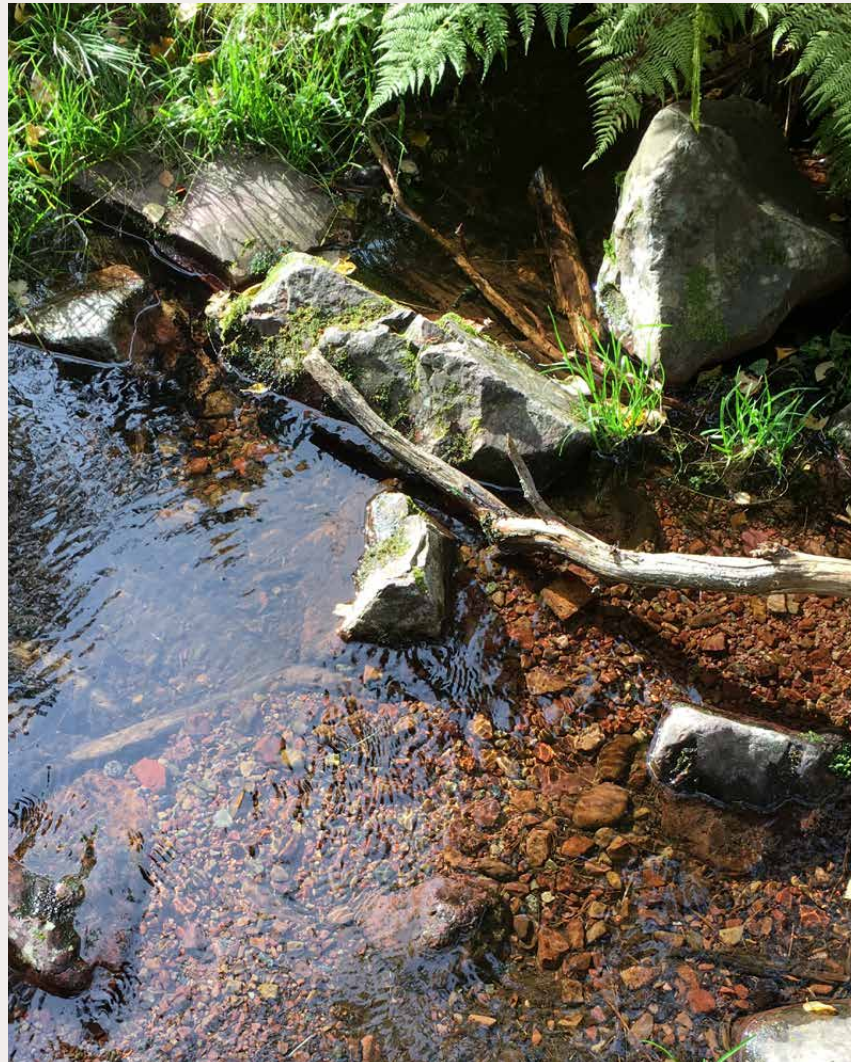
Naturlika platser stimulerar ofta till kreativ lek. Här finns kanske pinnar till att bygga små rum, och olika lösa material som kan användas som rekvisita i fantasi- och rollekar. Det skapar förutsättningar för att utforska och utvärdera scener från vardagslivet: Välkommen in - nu finns det kaffe och kakor!

NATURBASERAD LEKUPPLEVELSE

*Går det att komma över till
andra sidan? Kan jag hoppa
på de där stenarna?*

*Det finns fina stenar. En glittrar.
En är vit. En är slät och len.*

*En pinne kan flyta. Och ett blad
med, men sen fastnar det mot
stenen.*



*Det är gegiggt i kanten.
Wow, jättegeggigt. Jag vet!
Vi bygger bon till grodorna.*

*Försöker stoppa vattnet med
händerna. Vattnet känns svalt.*



*Peta med pinnen på botten.
Vad är det där? Någon slags mask?*

1.2 LEK OCH LEKVÄRDE

Vad är lek egentligen? Det är ingen lätt fråga att svara på, och vetenskapliga förklaringar av leken tenderar att vara långa. Det här avsnittet baseras på ett par kapitel om lek i boken *Free to learn* av Peter Gray, professor i utvecklingspsykologi.

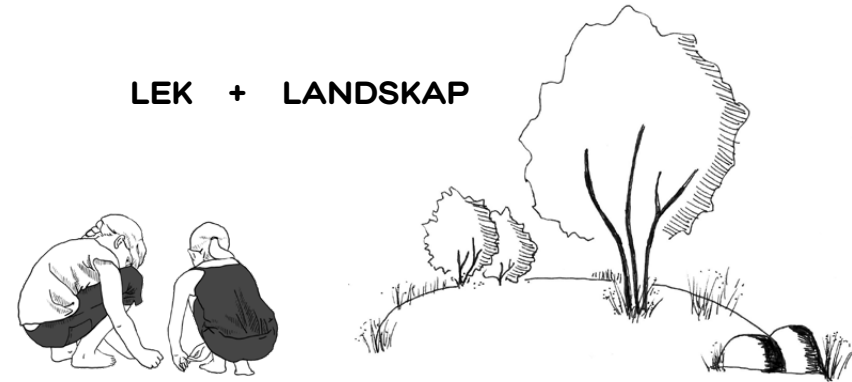
Lek är motsägelsefullt. Det är på låtsas, men utgår från den verkliga världen. Leken är fri, men överenskomna regler är en viktig del. Det är ”bara på lek”, man kan samtidigt vara på fullaste allvar. Lek är ”barnsligt”, men också också ett viktigt fundamentet för mänsklighetens största bedrifter.

Lekens grundläggande egenskaper

Gray lyfter fram fem egenskaper som kännetecknar lek, och som alla handlar mer om motivation, eller ett mentalt tillstånd, snarare än en särskild aktivitet:

1. För det första är lek alltid någonting som du väljer själv, inte något som du är tvingad till. Frihet är en av lekens mest grundläggande ingredienser. En av lekens viktigaste regler är att du alltid är fri att sluta leka när du vill.
2. ”Leken för lekens skull” är en annan viktig grundförutsättning. Det finns inga externa mål eller syften som ska uppnås. Även i lekar som har ett tydligt eget mål, så är det målet underordnat själva processen att nå det. Bygger du ett torn så är det själva byggandet som är poängen, när klossarna är slut är det dags att riva och börja om.
3. Leken är fri, men det betyder inte att den saknar struktur eller regler. Att lek involverar någon form av regler är tvärtom en annan

LEK + LANDSKAP



Lekvärde i lekotoper

- En rik miljö med stor tillgång på löst material.
- En intressant miljö som går att utforska.
- En trygg miljö med bra rumslighet.
- En karaktärsfull och spännande miljö som inspirerar och ger upphov till många idéer.
- En sinnlig miljö som stimulerar på många sätt.
- En utmanande miljö.
- En plats som går att påverka, som kan bli ens egen i leken.

grundläggande ingrediens. Men till skillnad från naturlagar eller samhälleliga lagar, så bestäms lekens regler av deltagarna själva. Leken är demokratisk på så sätt att alla som är med i leken behöver vara överens om reglerna och förhandla med varandra varje gång som någon vill ändra dem.

4. En fjärde grundläggande egenskap hos leken är att den involverar fantasi och kreativitet. Leken är ett slags ”verklighetslaboratorium”. I leken går vi in i en värld som rent fysiskt existerar i den verkliga världen och där vi använder saker och material från den verkliga världen som rekvisita. Ofta handlar leken om den verkliga världen, och vi säger att leken är på riktigt. Men samtidigt är det inte den verkliga världen – det är en parallell verklighet där allt är möjligt. I leken tar vi kommandot över verkligheten. Här kan vi laborera med idéer och intryck, olika material, erfarenheter och roller.

5. Den sista egenskapen som Gray lyfter fram är att leken kännetecknas av en aktiv, men avslappnad, sinnesstämning. Den som leker är koncentrerad på sin aktivitet - men utan att vara stressad. Barn har ofta ett hundra procentigt fokus i leken, och medvetenheten om tid och vad som händer runt omkring tonas ned. Den här sinnesstämningen kallas också för *flow*, och anses vara idealt för lärande och kreativitet.

Leken är ett fantastiskt verktyg för lärande, och en anledning till att den är så effektiv är just att det är ”på lek”. I leken behöver man inte vara rädd för att misslyckas. Vi kan utforska vad vi vill, testa allt vi kan komma på, och successivt bygga upp alla möjliga förmågor. Och vi gör det för att vi vill, för att det känns härligt och är roligt.

Kombinationen av nyfikenhet som driver oss att utforska, lekfullhet som gör att vi övar upp olika förmågor och använder dem kreativt, och en social förmåga som gör att vi kan koppla ihop våra hjärnor med andras och lär av varandra, har gjort människan till en otrolig framgångsrik art på jorden.



Lek involverar fantasi och kreativitet, och genom leken kan vi gå in i en annan värld där allt är möjligt. I leken testar och utforskar barnet, utan krav, och tränar på ett lustfyllt sätt sina förmågor. Leken är en inneboende drivkraft och vi leker för att det känns härligt och roligt.

Typer av lek

Peter Gray beskriver sex grundläggande typer av lek, som alla är kopplade till basala överlevnadsförmågor för människor:

1. Motorisk lek som hjälper oss att utveckla olika fysiska förmågor, både grovmotoriskt och finmotoriskt.
2. Lek med språk där vi tidigt i livet utforskar och testar olika ljud och så småningom lär oss att bemästra människans fantastiska kapacitet för språk och kommunikation.
3. Utforskande lek som hjälper oss att förstå hur världen omkring oss är uppbyggd och fungerar.
4. Skapande lek där vi lär oss att använda olika material och verktyg.
5. Fantasilek där vi testar olika teorier och utforskar det som skulle kunna hända, och där vi övar och utvecklar kognitiva förmågor.
6. Sociala lekar, som till exempel olika rollekar och regellekar, där vi bland annat lär oss att komma överens med andra och utveckla olika sociala förmågor.

När vuxna ägnar sig åt de här olika typerna av lek så kallar vi det inte för lek. Vi kallar det för sport, konst, poesi, arkitektur, teknik och vetenskap. Vuxna går dock sällan upp i leken lika fullständigt som barn kan. När vi sätter upp externa mål som ska uppnås tappar vi lite av friheten och den inre motivationen, och därmed ofta en del av det lustfyllda som kännetecknar leken.

Rika lekmiljöer för mycket lek

En bra lekmiljö erbjuder möjligheter för alla typerna av lek som Gray beskriver. Det behöver finnas utmaningar som gör den motoriska leken spännande, och helst komplexa sådana. Är utmaningen för enkel så bemästrar barnen den snabbt och tappar intresset. Det behöver finnas en varierad miljö som är intressant att utforska. Det behöver finnas material och platser som stimulerar till skapande lekar, till fantasi- och rollekar. Det behöver finnas platser där man kan vara i fred och leka några få, och det behöver finnas platser där man kan leka många tillsammans. Det behövs platser för lugna lekar, för vilda lekar, och för ett växelspel däremellan. Det behöver finnas platser där man vill leka länge, där leken kan utvecklas, och dit man kan komma tillbaka och fortsätta leken en annan dag. Lekmiljön behöver även vara flexibel och mångfunktionell så att den lånar sig till många olika idéer. Kort sagt; lekmiljön måste vara rik.



En lekmiljö behöver vara rik för att kunna ge förutsättningar för många olika typer av lek, som kreativ lek, sociala lekar och rörelseglädje.



1.3 LEKVÄRDE I NATURMILJÖER

Rika lekmiljöer kan se ut på många olika sätt och erbjuda många olika sorters lekvärden. Naturen är inte nödvändigtvis den bästa lekplatsen, men det finns egenskaper i rika naturmiljöer som skapar bra förutsättningar för varierad lek.

Sinnesupplevelser

Naturmiljöer stimulerar ofta alla sinnen. Vi ser vågor som rör sig på sjön, vi hör löven som darrar i vinden, vi känner doften av kaprifolen som blommar. Alla material känns på just sitt sätt, släta stenar, taggiga kottar, varm sand och mjuk mossor. För yngre barn finns det på så sätt oändligt mycket att utforska och undersöka i naturen.



Paddyngel som kittlar mot handen. Naturen bjuder på många upplevelser som stimulerar våra sinnen och som varierar med årstiderna.

Rumslighet

I naturmiljöer finns ofta många typer av rumsligheter. Det kan finnas stora stenar eller klipphällar som man kan leka uppe på eller nedanför, eller grottnliknande platser att krypa in i. Buskar och träd bildar tak och väggar till avgränsade platser för lek. Riktigt bra lekbuskage kan skapa en trygg och ombonad plats som lånar sig till många olika roller.

Utmaningar

Vissa naturmiljöer erbjuder spännande utmaningar. En stock att balansera på över en bäck, stenar att hoppa mellan, eller kanske ett träd att klättra högt upp i. Till skillnad från köpta lekredskap går det ofta att variera och välja sin egen nivå på utmaning. Det kan till exempel finnas många olika sätt att klättra upp för en riktigt stor sten, både lättare och svårare. Det finns inte heller ett tydligt rätt eller fel när det gäller sådana naturliga utmaningar (som det ofta gör med designade lekredskap, där funktionerna är noga uttänkta). Det kan göra det extra spännande och intressant – det är upp till dig själv om du klarar att klättra upp i trädet, det finns inget facit.

Löst material

Ett av de viktigaste lekvärdena i naturmiljöer handlar om rikedomerna på löst material. Vatten, jord, sand, gegg, stenar, barr, kvistar, pinnar, blad, kottar, kastanjer, olika bär, och annat kan användas som rekvisita i olika lekar. Med fantasins hjälp kan sådana upphittade och insamlade material symbolisera nästan vad som helst. Löst material är oundgängliga för fantasi-, roll-, och skapande lekar.

Oprogrammerade platser

Naturmiljöer är flexibla och ”oprogrammerade” – de har inte en bestämd funktion och är inte utformade för att passa en enskild aktivitet. En stor sten eller ett omkullvält träd kan fungera som en klätterställning eller en sittplats, och det kan symbolisera ett hem, ett fängelse, en bil eller en magisk portal i leken. Naturmaterial innehåller inga design-element som är riktade till en särskild målgrupp, inget är till exempel färgat ljusrosa för att markera att det är avsett för flickor, och inga grälla färger och gulliga djursymboler visar att förskolebarn är tänkta användare. Avsaknaden av design skapar en frihet – vem som helst kan göra platsen till sin och du bestämmer själv över val av lek eller aktivitet.

Tillåtande miljöer

Naturmiljöer är ofta ganska oömma miljöer. Vuxna kommer inte och klagar på att det ser stökigt ut när kottarna och pinnarna ligger utspridda på marken. Det känns oftast tillåtet att interagera med miljön; att bygga en koja av pinnarna, göra ett dämme i bäcken, gräva i sanden eller peta sönder den murkna stubben. På så sätt är naturmiljöer väldigt tillåtande lekmiljöer – de är en fristad för den fria leken, den leken som kommer inifrån och styrs av barnen själva.

Lekinvitationer

Naturmiljöer kan vara fantastiska lekmiljöer. Men då behöver de ha sådana egenskaper som beskrivs ovan. En planterad granskog med raka stammar på platt mark, utan buskar och spännande stora stenar eller stockar, har inte så värst höga lekvärden. Även om det finns en väldigt spännande naturmiljö i en stad eller i ett samhälle, så är det inte säkert att det är några barn där och leker ändå. Barn behöver ha tillgång till

miljön, och tid och möjlighet att leka där. Men det behövs ofta något mer också; något som bjuder in och lockar till lek. Ett stort och härligt klätterträd med grova grenar långt ner kan vara en sådan katalysator.

Eftersom det ofta är vuxna som bestämmer vilka platser som barn får leka på så behöver lekinvitationerna vara tydliga även för vuxna, övertydliga rent av. Många vuxna betraktar inte en miljö som en lekmiljö om det inte finns några tillverkade lekredskap där, eller kanske en skylt som upplyser om att platsen är tänkt som en lekplats. För att en naturmiljö ska uppfattas som en plats för lek behövs därför ofta någon form av signal eller element som tydligt bjuder in till lek och medskapande.



Naturen är okodad, stökig och med mycket löst material. I naturlika miljöer upplever vi ofta att det är tillåtet att interagera med miljön genom leken.

1.4 BJUD IN TILL LEK

En bra lekmiljö känns välkomnande och lockande. Den väcker nyfikenhet och intresse för att börja utforska miljön. Den tändar leknistan, och sen bäddar den komplexa rikedom i miljön för att leken ska kunna blomma ut och utvecklas åt alla möjliga håll.

Att stimulera till och skapa förutsättningar för lek handlar därför både om platsskapande, att se till att det finns förutsättningar för olika former av lek, samt om att göra platsen inbjudande.

Ett annorlunda designuppdrag

En rik lekmiljö erbjuder en stor variation av lekmöjligheter rent fysiskt, och den öppnar även upp för en flexibel användning. Den känns intressant för många olika målgrupper, olika årstider, olika intressen och olika humör. Ju flexiblare desto bättre.

Att skapa intressanta och stimulerande lekmiljöer är därför annorlunda än många andra designuppdrag. En tydlig design, där det är uppenbart hur man ska göra, är inte lika positivt för ett lekredskap som för till exempel tryckknapparna för grön gubbe vid ett övergångsställe. Uppdraget är att bjuda in till lek utan att styra den. Att skapa förutsättningar för lek, men utan att begränsa den genom att indikera vem som är tänkt att göra vad.

Leken kan liknas vid improvisationsteater med ett oändligt antal olika teman och handlingsförlopp. Vilka barn som deltar och vart leken utspelar sig i lekmiljön kan också växla under lekens gång. Därför är okodade och mångfunktionella miljöer ofta de bästa. Det är därför det kan vara bättre med en spännande sten än en färdig brandbil - som har exakt rätt proportioner, målats röd och dessutom försetts med en siren

som man kan sätta på. Visst är brandbilen roligare om man ska leka just brandkår. Men den styr leken. Stenen kan också vara en brandbil, men även tusentals andra saker. Ju tydligare design, desto smalare användningsområde i leken.



Naturelement är ofta okodade och mångfunktionella. De har inte heller en tydlig design eller användning. En stor sten kan vara en blåval eller ett slott, den kan vara en klätterställning eller en rutschkana.

Vanliga lekplatser - några styrkor och brister

Moderna lekplatser är ofta bra på att välkomna och locka in barnen eftersom lekredskap sänder ut mycket tydliga leksignaler. De fungerar ofta bra som målpunkter, och stora lekplatser blir ofta populära mötesplatser. En svaghet med många moderna lekplatser är dock att de ofta är överdesignade. Vuxna har tänkt ut vad barnen ska göra där, vilket styr leken för mycket. På sådana platser är det lätt att tappa bort det som är lekens själ – friheten. En vanlig brist är också ett ensidigt fokus på motorisk lek, och leken begränsas ofta till ett utforskande av olika motoriska utmaningar. Begränsade resurser, som ett fåtal gungor, skapar konkurrens och konflikter. Den fantasifulla, kreativa och sociala leken kommer sällan igång eftersom det ofta saknas lösa material samt lugna platser där barnens berättelser om vad som händer i leken kan flöda ostört.

Vi behöver komma till rätta med bristerna som finns på många moderna lekplatser. Den här vägledning om lekotoper har som målsättning att visa på hur vi kan inspireras av naturen för att skapa rikare och mer varierade lekmiljöer.



Tillförda element kan bjuda in till lek i en naturmiljö. Konstnärliga tillägg kan skapa spänning på en plats, som i sin tur kan trigga fantasi och lekförlopp. Tydliga lekinvitationer är också viktigt för de vuxna; lek är tillåtet på platsen!



Vad tänker du på när du hör ordet lekplats? Färgglada lekredskap på en öppen yta är nog en vanlig bild. För att skapa nya målbilder kan vi därför behöva nya begrepp. Ordet lekotop ger andra bilder av möjliga lekmiljöer.



KAPITEL 2.

HUR UTFORMAS EN LEKOTOP?

2.1 LEKOTOPERS UTFORMNING

Tanken med lekotoper är att göra det enklare att gå ifrån praktiken att bygga traditionella lekplatser som domineras av en handfull lekredskap på en platt och öppen yta, och istället skapa lekmiljöer, eller ännu hellre: leklandskap.

I den här delen av vägledningen går vi igenom de generella dragen i lekotopers utformning. Grunden i ett leklandskap är en intressant topografi som byggs upp av höjder, sluttningar, platta ytor och sänkor. Lika viktigt är vegetationen som skapar rumslighet och bidrar med många andra funktioner och värden. Det lösa materialet i miljön utgör den nödvändiga rekvisitan för leken, och sen kan olika former av förstärkare läggas till – lekredskap eller andra element som bjuder in till lek, som har olika lekvärden eller bidrar till platsens karaktär. Efter en genomgång av dessa grundstenar kommer tre avsnitt som är fördjupningar om tre särskilt viktiga aspekter: rumslighet, karaktär och stämning, samt detaljrikedom.

Första steget när en ny lekotop ska planeras är alltid att inventera den befintliga platsen. Finns det redan ett landskap som kan vidareutvecklas? Vad har den befintliga platsen för karaktär och särdrag? Var ligger höjdpunkter och lågpunkter och hur kan de förstärkas? Hur ser sol och skuggförhållandena ut? Finns det befintlig vegetation på platsen? I så fall är den nästan alltid värd att bevara och bli en del av gestaltningen av den nya miljön. Uppväxta träd ger ett tak och adderar en dimension till miljön som är svår att få till på något annat sätt.



En lekotop är ett landskap för lek, där topografi och vegetation bygger upp den rumsliga strukturen, det lösa materialet ger rekvisita till leken och där lekförstärkare i form av utrustning eller konstverk bjuder på lekinvitationer.

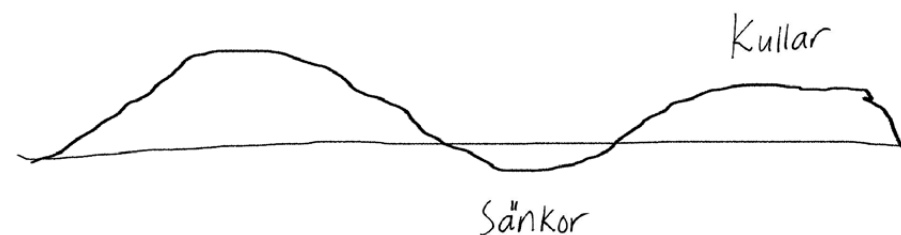
2.2 LANDSKAPSELEMENT

Helt platta miljöer är tråkiga! En lekotop blir bättre av en intressant topografi. Grunddragen i det befintliga landskapet är en viktig utgångspunkt, och andra klassiska naturmiljöer kan användas som inspiration. Är det en bred dalgång eller en smalare ravin? En långsträckt ås? Eller en strand?

Berg, jord och vatten är de mest grundläggande byggstenarna i ett landskap. Berghällar med sten i dagen eller klippblock bidrar med karaktär och rumsligheter till en lekmiljö. Finns det möjlighet att placera en lekmiljö där det finns sådana element från början är det ofta en bra start. Åsar och kullar som byggs av jord är enklare att nyskapa, och byggs stora stenar in i sluttningar kan vissa av de värden som bergspartier erbjuder tillskapas.

Vatten är ett viktigt landskapselement i en lekmiljö. Även om det inte finns någon naturlig vattenförekomst från början, behövs en plan för hur regnvatten ska tas omhand. Var är lågpunkterna dit vattnet kommer att rinna? Kan dessa platser nyttjas för att förstärka lekvärdena genom att skapa pölar och temporära dammar? Finns det mycket vatten i landskapet kan istället vattenlekotoperna, lekbäcken eller dammen anläggas i lekmiljön.

Öppna, plattare, ytor kan också vara viktiga. Gräsytor, sandytor, och partier med grus eller lera erbjuder alla olika lekvärden, men ramas med fördel in av andra rumsliga strukturer.



Sand, lera, jord, grus, flis, gräs

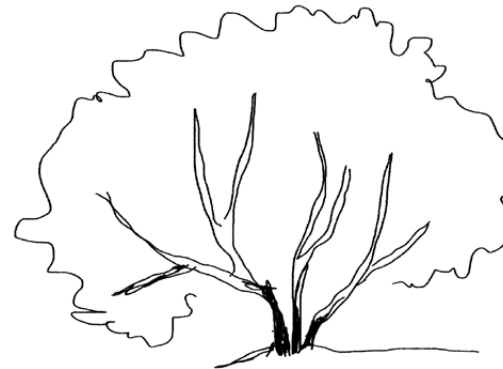


2.3 RUMSSKAPARE

Vegetationen utgör nästa lager i en lekotops uppbyggnad. En av de viktigaste funktionerna hos växtligheten i en lekmiljö är att de är fantastiska rumsskapare som kan rama in en plats. Buskar och träd bidrar med både väggar och tak till miljö, och kan dela in en lekmiljö i mindre rum med olika karaktär. Rumslighet kan även förstärkas med stock och sten, och byggda element som murar, staket, lekhus eller andra lekredskap.

Växtligheten förstärker också landskapet och ger platser olika karaktär. Val av träd, buskar och perenner har därför stor betydelse för hur en lekmiljö upplevs. Stora träd kan förstärka höjder, bilda ett luftigt tak och ge en känsla av rymd. Flerstammiga, lägre träd kan bygga upp ett lagom genomsiktligt lekbuskage. Och olika växters blad, barr, blommor, bär och frukter med olika storlek, form, färg och blomningstid, bidrar till en föränderlig lekmiljö som skiftar skepnad under årets olika årstider.

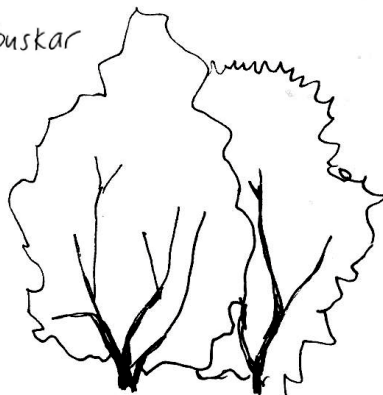
Flerstammiga
träd o buskar



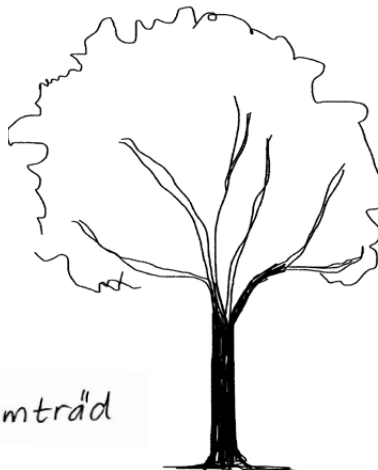
Låga buskar



Höga buskar



Stamträd



Stenar



Ångsvegetation
o höga gräs



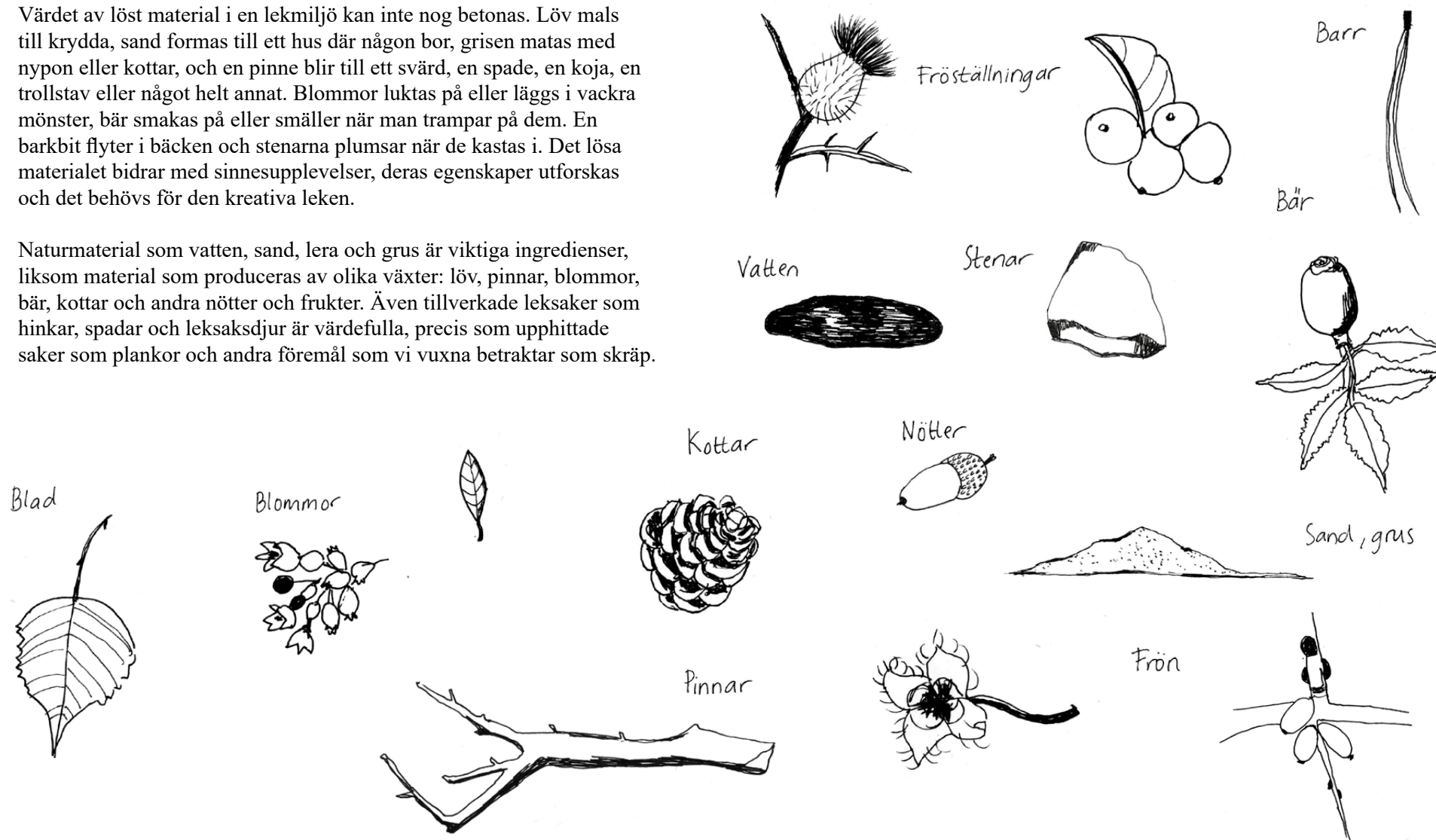
Stockar



2.4 MATERIAL TILL LEKEN

Värdet av löst material i en lekmiljö kan inte nog betonas. Löv mals till krydda, sand formas till ett hus där någon bor, grisen matas med nypon eller kottar, och en pinne blir till ett svärd, en spade, en koja, en trollstav eller något helt annat. Blommor lukts på eller läggs i vackra mönster, bär smakas på eller smäller när man trampar på dem. En barkbit flyter i bäcken och stenarna plumsas när de kastas i. Det lösa materialet bidrar med sinnesupplevelser, deras egenskaper utforskas och det behövs för den kreativa leken.

Naturmaterial som vatten, sand, lera och grus är viktiga ingredienser, liksom material som produceras av olika växter: löv, pinnar, blommor, bär, kottar och andra nötter och frukter. Även tillverkade leksaker som hinkar, spadar och leksaksdjur är värdefulla, precis som upphittade saker som plankor och andra föremål som vi vuxna betraktar som skräp.



2.5 PLATS- OCH LEKFÖRSTÄRKARE

Landskap, vegetation och lösa material är en bra grund och ofta fullt tillräckligt för yngre barn och för platser som barn har självklar tillgång till, som till exempel den egna förskolegården. Men de flesta lekmiljöer får högre värden av olika former av plats- och lekförstärkare. Till exempel konstnärliga utsmyckningar eller element som erbjuder utmaningar eller andra specifika lekvärden.

Tillverkade lekredskap är ett av de mest tacksamma sätten att tillföra detta. Färdiga lekredskap sänder ut mycket tydliga leksignaler som välkomnar barn till platsen, och de kan erbjuda motoriska utmaningar som är svåra att få till med enbart naturmaterial. Olika former av gungställningar kan till exempel ge mycket högre fart och skönare sving än en nedböjd trädgren, och gungor där du kan sitta flera tillsammans blir ofta plattformar för sociala lekar eller bra mötesplatser för förtroliga samtal. Breda släntrutscher förstärker lekvärdena i en brant eller en kulle, liksom olika former av trappor eller klätterutmaningar uppför backen. Tillverkade lekhus eller möbler som köksbänkar, bord och stolar är uppskattade i den tidlösa aktiviteten att leka "hem". Vattenpumpar och rännor för vattenlek har också ett i princip garanterat högt lekvärde, och det finns många andra lekredskap som erbjuder både motoriska utmaningar och som kan förstärka lekmiljöers värden.

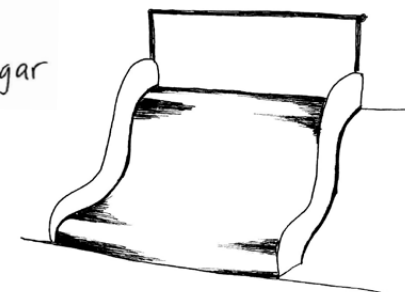
Konstverk och andra utsmyckningar ska inte heller underskattas. Skulpturer som föreställer olika djur är ett inslag som sällan slår fel. De intressanta, mångfunktionella skulpturer som skapades på 40- och 50-talen, som till exempel Tufsen, har fortfarande höga lekvärden. Identitetsskapande detaljer som förstärker ett tema i en lekmiljö kan också bidra till platsens attraktionskraft, och ha särskilt stor betydelse för att få vuxna att ta med sina barn till en särskild lekmiljö.

En möjlighet är också ingredienser som förstärker platsens pedagogiska värden. Förutsättningar för att lära om ekologi eller kretslopp, genom insektshotell, komposthögar eller död ved. Möjligheten att med kroppen lära sig fysikens lagar med till exempel rörelseenergi, gravitationskraft och friktion kan byggas in i en lekmiljö.



Lekskulpturer
= utsmyckningar

Lekredskap



Hinkar, spadar

Insektshotell, död ved



2.6 RUMSLIGHET

De flesta platser blir trevligare om de har en naturlig inramning. Det är en av anledningarna till att en välutvecklad rumslighet är en av de viktigaste ingredienserna i en bra lekmiljö. Rumslighet gör också att inte hela lekmiljön kan överblickas på en och samma gång, vilket gör den mer spännande att utforska. En variation av olika rum, både större och öppnare, och mindre och mer intima, ger också en valfrihet där barn kan välja plats utifrån humör. Att det finns lugna, avskärmade platser i lekmiljön är även otroligt viktigt för att skapa förutsättningar för fantasi- och rollekar som är känsliga för att störas av vildare lekar eller av känslan av att vara iakttagen. Möjligheten att kunna välja att gå undan för att få vara i fred uppskattas av de flesta barn och kan vara särskilt viktiga för vissa barn med neuropsykiatriska funktionsnedsättningar.

Målkonflikt barn/vuxna

Att en lekmiljö har en variation av olika rum med olika karaktärer bidrar därmed både till ökad trivsel och trygghet, och till fler lekvärden och en ökad valfrihet. Här finns dock en tydlig målkonflikt mellan barns och vuxnas preferenser. På många lekplatser, förskolegårdar och skolgårdar är brist på rumslighet ett problem. Vuxnas önskemål om överblick och en känsla av kontroll har prioriterats framför barns behov av platser för lugnare lekar. Genomtänkta val av vegetation kan vara en del av lösningen på den här målkonflikten, där till exempel flerstammiga buskträd ger en viss genomsiktighet och plantering av växtlighet i grupper kan ge viktiga siktlinjer. Staket mot otrygga gränser kan också ge en ökad känsla av trygghet. Ibland är dock kanske en viktig del av lösningen en kunskapshöjning och samtal bland pedagoger och andra ansvariga vuxna, där perspektiven kan breddas och fler värden och behov kan vägas in.

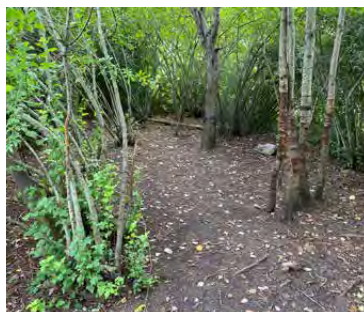


Vi upplever ofta små rum som mysiga och ombonade. Rummen skapas enklast med olika typer av vegetation, tak och väggar som ramar in platsen.

SLUTNA RUM FÖR LEK

Slutna och ombonade rum

Riktigt täta rum upplevs ofta som mysiga och små barn söker sig ofta till denna typen av rumsligheter. Tät vegetation kan också upplevas som spännande, där man drivs av nyfikenhet att upptäcka det man inte kan se vid första anblicken. Slutna rum ger ofta avskildhet och möjlighet till lugnare typer av lekar.



Slutna rum med utblickar

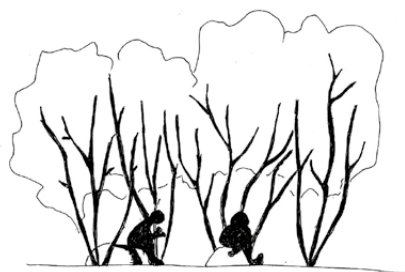
Rum som har täta väggar, men också tydliga öppningar, kan upplevas som trygga och ombonade, samtidigt som de ger möjlighet till utblickar och insyn. Det här kan vara ett sätt att balansera barns och vuxnas olika behov när det gäller känslan av trygghet. Täta och öppna partier kan också utformas växelvis.



GENOMSIKTLIGA RUM FÖR LEK

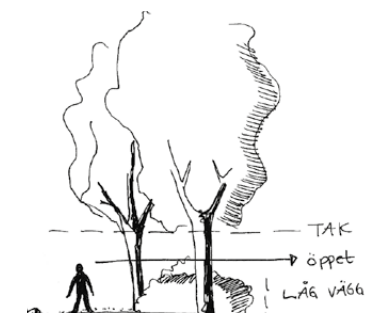
Rum med glesa väggar

Rum vars väggar består av genomsiktig vegetation är ett annat sätt att skapa skyddade platser för fantasi och kreativ lek, samtidigt som det går att se in i, och ut, från rummet. Glesare stammar är lätta att passera igenom och kan också bli en spännande miljö att klättra i.



Tak och låga väggar

En annan form av genomsiktliga rum kan byggas upp med hjälp av låga väggar, men med ett grönt tak över som förstärker den ombonade känslan. Väggarna kan utgöras av låga buskar, av stockar och stenar, eller av naturliga förändringar i topografin. Träden som ger taket kan stammas upp för att öka känslan av rymd.



ÖPPNA RUM FÖR LEK

Passager

Passager är rumsligheter som upplevs som trånga, och ibland spännande, men som samtidigt är öppna. Eftersom barn inte är lika långa som vuxna ger även låga väggar värdefull inramning. Genom låga planteringar, eller placering av stenblock, kan barn uppleva att en miljö har en spännande rumslighet medan vuxna upplever en känsla av öppenhet och överblick.



Inramning av stora öppna rum

Stora, öppna rum, som till exempel stora gräsmattor eller sandhav, är också viktiga för lek och rörelseglädjen. De är flexibla ytor för olika typer av användning. Även stora rum upplevs som mer behagliga om de har någon form av inramning, antingen genom topografi som till exempel en låg ås eller kulle, eller genom av vegetation.



BYGGDA RUM FÖR LEK

Permanenta byggda rum

Rumslighet kan också skapas genom byggda element som lekhus, murar, plank eller pergolor. I de fall där ytorna är för små för att anlägga planteringar kan byggd rumslighet blir ett viktigt inslag i en lekmiljö. Byggd rumslighet kan också med fördel kombineras med vegetation för att ge spännade miljöer att utforska.



Temporära byggda rum

Finns det pinnar i en lekmiljö, så byggs det ofta kojor. Att bygga kojor är både en kreativ aktivitet samtidigt som det skapar ett rum att leka i. Vissa kojor finns bara för en dags lek, medan andra kan byggas på i flera år där barn återkommer till samma kojbygge under en lång period och där det ofta finns roll- eller fantasilekar kopplade till kojan



NATURBASERAD LEKUPPLEVELSE

*Kolla en ingång! Kryp in
under grenarna.
Vad finns därinne?*

*Pinnar, blad, små bär. Lägg
i hinken, blanda runt och
mosa alla bären.*

*Titta där ute kommer
vargar- göm dig!*

*Nu går vi längre in. Här
är bussen. Brrrrrr!*



*Hoppa upp. Grenarna gungar,
mera fart, mera fart, mer fart.*

*Kolla på andra sidan. Det är en
backe här. Jag kommer först!*



2.7 KARAKTÄR OCH STÄMNING

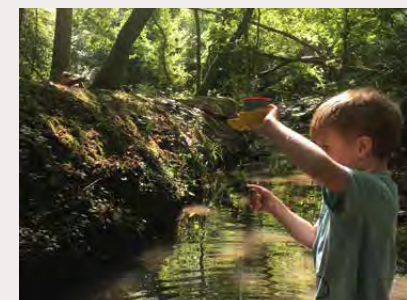
Såväl vuxna som barn brukar uppskatta karaktärsfulla platser som har en egen identitet. Ofta är det landskapet i kombination med olika byggda element och detaljer som skapar en viss stämning. Att samarbeta med konstnärer och tillföra olika intressanta föremål eller utsmyckningar är ett tacksamt sätt att förstärka en plats identitet. Det som barn bygger och skapar själva påverkar också känslan på platsen på ett kraftfullt sätt.

Olika naturtyper kan bidra med en slags ”grundkaraktär” till en plats. Ett parti med tät barrskog kan till exempel upplevas väldigt annorlunda från en öppen och gles lövskogsdunge. Skalan och rumsligheten påverkar också hur vi upplever en specifik plats – om den känns ombonad och mysig, eller dramatisk och hisnande.

Att en plats känns trygg att leka på är viktigt, men en bra lekmiljö känns ofta spännande också. Mystiska, magiska och lite läskiga platser har en särskild dragningskraft. Men om en plats upplevs som trygg eller kanske lite läskig varierar stort mellan barn i olika åldrar. Ju yngre barn, desto viktigare är det med den lilla skalan och en upplevelse av att vara i en trygg zon. Äldre barn har byggt upp sitt självförtroende och söker större (men ofta lagom) utmaningar.

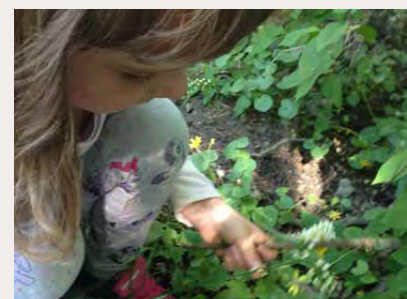
Känslan och stämningen på en plats kan ha stor betydelse för att stimulera till olika sorters lek. Det sinnliga och rofyllda är minst lika värdefullt som det vilda och fartfyllda. Därför är variation viktigt, och särskilt i en stor lekmiljö är det positivt att kunna välja mellan olika typer av platser. Olika väder, olika humör, och olika intressen hos olika barn påverkar val av plats på en specifik dag.

Sinnligt och rofyllt



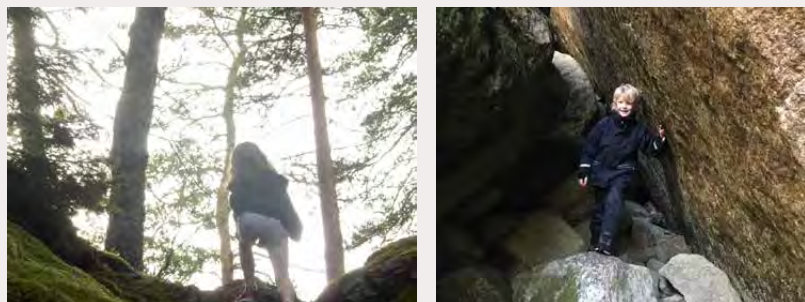
Vissa platser kan vi uppleva som särskilt vackra och rofyllda. Det kan vara platser som stimulerar alla sinnen; rum med syréndoft, fågelkvitter eller kanske lena stenhällar. Vattenspeglar och blommande växtlighet är exempel på element som skapar förutsättningar för sinnlig lek.

Upplevelserikt och myllrande



Biologiskt rika miljöer kan också upplevas som spännande. Här finns mycket att utforska. Myllrande miljöer är ofta rika på löst material till leken och ger en karaktär av både överflöd och vildhet som kan verka stimulerande i leken.

Dramatiskt och hisnande



Utsiktsplatser och platser i storskaliga landskap kan ge en känsla av rymd och frihet med höga upplevelsevärden. Dramatiska miljöer, som gör att man känner sig liten i förhållande till platsen, kan också upplevas som hisnande och ge upphov till andra typer av lekar och upplevelser.

Mystiskt och spännande



Det mystiska kan vara särskilt spännande. Yngre barns verklighetsuppfattning har ofta magiska övertoner. Att lyckas skapa en magisk stämning i en lekmiljö kan dock vara svårt för en vuxen designer. Konstnärlig utsmyckning kan ofta hjälpa till att förstärka upplevelsen av mystik eller magi i en miljö.

Mysigt och ombonat



Små och väl avgränsade platser upplevs ofta som mysiga och ombonade. På dessa platser kan man vara mer avskild och det finns rum för lugnare lekar. Det är platser som känns trygga och hemtrevliga.

Festligt och fartfyllt



Platser av mer park- eller trädgårdskarakter kan ha inslag av kulturella element som är igenkännande för viss typ lek. Det är ofta mer socialt kodade platser, som förknippas med fest och tradition, dans och springlekar.

2.8 OREGELBUNDENHET OCH DETALJRIKEDOM

Riktigt bra lekmiljöer är ofta komplexa. De innehåller en stor variation av platser och funktioner, olika markmaterial, skillnader i topografi, en rik vegetation och olika former av lösa material. Sådana rika miljöer är spännande att utforska, de kan ge många olika former av sinnesintryck och upplevelser, de kan erbjuda utmaningar med olika svårighetsgrad och låna sig till många olika sorters lek.

En viktig faktor för att skapa sådana miljöer är att försöka utveckla oregelbundenhet och detaljrikedom. Även här utgör naturmiljöer en viktig inspirationskälla: En brant och stenig sluttning, ett knotigt träd, eller en stenig strand, har väldigt få raka linjer. Naturen har inte byggts utifrån en ritning, den har utvecklats som ett resultat av både geologiska, ekologiska och mänskliga processer. Den är organisk snarare än konstruerad. Det raka och det alltför välordnade är helt enkelt tråkigare och mindre flexibelt när det handlar om lek.

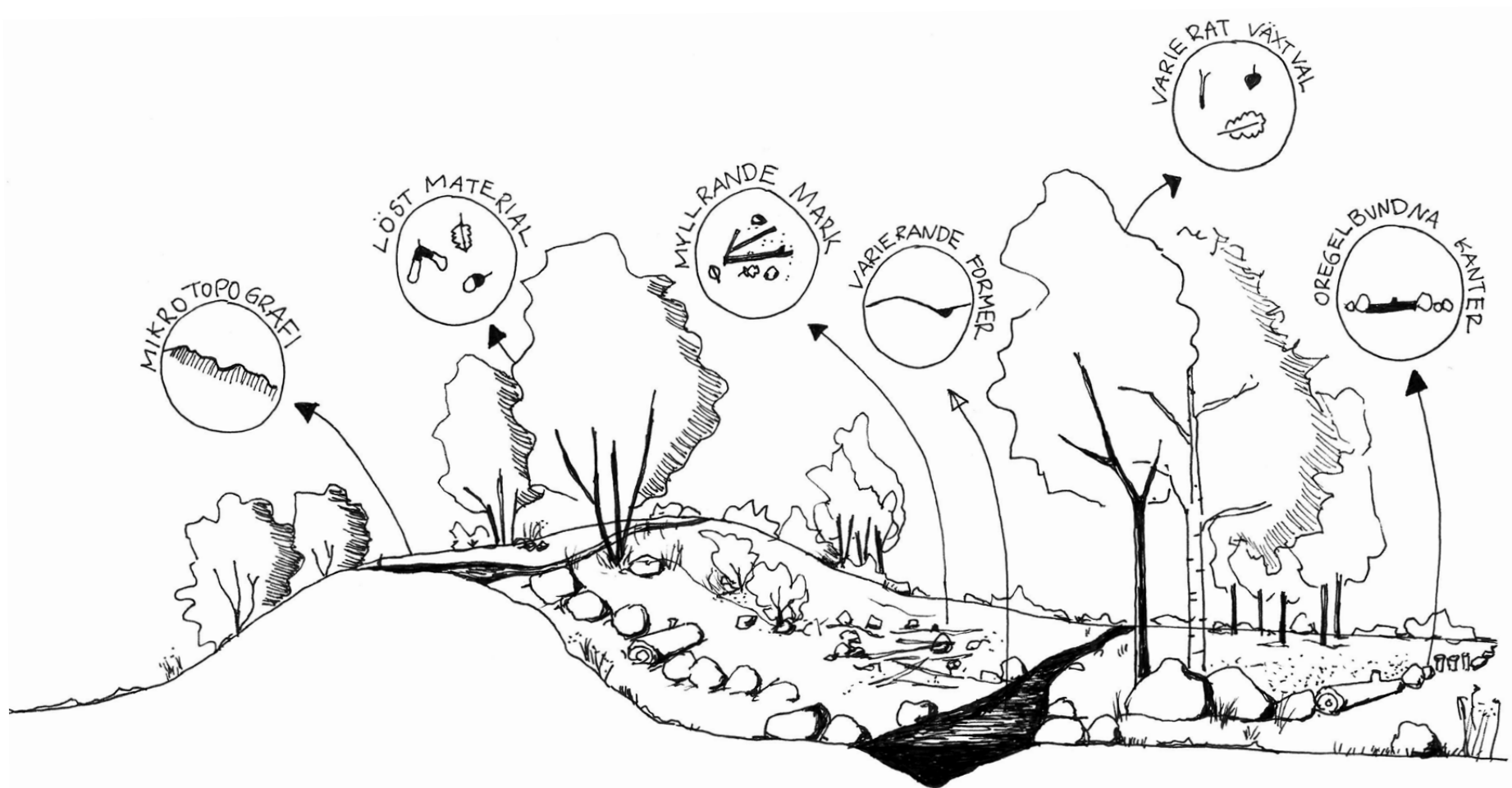
När lekotoper och andra rika lekmiljöer ska skapas, kan det vara värdefullt att tänka igenom vilka värden och strukturer som tillhör en mer övergripande nivå; en slags makronivå, och vad som tillhör en mer detaljerad nivå; mikronivå. Makronivå är det som går att beskriva och planera för när en målbild och ett gestaltungsförslag för en lekmiljö tas fram. Det handlar om vilka typer av lekvärden som platsen ska ge förutsättningar för, hur grundragen i topografin och rumsligheten ska se ut, vilka lekredskap och andra platsförstärkare som ska finnas på platsen, vilken typ av växtbäddar som ska byggas upp och principer för växtval utifrån önskvärda värden, funktioner och karaktärer. Mikronivå är en vidareutveckling av makronivå och skapas med fördel direkt på platsen under anläggning och i förvaltningsfas. Mikrotopografins utformning, med variation i lutningar, sänkor och terrasser,

eller placering av stock och sten, vattenstråk, specifika växtval och andra detaljer, är svåra att planera för och rita upp i förväg.

Att tänka i både en övergripande och en mer detaljerad nivå kan bidra till att rikare och mer stimulerande lekmiljöer skapas. Det är en svår (och kostsam) uppgift att definiera alla detaljer i en myllrande lekmiljö i en bygghandling. Dessa utvecklas bäst på plats, allteftersom miljön växer fram, och efter att barnens användning av miljön tydliggör olika behov. Försök att ta alla beslut på förhand innan byggprocessen inletts resulterar ofta i fattigare lekmiljöer som är tillrättalagda och en-dimensionella, och som saknar den detaljrikedom som skulle gjort dem till karaktärsfulla miljöer med högre lekvärden.



En kant av återbrukade stockar i olika dimensioner eller ett fält av oregelbundna stenar är detaljer som är svåra, och tidskrävande, att definiera och beskriva i en bygghandling. Verktygen för projektering har lättare för det raka.



Oregelbundenhet och detaljrikedom är viktiga gestaltungs-faktorer för att skapa rika och upplevelsetäta lek-miljöer. Naturmiljöer utgör en viktig inspirationskälla för utformningen, både i den övergripande landskapsnivån (makro) och den myllrande detaljnivån (mikro).



KAPITEL 3.

LEKOTOPKATALOGEN

3.1 INTRODUKTION TILL LEKOTOPKATALOGEN

Lekotoperna i den här vägledningen är indelade i tre olika grupper: skogslandskapet, vattenlandskapet och trädgårdskapet. De utgår från olika sorters naturmiljöer som både bidrar med olika lekvärden samt erbjuder olika typer av ekosystemtjänster.

Alla lekotoper som beskrivs i vägledningen är en slags principskisser. Vi hoppas att de kan fungera som inspiration och en slags målbilder, men de är inte tänkta att användas rakt av som några färdiga lösningar.

I dokumentet presenteras de olika lekotoperna var för sig, men i ett leklandskap är det bra att kombinera flera olika sorters lekotoper till en större och rikare miljö. På alla platser där lekotoper ska utvecklas eller byggas är det även viktigt att utgå från den befintliga miljön och anpassa gestaltungsförslag utifrån den.

SKOGLANDSKAPET



Skogslandskapet utgår från skogs-dungen och skogsbrynet.

VATTENLANDSKAPET



Vattenlandskapet utgår från bäcken och dammen.

TRÄDGÅRDSLANSKAPET



Trädgårdskapet utgår från människoskapade miljöer som ängen och fruktunden.

3.2 SKOGLANDSKAPET

Träd och buskar är det viktigaste naturelementet i skogslandskapets lekotoper. Miljöerna i den här kategorin har allihop en stor andel krontäckning och tydlig rumslighet.

Lekvärden

Lekotoperna i skogslandskapet kan erbjuda många olika lekvärden beroende på hur de ser ut. Fyra grundläggande lekvärden är:

Fantasi- och rollek. De lugna, fredade platser som skapas i olika former av gröna rum är viktiga för fantasi- och rollek. Grönskan i allmänhet, rumsligheten från gröna väggar och tak, och tillgång på lösa naturmaterial som pinnar och blad är en perfekt kombination.

Fartfyllda, sociala lekar. Skogsbeklädda sluttningar eller andra tätare skogsdungar med många stigar ger förutsättningar för mer fartfyllda lekar där man kan springa omkring och ta sig upp och ner för branter. Leken i sådana miljöer involverar ofta flera barn samtidigt. De är ofta en kombination av motoriska utmaningar, tillsammans med en fantasifull berättelse om vad som händer i leken. De här miljöerna kan också fungera bra för klassiska regellekar som kull, dunken eller kurragömma.

Motoriska utmaningar. De motoriska utmaningarna som bra klätterträd eller liggande stockar erbjuder är ett annat grundläggande lekvärde. Klättring i träd har även en sinnlig dimension genom den intima närheten till trädet och utsikten högt uppifrån kan ge en stark frihetskänsla. Klätterträd brukar vara högt uppskattade av barn i ett förhållandevis brett åldersspann.

Skapande lek. Ett fjärde klassiskt lekvärde är kojbyggen och andra skapande lekar med pinnar och andra lösa material

Ekosystemtjänster

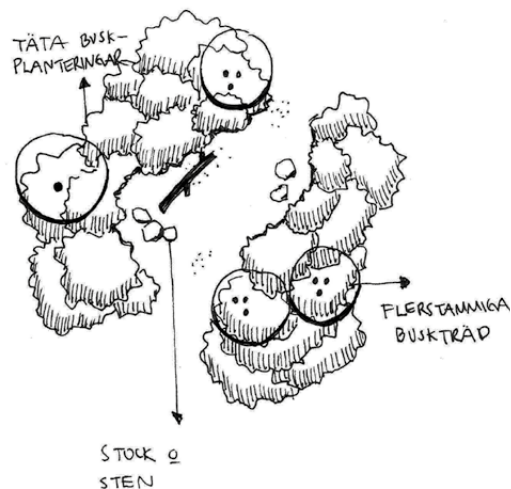
Lekotoperna i skogslandskapet erbjuder skön skugga på sommaren, och kan skärma av ljud och andra störningsmoment. Stora träd kan till viss del filtrera bort luftföroreningar från luften och ta upp dagvatten. De kan erbjuda bo- och övervintringsplatser för till exempel små däggdjur och fåglar.

Bland de kulturella ekosystemtjänsterna har träd en viktig ställning. Historiskt har träd varit viktiga både i vardagen och i en mer andlig dimension. Trä är fortfarande en av våra viktigaste råvaror som vi inte klarar oss utan, men träd har också stora symboliska värden. Måktiga stora träd är symboler för livet självt, och årstidsväxlingar med vinterns dvala, pånyttfödelse på våren, sommarens prakt och höstens färgexplosion innan naturen somnar igen påverkar oss på ett tydligt sätt. Många barn knyter starka känslomässiga band till träd. Viktiga klätterträd eller andra speciella träd som till exempel ett träd med stora hängande grenar som bildar en grotta, blir viktiga vänner och mycket betydelsefulla för barnens platsanknytning.

På senare år har det lagts fram mycket forskning som visar på gröna miljöers stora betydelse för återhämtning och psykisk hälsa. Vi kan utgå från att de gröna miljöernas betydelse för återhämtning och välbefinnande är lika viktiga för barn som för vuxna.



3.2 SKOGLANDSKAPET: LEKSNÅRET



PLATS OCH LEK

Leksnåret har en tydlig rumslighet som bjuder in till mer stillsam lek. Med buskar och träd får leksnåret väggar och tak som skapar en mysig och avskild plats. Leksnåret kan varieras i täthet genom olika val av buskar. Uppstammade buskar ger ett luftigare leksnår medan täta eller vintergröna buskage ger ett mer spännande lekrum som kan passa som gömställe. Leksnår kan med fördel möbleras med stockar och större stenar, eller med annan rekvisita för roll- och fantasilek. Marken kan utgöras av sand som ger ett mjukt golv och bidrar med löst material till leken.



LEKSNÅRET: Gestaltungsprinciper och exempel

• TYP AV BUSKAR

Leksnåret kan varieras genom vilken typ av buskar som väljs. Vintergröna buskar ger ett mörkare och bestående rum, medan löv ger ett mer luftigt uttryck.

• STORLEK PÅ RUM

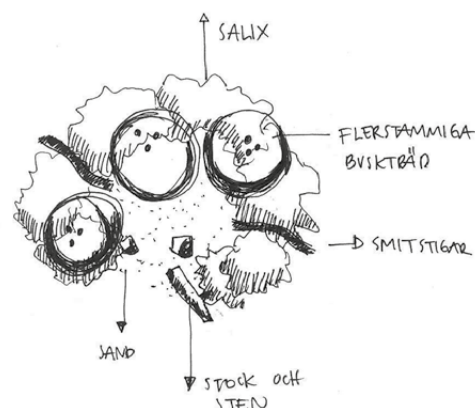
Leksnåret kan formas som ett litet rum bestående av ett fåtal buskar, men också som ett större leksnår av en sekvens av mindre rum. Små leksnår klarar sällan slitaget på platser med högt lektryck, som exempelvis skolgårdar: 100 m² är ett riktvärde för att skapa ett funktionellt leksnår.

• FLERA SKIKT

Upplevelsen av rummet avgörs av uppbyggnaden i täthet och antal skikt – det vill säga andelen låga buskar, höga buskar och träd.



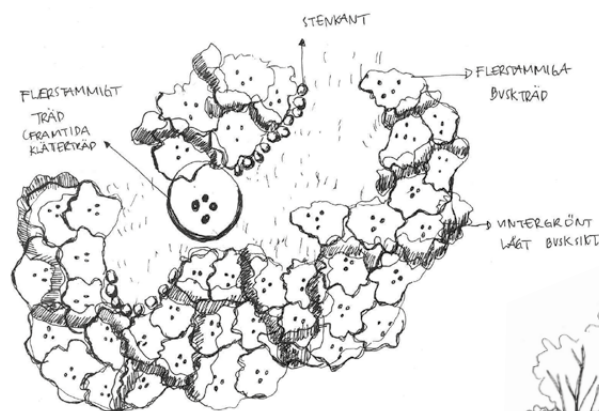
KRYP-IN SNÅRET



Kryp-in-snåret är ett litet rum som kan utformas med en halvcirkel av lägre, täta buskar, som en liten berså. På några ställen placeras flerstammiga buskträd som ger ett lågt tak. Kryp-in-snåret kan bli en lugn vrå för lugnare fantasilek eller utforskandelek.



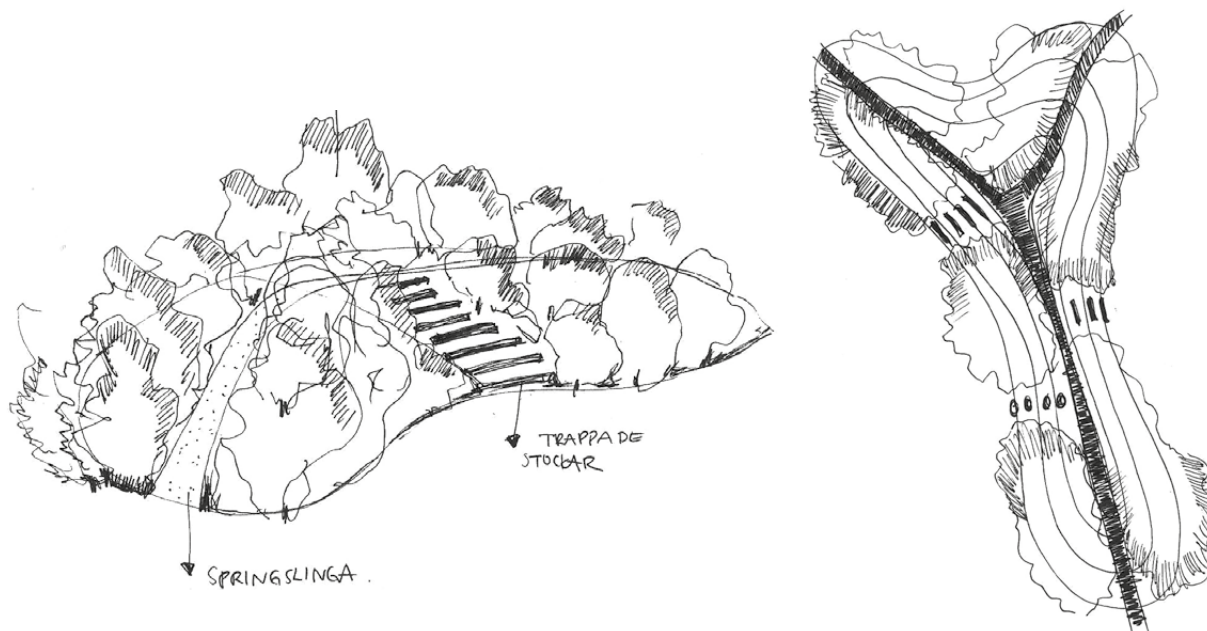
LÖVGÅNGEN



Lövgången utformas till största del av flerstammiga buskträd som ger glesare väggar. I mitten finns ett större sammanhängande rum med flera mindre vrår. Här får flera barn plats, och gången inbjuder även till rörelselek med sin genomgående passage.



3.2 SKOGLANDSKAPET: SPRINGÅSEN



PLATS OCH LEK

Springåsen är en utmanande lekmiljö som lockar till rörelse. Höjdskillnader, branta partier, bitvis täta leksnår, och flera springstigar gör att den här miljön fungerar bra för olika jagalekar, gömmalekar och fartfyllda fantasilekar. Enkla eller mer avancerade trappor av stock och sten kan visa vägen till toppen, och täta snår av till exempel Salix kan rama in smala smitvägar. Ju högre och brantare topografi desto mer äventyrlig kan miljön upplevas, och för de yngre barnen kan det vara en spännande plats för upptäcktsfärder.



SPRINGÅSEN: Gestaltungsprinzipier och exempel

• FORM OCH FÖRGRENING

Springåsen kan formas som en ås eller som flera åsar som förgrenas.



• HÖJD OCH LUTNING

Springåsen kan varieras i höjd, men också hur branta eller flacka lutningarna på åsen görs.



• MÄNGD STIGAR

Beroende på hur man vill rikta rörelsen kan mängden stigar variera.

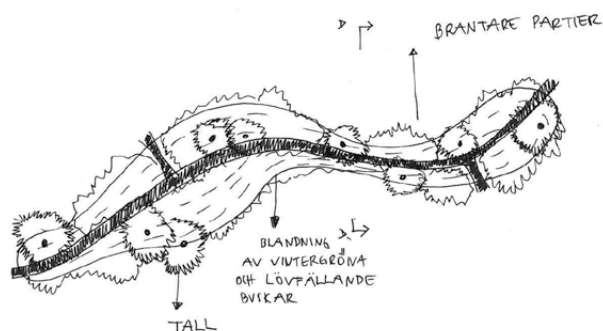


• TÄTHET OCH HÖJD

Genom val av vegetation kan täthet och höjd på leksnåret varieras.



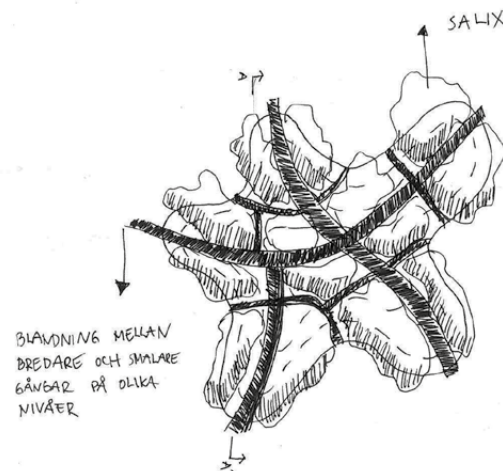
SLINGAN



Slingan är utformad som en långsträckt ås som lockar till springlek. Variation i höjd längs åsen och gropigheter gör stigen spännande. En släntrutsch är ett tacksamt inslag. På vissa platser kan gröna rum skapas som tunnlar eller passager.



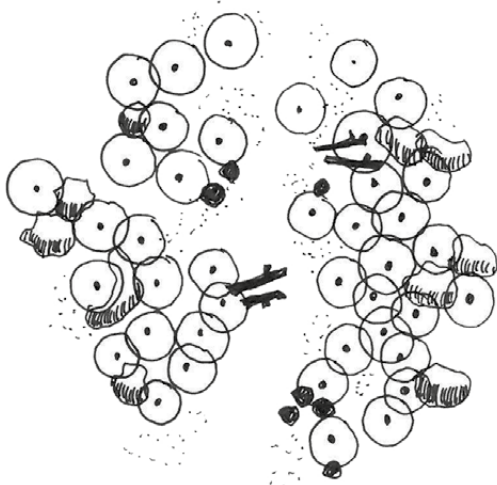
VIRRVARRET



Virrvarret består av en mängd stigar i varierad bredd och på olika höjder som uppmuntrar till både rörelse- och utforskandelek. Växtligheten kan varieras i genomsiktighet för att ibland skapa gömslen, och ibland öppna upp för passager.



3.2 SKOGLANDSKAPET: PINNSKOGEN



PLATS OCH LEK

Pinnskogen är en skogsdunge av tätt planterade stamträd som skapar ett sammanhängande tak med genom-siktliga väggar. På vissa ställen kan lägre buskar förstärka rumsligheten. Lösa pinnar och stockar är pinnskogens främsta lekmaterial, till kojbyggen och fantasilek. De många stammarna kan placeras mycket tätt och blir då roliga att ta tag i och svänga sig runt. Genom val av trädart kan pinnskogen också laddas med många sorters löst material, som rönnbär, lönnhängen eller tallkottar som kan nyttjas i leken.



PINNSKOGEN: Gestaltungsprinciper och exempel

- **STAMMAR**

Val av träd som planteras ger olika uttryck. Färg och mönster på stammen ger olika karkatär.



- **TÄTHET MELLAN TRÄD**

Ju tätare träden placeras desto starkare känsla av rum eller passage.



- **LÄGRE BUSKAR**

Hur mycket buskar som planteras i och i anslutning till pinnskogen påverkar hur tydlig rumsligheten blir.



- **GRUPPERINGAR**

Träden och buskarna kan planteras eller gallras fram i olika mönster och grupper och kan på så sätt skapa olika platser och passager.



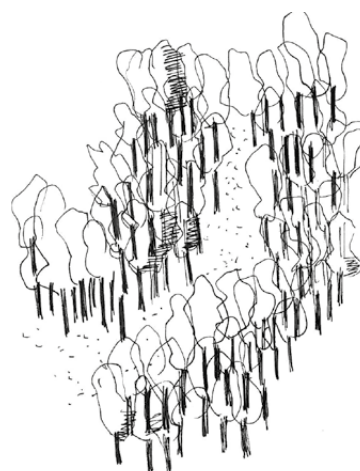
DUNGEN



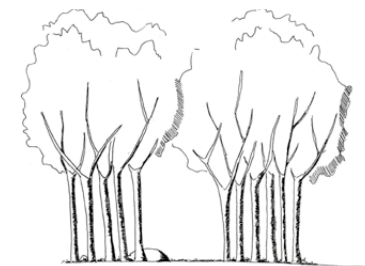
Dungen utformas med träd i en eller flera täta grupper. Varje dunge bildar ett eget rum, där leken kan ske inne i dungen eller emellan olika dungars rum. Rummets karaktär beroer på vilka trädarter som väljs. Lösa pinnar tillåts ligga kvar till kojbyggeri.



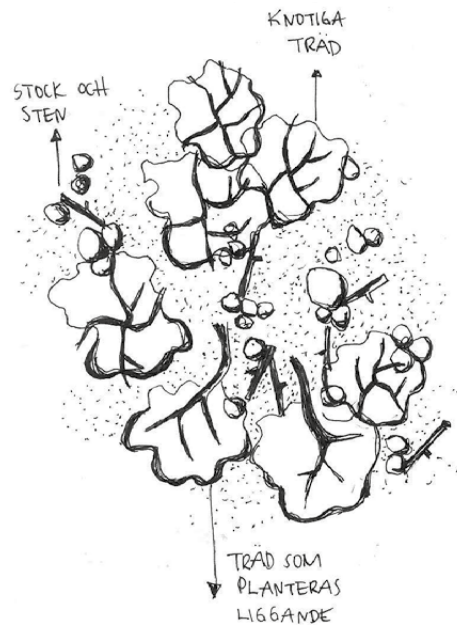
PELARSALEN



I pelarsalen placeras träden mycket tätt och med anvisade öppnare rörelsestråk. Lekotopen uppmuntrar till rörelse och springlekar mellan de många stammarna, men främjar också lek av mer lugn karaktär i små gläntor. Lösa pinnar är det främsta lekmaterialiet.



3.2 SKOGLANDSKAPET: MAGISKA SKOGEN



PLATS OCH LEK

I magiska skogen ligger fokus på enskilda trädindivider med stark karaktär. Knotiga träd och träd med annorlunda växtsätt är spännande och lockar till utforskande. Flerstammiga träd och trädstammar som lutar mycket har ett kort avstånd till marken, vilket gör dem enkla att klättra i och de kan fungera som platser att hänga kring. Riktigt bra klätterträd kräver tid och tålamod för att nyskapa, men snabbväxande träd kan formas på intressanta sätt genom plantering och beskärning.



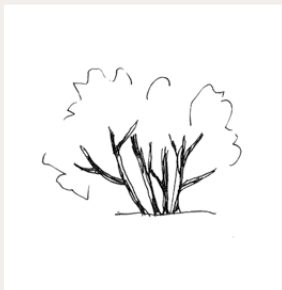
• ANDRASORTERING

Plantskolor har många gånger andrasortering av träd som inte vuxit enligt förväntad form. Dessa träd lämpar sig ofta som byggstenar till fantasifulle lekmiljöer.



• KLÄTTERTRÄD

Flerstammiga träd med stora grenviklar är bra klätterträd. Låga grenar ska inte tas bort i parkskötseln.

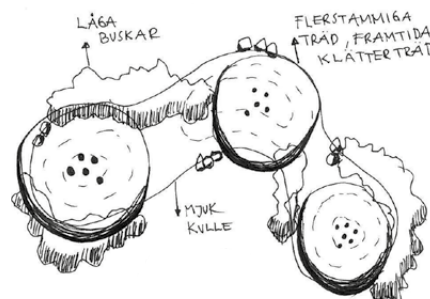


• TRÄD MED LUTNING

Träd som planteras med lutning kan få spännande former på sikt och är oftast lättare att klättra upp i.



KLÄTTERTRÄDEN



Klätterträden, med många låga grenar, är placerade på en låg kulle där lek kan ske i olika träd samtidigt. Det kan också bli ett samspel av lek mellan de olika träden. Klätterträden uppmuntrar till klättring och häng, men blir även en plats för fantasilek.



FANTASIGLÄNTAN



Fantasigläntan gestaltas för att upplevas som magisk, och lite överklig. Träd med oregelbunden och karaktärsfull form placeras så att de formar en glänta. För att förstärka den mystiska stämningen kan mindre konstverk läggas till, som triggar till lek.



3.3 VATTENLANDSKAPET

Vatten är självklart det viktigaste naturelementet i vattenlandskapets lekotoper. Olika former av diken, bäckar, dammar och stränder kan gestaltas på många olika sätt och erbjuda mycket höga lekvärden.

Lekvärden

Lekotoperna i vattenlandskapet erbjuder, precis som de i skogslandskapet, höga lekvärden - men delvis annorlunda sådana. Grundläggande lekvärden är bland annat:

Utforskande lek. Vattenmiljöer ofta är rika på sinnesupplevelser och de bäddar för utforskande lek. Det känns skönt att dra händerna genom vatten - det är blött, och kan kännas kallt eller varmt. Ljud av vatten som rör sig är också speciellt. Eftersom naturliga vattenmiljöer ofta är biologiskt rika med många olika nischer för växter och djur så finns det ofta spännande kryp att hitta, antingen i vattnet eller i den fuktiga jorden under en sten på stranden. Vissa växter som trivs i vattenmiljöer är också väldigt lekvänliga som vass, kaveldun eller olika halvgräs. En geggig pöl eller strandkant som täcks av ett lager is på vintern är också fascinerande att utforska och greja med.

Motoriska utmaningar. Vattenmiljöer kan även bjuda på vissa motoriska utmaningar. Att halka omkring på is är roligt och bra balansträning, och att kasta olika saker i vatten är en annan tillfredsställande aktivitet som kan pågå länge. Att gå balansgång på en stock över en vattenförekomst är extra spännande, eftersom det faktiskt får konsekvenser om du klarar utmaningen eller inte.

Skapande lek och fantasilek. Sandstränder har också mycket höga lekvärden och kombinationen sand och vatten är svårslagbar. Här uppstår många former av kreativa lekar där byggande av kanaler eller olika ”hem” eller andra platser är tidlösa exempel.

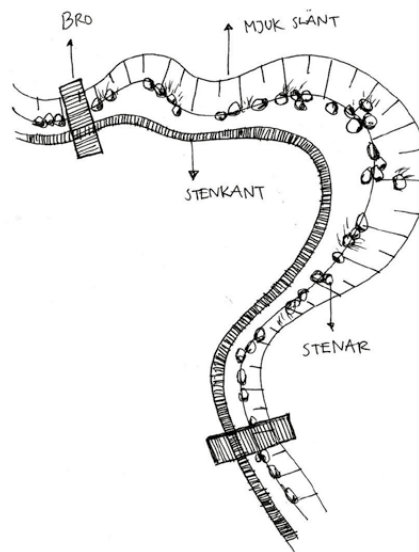
Ekosystemtjänster

Både tillfälliga och permanenta vattenmiljöer har höga värden för många olika arter – allt liv behöver vatten. Under flera hundra år har vi i Sverige jobbat hårt på att få bort vatten från ”vattensjuka” marker genom att dika ut och fylla igen våtmarker och andra småvatten. Att återskapa småvatten är därför en tacksam naturvårdsåtgärd som höjer naturvärdena i de flesta miljöer.

Andra ekosystemtjänster som lekotoper i vattenlandskapet kan utformas för att bidra med är infiltration av dagvatten och möjligheter att fungera som översvämningssytor. Öppna dagvattenlösningar och buffrande översvämningssytor för skyfallshantering kommer att bli allt viktigare i ordinarie detaljplanering. I de här fallen kan lekotop-perspektivet påminna om att dessa miljöer kan gestaltas så att de även erbjuder höga lekvärden. Lekotoperna i vattenlandskapet erbjuder även kulturella ekosystemtjänster; vattenmiljöer är högt värderade för sin skönhet och ljuden från en porlande bäck uppskattas av de flesta. De pedagogiska värdena kan också vara höga, där biologiska eller fysiska studier av arter i vatten, av vattnets egenskaper eller vattnets kretslopp är självklara exempel.

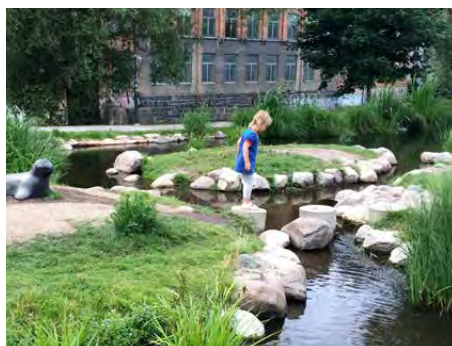


3.3 VATTENLANDSKAPET: LEKBÄCKEN



PLATS OCH LEK

Bäcken och diket har varit många barns favoritplatser genom århundraden. Vatten har en stark lockelse som lek-element och lekbäcken kan bli en välbesökt lekmiljö. Här kan man dämma, skapa vattenfall, bygga små världar, tävla med flytande föremål eller bara greja i största allmänhet. Naturliga bäckar är ofta lekmiljöer som barn leker länge vid. Även tillfälligt vattenförande diken och torrbäckar kan utformas till spännande lekmiljöer med inslag som broar, öar, eller stenkantar.



LEKBÄCKEN: Gestaltungsprinciper och exempel

- **DRAGNING**

Bäcken kan meandra eller dras mer rakt beroende på plats och önskat uttryck.



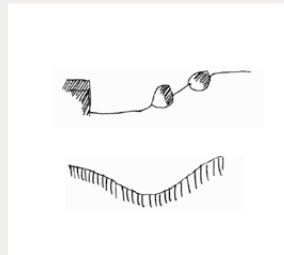
- **BREDD**

Bredden på bäcken kan med fördel variera. Smalare fåror får de ofta högre flöde. Bredare fåror får vattenspeglar.



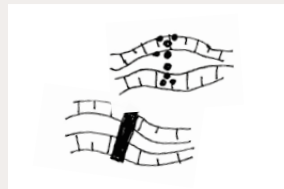
- **KANTER**

Bäckens kanter kan utformas som naturliga slänter, med stockar och stenar eller som byggda kanter.

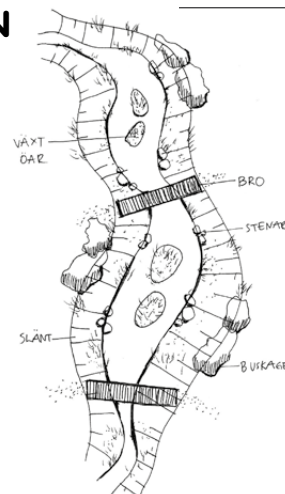


- **ÖVERGÅNGAR**

För att skapa passager över bäcken kan stenar, broar eller spänger läggas till.



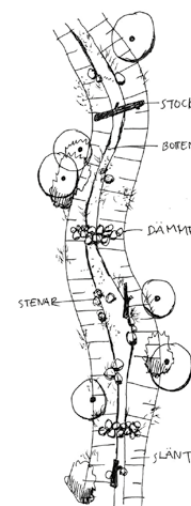
BÄCKFÅRAN



På platser där det finns permanent vatten passar bäckfåran. Flacka kanter längs bäckfåran gör platsen säkrare, och det går att begränsa vattendjupet med hjälp av bräddning. Här går det att gräva, gegra, dämma eller leta efter grodor och vatteninsekter.



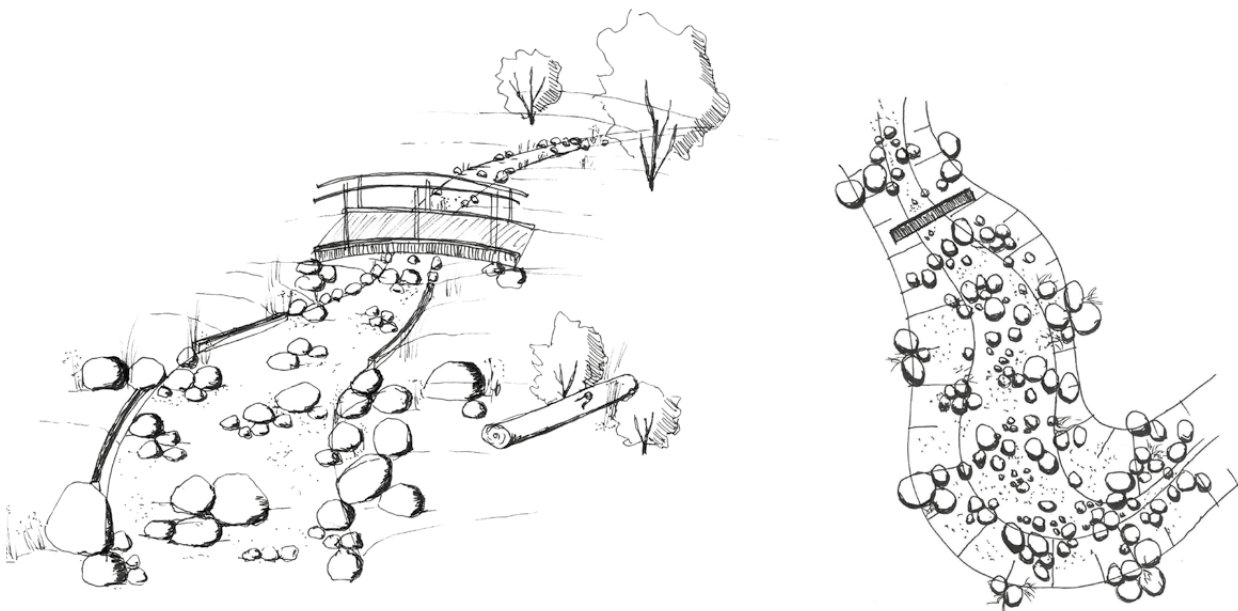
LEKDIKET



I lekdiket finns det endast vatten när det regnar. Dämmen stoppar upp vattnet temporärt för skapandelek. Vid torr väderlek fungerar diket som dalgång där det också är roligt att ta sig över på olika sätt; över en bro eller, mer utmanande, balanserande på stenar.



3.3 VATTENLANDSKAPET: STENSTRÖMMEN



PLATS OCH LEK

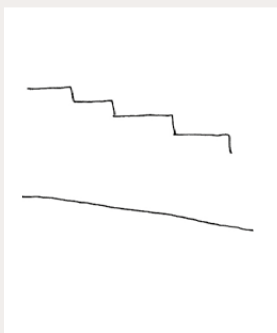
I stenströmmen placeras en stor mängd stenar in i en nedsänkt fåra, vilket skapar en spännande miljö. Stenströmmen kan skapas i ett dike med naturligt vatten, men det kan vara enklare att nyskapa rännor av sten och betong där vattnet kommer från en vattenpump. Även då miljön är torrlagd är platsen spännande att utforska genom att den lockar till rörelse över stenlandskapet. I slutet av stenströmmen kan vattnet ledas ner i en svacka som samlar upp vattnet temporärt och gör det tillgängligt för lek.



STENSTRÖMMEN: Gestaltungsprinciper och exempel

• TRAPPNING/LUTNING

Stenströmmen kan ha en jämn lutning eller byggas upp som en trappande vattenfåra och med mindre vattenfall.



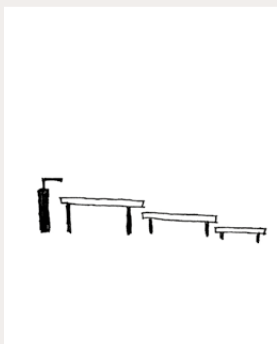
• BUSKAGE I ANSLUTNING

Rumsligheten kan förstärkas genom att lägga till lekbuske i anslutning till stenströmmen.

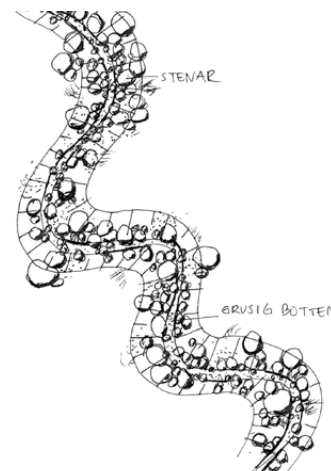


PUMPAR, BORD OCH RÄNNOR

Vattenpumpar kan fungera på olika sätt. Vissa är egentligen en vattenkran, medan andra kräver en riktig pump för att få fram vatten. Vattenbord och upphöjda vattenrännor kan ge ökad tillgänglighet till vattnet.



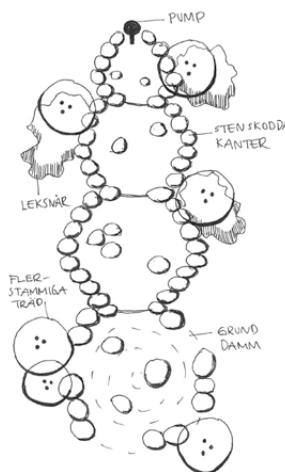
RÄNNILEN



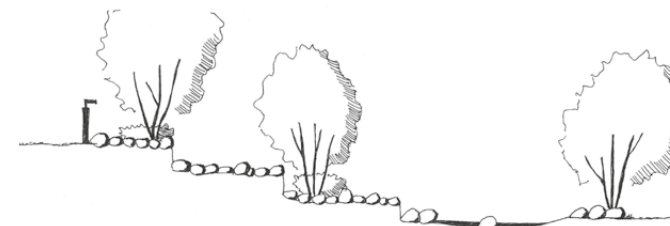
Rännilen utformas som en meandrande smal fåra med flacka kanter, där vattnet rör sig snabbt fram. Botten har en kraftig längslutning och utgörs av betong, grus eller stenar i olika storlekar. Miljön lockar till utforskan-delek kopplat till vattenrörelse och fart.



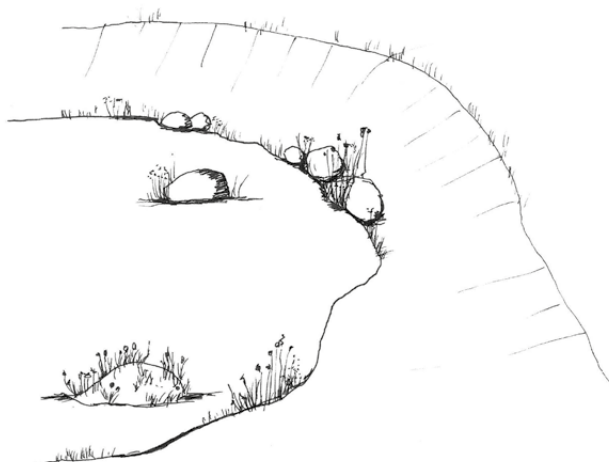
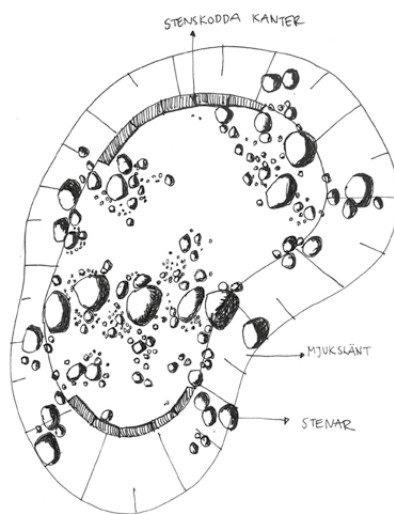
VATTENTRAPPAN



Vattentrappan med är en terrasserad variant av stenströmmen som passar bra med handpump. De olika avsaterna kan däckas för att få en rad vattenspeglar där flera barn får plats samtidigt. Leksåar och stensåda kanter bygger upp miljån runt trappan.



3.3 VATTENLANDSKAPET: LEKDAMMEN



PLATS OCH LEK

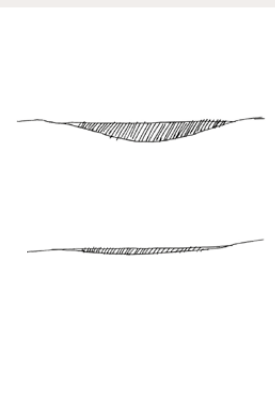
Lekdammar har många lekvärden; gräva, gegga, leta efter småkryp eller använda vattnet som ingredienser i olika skapande- eller fantasilekar. Dammar är spännande platser som även kan ha biologiska och pedagogiska värden. Flacka kanter och grunt vatten gör dammen säkrare. Tillfälliga dammar som blir vattenfyllda endast efter regn får sin tjusning genom överraskningen: Finns det vatten? Genom utformning med topografi och naturelement blir dammar roliga att leka på även då de är torrlagda.



LEKDAMMEN: Gestaltungsprinzipier och exempel

- **LUTNING PÅ SLÄNTER**

Dammen kan variera i form, storlek, djup och lutning på slänterna. Flacka och grunda dammar är säkrare, men torkar ut snabbare.



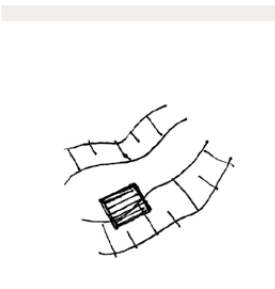
- **BOTTENMATERIAL**

Dammen får olika uttryck beroende på om botten består av lera, grus eller större stenar.

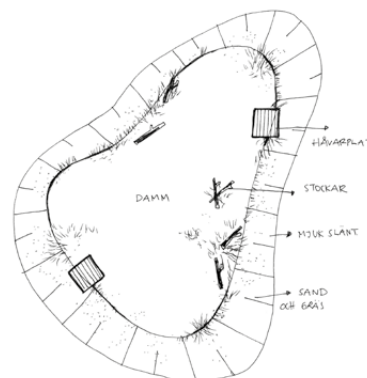


- **PLATSER VID KANTEN**

Platser i kanten på dammen kan utgöras av större stenar, vattenväxter, grässlänter eller bryggor av trä.



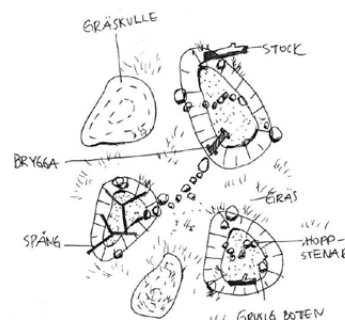
LEKDAMMEN



Lekdammen varierar i storlek och form, men utformas med fördel så att den är vattenhållande året om, för mer biologiskt liv. I dessa fall kan upptäckarvärdena bli stora, att se grodyngel och trollsländor. Håvarbryggor i strandkanten gör det möjligt att komma nära.



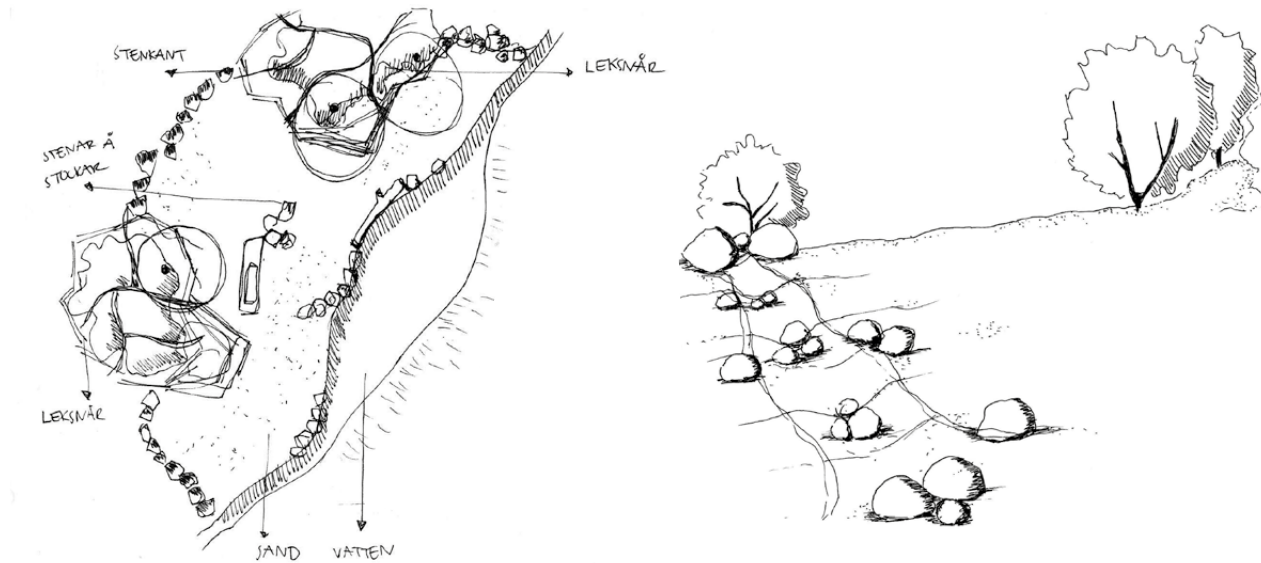
PÖLARN



Små lågpunkter kan utformas för att samla regnvatten till en pöl. Pölen kan ibland behöva en inramning - kanske en spång eller en stock emellan, då den ibland är mest en geggig eller torr grop. Flera pölar kan tillsammans skapa ett större leklandskap.



3.3 VATTENLANDSKAPET: SANDHAVET



PLATS OCH LEK

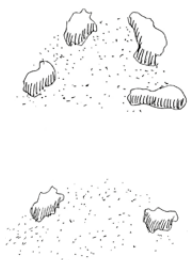
Sandhavet är en generös variant av den klassiska sandlådan. Sandmiljön ramas in av stock och sten samt av vegetation för att tillsammans skapa en lekmiljö. En riktigt härlig sandmiljö kan inte vara för stor! Sandhavet kan med fördel kombineras med någon av de tidigare beskrivna lekotoperna med tillgång till vatten. Kombinationen sand och vatten ger ofta upphov till kreativ lek eller fantasilek och därför är rumslighet en viktig faktor för att möjliggöra mindre avskilda rum i den öppna ytan.



SANDHAVET: Gestaltungsprinciper och exempel

- **BUSKÖAR - ÖPPEN MARK**

Rumsligheterna i sandhavet blir olika beroende på hur många och hur stora busköar som planteras i anslutning till den stora sandytan.



- **MÄNGD STOCK OCH STEN**

Hur mycket stock och sten som sandhavet utformas med påverkar hur platsen upplevs. Dessa element skapar små vrår till leken med fungerar också som uppläggningsytor i skapandeleken.

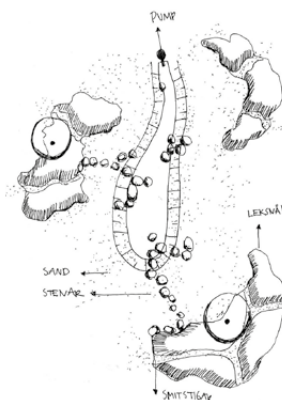


- **LEKFÖRSTÄRKARE**

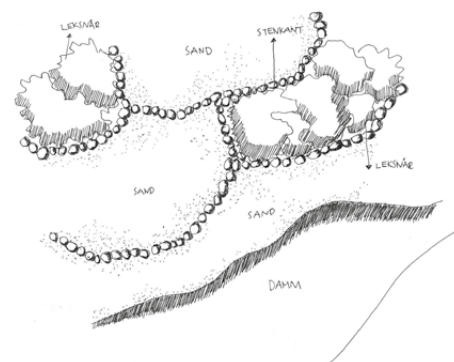
Hink och spade är ovärderliga leksaker för sandlek. Bord, sandhissar och grävmaskiner är andra exempel på redskap som kan höja lekvärdena.



SANDDYNERNA



STRANDTERRASSEN



Sanddynerna är en stor sandmiljö som påminner om en strand. Buskage skapar viss rumslighet och om det går att skapa en topografi med stora sandhögar är detta extra spännande. Lekredskap kan förstärka de sociala värdena på platsen.



Terrasserna har fokus på skapandeleken och här bör baksand användas. Terrasserings av sandmiljön skapar en intressant miljö och kanterna kan bli yta till uppläggning. Finns tillgång på vatten blir det en extra spännande miljö att utforska.



3.4 TRÄDGÅRDSLANDSKAPET

I trädgårdslandskapets lekotoper är bärbuskar, fruktträd och blommande örter de viktigaste naturelementen.

Lekvärden

Trädgårdslandskapets lekotoper skiljer sig från skogs- och vattenlandskapet i att de inte har naturmiljöer som förebild, utan mer människoskapade och kultiverade miljöer. Trädgårdslandskapets lekotoper är även något mer specialiserade och kanske något smalare i sina lekvärden än de andra två landskapen. Det är dock delvis samma typ av lekvärden som återkommer här, fast i en liten annan tappning.

Utforskande lek och sinnesupplevelser. Det mest uppenbara lekvärdet är sinnesupplevelser och möjligheter till utforskande lek. Lekotoperna i trädgårdslandskapet kan bjuda på ett fyrverkeri av färger, olika textur, dofter och smaker. Olika typer av blad, blommor, bär, frukt och nötter bäddar för ett intressant utforskande. Blommande och bärande örter, buskar och träd lockar även till sig många olika insekter, fåglar och andra djur vilket gör dem till rika miljöer med många upptäckter.

Fantasi och skapande. Samma material som nämnts ovan är även tack-samma lösa material i olika fantasi- och skapandelekar. De triggas igång samlarinstinkter och används för att dekorera platser, organisera material, lägga fina mönster eller bygga små världar.

Fartfyllda, sociala lekar. Ängsmiljöer och skogsträdgårdar kan även anläggas utifrån samma principer som springåsen, med böljande topografi, men med ängsvegetation eller höga gräs istället för träd och buskar. Här kan en varierad topografi och ett virrvarr av olika springstigar bädda för fartfyllda lekar eller olika former av regellekar.

Samtal och sociala möten. Flera lekotoper i trädgårdslandskapet kan också ha höga värden som mötesplatser. De liknar de gröna rum som leksnåret erbjuder, men vinner på att vara mer formella och ha utrustning i form av bord och bänkar. Skönhetsvärdena och de mer ordnade formerna i de här miljöerna tilltalar även andra målgrupper.

Ekosystemtjänster

Alla miljöer som är rika på blommande och bärande träd, buskar och örter är viktiga födosöksområden för pollinerande insekter, fåglar och andra djur. Med rätt utformning som till exempel bra sandmiljöer, tillgång till grov död ved, stenrösen, samt tillgång till vatten, så kan de här miljöerna även vara viktiga som bo- och övervintringsplatser.

De kulturella ekosystemtjänsterna och pedagogiska värdena som de här miljöerna ger är också viktiga. Vackra, rikblommande miljöer uppskattas av personer i alla åldrar och bidrar till skönhetsvärden. Möjligheterna att plocka frukt och bär och att studera både kretslopp och matens väg från jord till bord är tacksamma aktiviteter inom förskola och skola.



3.4 TRÄDGÅRDSLANDSKAPET: SINNESTRÄDGÅRDEN

PLATS OCH LEK

Sinnesträdgården är en detaljrik plats som bjuder in till utforskande. Olika färger, dofter och känselupplevelser är spännande för de yngre barnen, och för de äldre bidrar skönhetsvärdena till en rofylld plats för återhämtning. Rika sinnesupplevelser kan vara ett viktigt värde för barn med funktionsnedsättningar, så upphöjda bäddar och god framkomlighet på stigar är lämpliga anpassningar. Olika former av lekfulla sittplatser, som hammockar eller hängmatta, kan ge plats för vila.



SINNESTRÄDGÅRDEN: Gestaltungsprinciper och exempel

• UPPHÖJDA PLANTERING

Genom att utforma planteringar med upphöjda bäddar kan mer ömtåliga växter skyddas för tramp. Blomningen kommer också högre upp för betraktaren.



• BLOMMANDE VÄXTER

En kombination av olika sorters växter ger variationsmöjlighet; högre örtartade växter kan bli rumsbildare, spännande fröställningar eller ovanliga bladfärger kan locka att utforska nära.

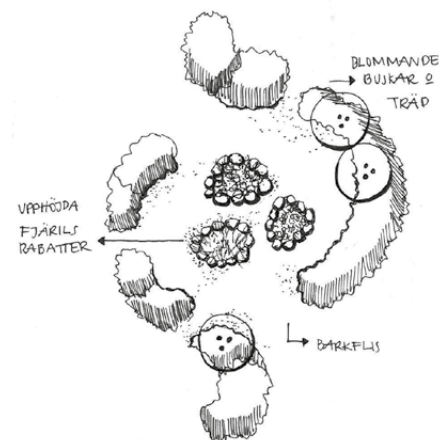


• KULTURELLA INSLAG

I sinnesträdgården passar kulturella inslag som spaljéer, pergolor eller mindre lusthus. Holkar, fågelmatsburar eller små fontäner är andra uppskattade inslag.



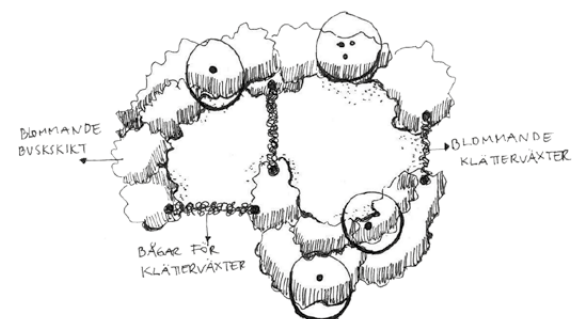
FJÄRILSRABATTEN



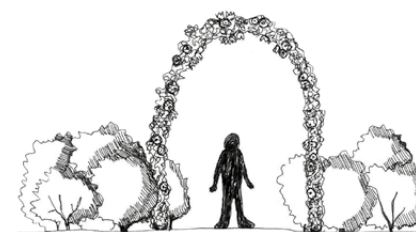
Fjärilsrabatten utformas med upphöjda rabatter för att komma nära det blommande. Upplevelsen ska vara hela året, från tidiga lökar till vackra höstfärger och intressanta vinterståndare. Fjärilsrabatten kompletteras gärna med insekshotell eller fågelbad.



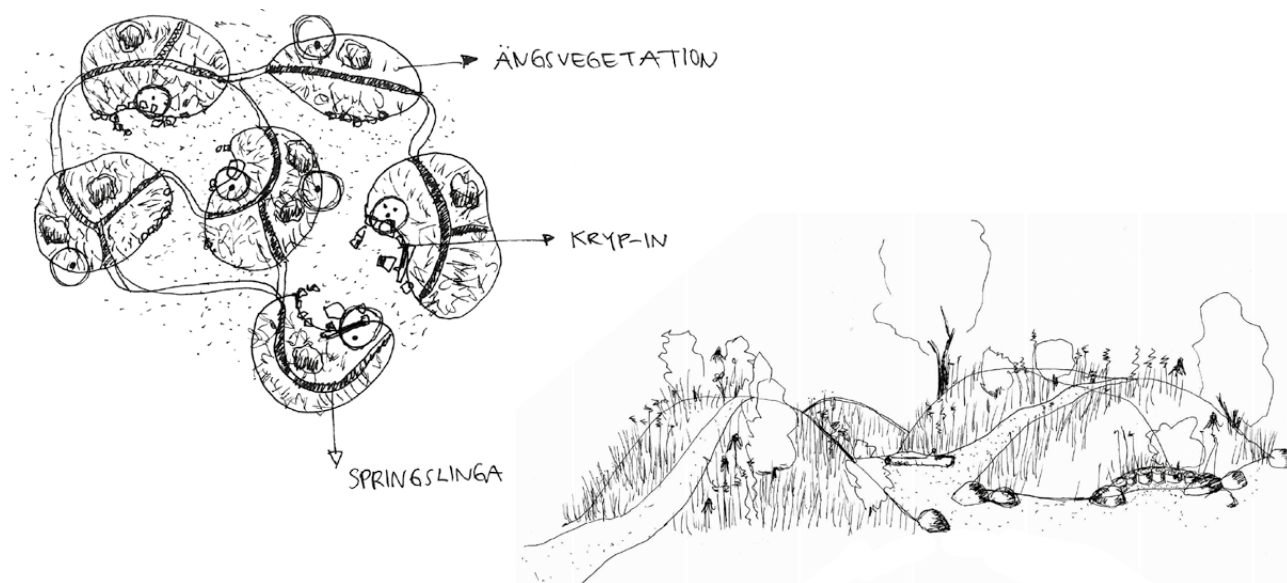
BLOMSTERBERSÅN



Blomsterbersån utformas som en avskild glänta med mycket blomning och frukt, som ger rum för lugna lekar och samtal. Tydliga portaler av klätterväxter, hammockar eller konstnärlig utformning förstärker rummets trädgårdskaraktär.



3.4 TRÄDGÅRDSLANDSKAPET: LEKÄNGEN



PLATS OCH LEK

Lekängen är en lite vildare lekotop i trädgårdslandskapet. Ängen kan anläggas i större fält, med hisnande blomning, och kan ge en känsla för rymd eller locka till rörelse längs olika stigar. Lekängen kan också kombineras med uppbyggd topografi och skapa ett blommande kullandskap. För att lekängen ska hålla över tid är det viktigt med rätt uppbyggnad av växtbädden, genomtänkta växtval och anpassad skötsel. Uppklippta gånger eller gläntor, samt varierade kanter, kan locka till många typer av lek.



LEKÄNGEN: Gestaltungsprinciper och exempel

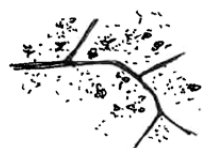
- **VAL AV ÄNGSVÄXTER**

Traditionella, svenska ängsblommor kan vara svåra att kombinera med ett högt lektryck. Mer robusta, konkurrenskraftiga perenner och gräs kan vara bättre val i en ängslekotop.



- **NÄTVERK AV STIGAR**

Anlagda och hårdgjorda stigar styr rörelsemönstret genom miljön och minskar slitaget på vegetationen. Det kan också skapas tillfälliga stigsystem.

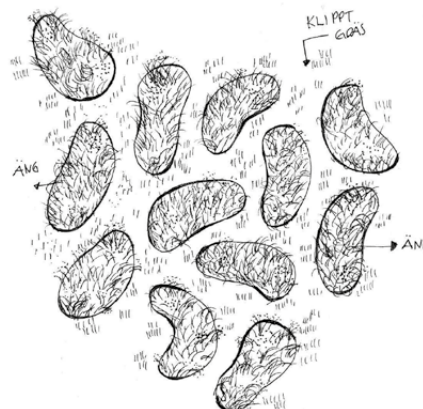


- **POLLINATÖRER**

I rikblommande miljöer finns ett pedagogiskt värde i att gynna bin och andra pollinatörer med hjälp sandblottor, insektshotell eller andra byggda boplatser.



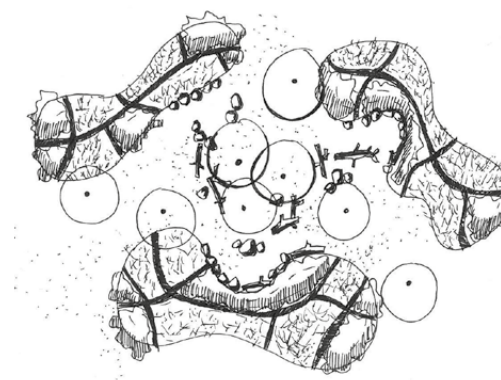
ÄNGSLABYRINTEN



Ängslabyrinten skapas av högre typ av gräs- eller ängsvegetation där ett myller av stigar klipps eller anläggs mellan högre ängsöar. Miljön uppmuntrar till rörelse och fartfylld lek. Gångarna kan klippas på nya sätt varje år och på så sätt växla i utformning.



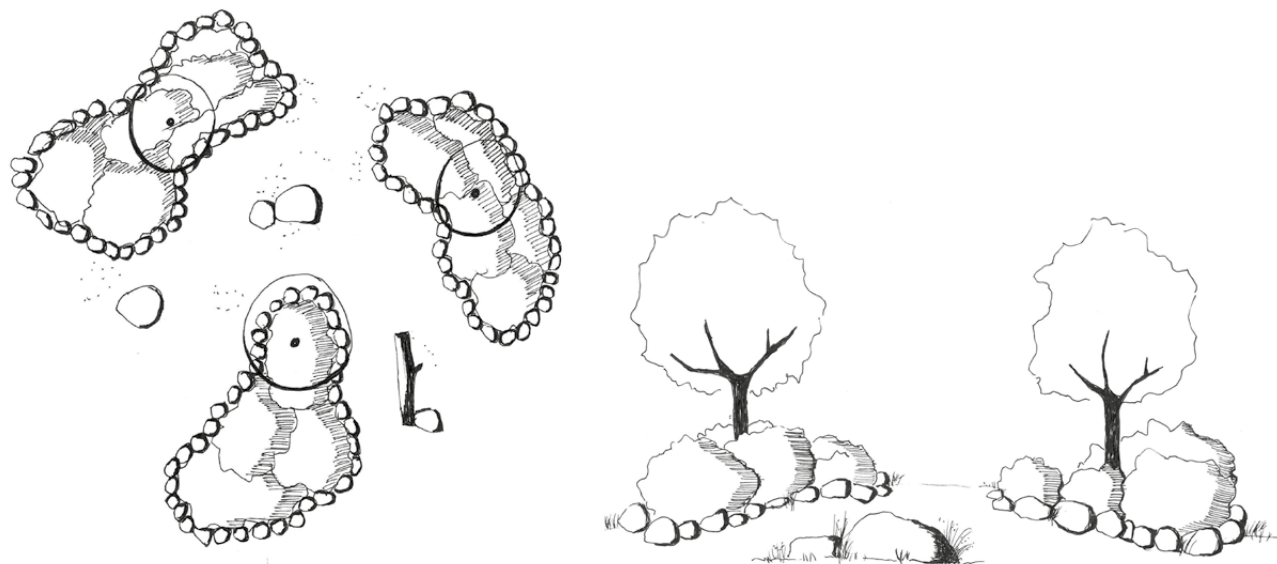
ÄNGSKULLARNA



Ängskullarna utgörs av kullar och åsar med olika springstigar. På kullarna anläggs äng med inslag av tåliga buskar som bidrar till att planteringarna håller över tid. En idé kan vara att skapa ett inre rum där ett träd planteras och där platsen kan möbleras.



3.4 TRÄDGÅRDSLANDSKAPET: ODLINGSTÄPPAN



PLATS OCH LEK

Odlingstäppan består av olika skikt av ätliga växter; fruktträd, bärbuskar och ätliga perenner. Som mindre rum blir täppan en plats där lugnare lek kan främjas, medan plantering av ätbara växter på åsar, kullar och längs stigar uppmuntrar till att förflytta sig och utforska. Smakupplevelsen är central i denna lekotop, men den kan också bjuda på arbetsleken genom tillägg som vattenkannor, skottkärror eller spadar, ogrärensning och skördning.



- **VAL AV ÄTBARA VÄXTER**

Ätbara växter i odlingstappan kan vara olika frukt- och nötträd, bärbuskar och perenna växter, som smultron, rabarber och kryddväxter, eller klängväxter som vinrankor och björnbär.



- **FORM**

Odlingstäppans rum kan varieras genom storlek och form beroende på om rummet ska ha funktion som lugn vrå eller uppmuntra till utforskande.

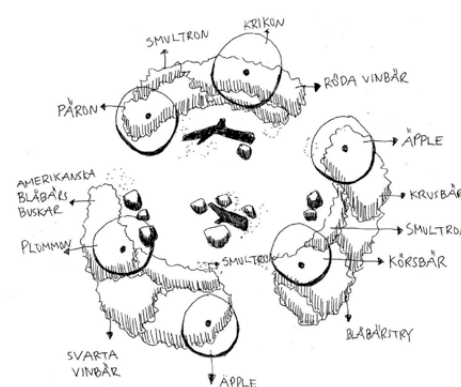


- **MARKMATERIAL**

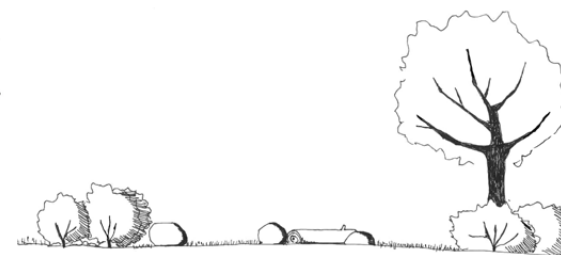
Genom olika markmaterial kan olika karaktär skapas på platsen. Gräs, bark, stenmjö och sten ger alla olika uttryck.



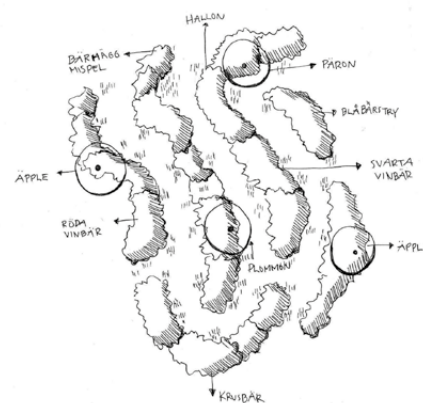
FRUKTLUNDEN



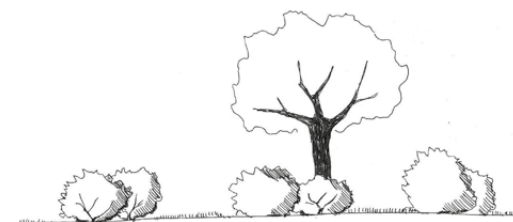
Fruktlunden kan vara en mycket liten miljö, centrerad runt ett enda fruktträd med en grupp bärbuskar runt om, eller så kan den anläggas som en större fruktlund. Miljön kan även utformas som en glänta och vara försedd med trädgårdsredskap för arbetslek.



ÄTBARA STIGEN



Den ätbara stigen är kantad av jordgubbar, smultron och bärbuskar och bjuder på olika smakupplevelser medan man rör sig genom miljön. I miljöer med högt slitage kan växterna planteras i upphöjda bäddar, som även förstärker passagerna mellan olika växter.





KAPITEL 4.

FRÅN SKISS TILL BYGGD LEKOTOP

4.1 LEKOTOPER BLIR LANDSKAP

De tidigare avsnitten i vägledningen har handlat om gestaltning och utformning av lekotoper. För att kunna förverkliga målbilder och idéförslag är det dock mycket som behöver bli rätt i genomförandefasen. Stora visioner och goda ambitioner faller platt om det saknas know-how under själva anläggningen. För att bygga lekotoper, myllrande miljöer med stor oregelbundenhet och detaljrikedom, behövs ofta ett ny-tänkande när det gäller arbetssätt och rutiner.

Det här fjärde och avslutande avsnittet i vägledningen inleds med en presentation av några grundläggande frågeställningar och råd när det gäller anläggning och skötsel av lekotoper. Fokus ligger på topografi och etablering av ny vegetation, eftersom det framför allt är det som skiljer lekotoper från mer ”vanliga” lekplatser. Därefter exemplifieras detta utifrån ett faktiskt exempel: byggnationen av ett nytt lek- och rekreationslandskap i Norra Ormesta i sydöstra kanten av Örebro stad. I det här området har ett flertal olika lekotoper anlagts och knutits ihop till en helhet.

Kapitlet avslutas med en reflektion om hur avgörande upplägget av byggprocessen är. För att skapa rika lekmiljöer krävs flexibilitet och många kloka beslut på plats - allt eftersom den nya miljön växer fram. Det är svårt, och mycket tidskrävande, att i en bygghandling rita upp och mängdbeskriva hur en komplexa lekmiljö ska byggas i minsta detalj. Det kan också vara svårt att i förväg förutse hur mycket massor, eller annan typ av återbrukat material, som kommer finnas tillgängligt för anläggningen. Eftersom det alltid är enklare att föreskriva färdiga produkter och nytt material i en bygghandling, alltid lättare att definiera regelbundenhet och repetition, så finns det stor risk att lekmiljön blir förenklad och mindre rik om den ”ritas klart” i förväg.



Från idé till byggd miljö är det ofta en lång väg. Komplexa miljöer är svåra att definiera i detalj i bygghandling och vinner oftast på anpassning på plats där oregelbundenhet och detaljrikedom kan växa fram efter hand.

4.2 HUR BYGGS LEKOTOPER?

Att utgå från det som finns

Att utgå från en befintlig naturmiljö är det bästa när en lekotop ska byggas. Är det möjligt att välja en plats där det finns en naturlig bäck, spännande klipphällar, uppväxta träd eller ett befintligt buskage, så kommer många lekvärden gratis. Det kostar betydligt mer och är mycket svårare att nyskapa sådana miljöer. Även om utgångsläget bara är en handfull uppväxta träd på en platt yta, så är träden ofta mycket värda i den nya miljön om de tas med i gestaltungsförslaget och skyddas under byggprocessen

Återbruk av jord och massor

En intressant topografi, med både höjder och sänkor, är ovärderlig i en lekmiljö. Finns inte det från början är det klokt att prioritera den grundläggande landskapsuppbyggnaden. Platta miljöer blir sällan riktigt bra lekmiljöer. Men att köpa jord är dyrt, och att köpa mycket jord är jättedyrt. Ska flera nya kullar och åsar byggas så förutsätter det att jord kan återanvändas från andra närliggande projekt där schaktmassor blivit över. Då behövs en administration och logistik, där mellanlagring, provtagning för oönskade föroreningar och marklov flyter på bra.

Stock och sten på materiallager

Med rätt planering är stock och sten billiga material som kan bidra med höga lekvärden i en lekmiljö. Natursten och stockar kan köpas från stenbrott och virkesleverantörer, men bra rutiner för återbruk är också viktigt. För en kommun behöver ett materiallager skapas där grova träd som tas ned kan sparas, liksom natursten i olika storlekar och andra stenmaterial som kan återanvändas från olika ombyggnadsprojekt. Återbruk av andra material kan också vara värdefullt när lekmiljöer byggs.

Etablering av ny vegetation

En av de mest kunskapskrävande aspekterna med lekotoper handlar om hur man bygger upp växtbäddar, väljer lämpligt växtmaterial, planterar det på ett klokt sätt, skyddar planteringsytorna under etableringsperioden och utför rätt skötsel under de första åren. Växterna behöver en lyckad etablering för att ha en god växtkraft under sin livstid i miljön.

Växtbäddar, kompaktering och slitage

Kompaktering från trampet av barnfötter och slitage från barnens användning av växtmaterialet, skapar mycket svåra förutsättningar för många växter. Att skapa upphöjda bäddar är ett sätt att minska de



En intressant topografi är en av grundelementen i en rik lekmiljö. Kullar, åsar och sänkor kan skulpteras fram på plats, men det är viktigt att ta hand om platsens befinliga kvaliteter och utgå från naturelementen på plats.

negativa konsekvenserna av kompaktering. Marken dräneras då bättre, och vattnet som rinner genom bäddarna syresätter jorden. Ett lager av stötdämpande material kan skydda växternas rotsystem. Ett alternativ är att täcka bäddar med flis (minst 10 cm tjockt) och fylla på detta lager i takt med att det bryts ner. Ett annat alternativ som använts mycket i Örebro är att täcka bäddarna med sand (rundkornig och gärna 20 cm tjockt, men 10-15 cm kan också vara tillräckligt). Sanden minskar avdunstningen och konkurrensen från ogräs, gynnar nyplanterade växters rottillväxt och utveckling av mykorrhiza och kan dessutom sås med blommor som täckgröda som bidrar med skönhetsvärden under de första etableringsåren.

Rätt växt på rätt plats

Rätt växt på rätt plats är avgörande för resultatet. Kunskap och förståelse av olika arters ståndortskrav och hur de uppför sig vid olika förhållanden är ofta en bristkompetens idag. För att få ett riktigt bra resultat bör man ta hjälp av en växtexpert som kan planera för en välkomponerad sammansättning av växter som är anpassade till den specifika platsen, och som kan se till att utplacering och plantering på rätt position i det nya landskapet blir gynnsamt. Tätt plantering av växter gör att ett visst svinn inte gör så mycket och många buskar uppvisar bättre tillväxt där små kvaliteter planterats tätt tillsammans.

Skydd under etableringen

Till sist behöver de nya växterna skyddas med någon form av inhägnad under de första kritiska åren, samt vattnas och ogrärensas utifrån behov. Vilken typ av staket som behövs beror på besöksstrycket. Handlar det om en skolgård behövs i regel ordentliga stängsel som verkligen stänger ute barnen medan rotsystemen växer till sig, medan lekmiljöer

i parker som inte används lika intensivt kan klara sig med enklare planteringsskydd. Hur kritiskt det är med alla ovanstående faktorer handlar såklart om hur utsatt miljön är. Ju mindre yta och ju fler barn, desto viktigare är det med rätt know-how och en bra process. Allt för små ytor med alltför många barn kan tyvärr sällan göras med annat än instängslad grönska. Inga växter klarar sig om slitaget blir för högt.



Rätt växt på rätt plats är avgörande för lekmiljön. Täta planteringar med små kvaliteter kan ofta ha rumslig effekt från start och snabbare tillväxt. Under etablering behöver oftast vegetation skyddas genom inhägnad.

4.3 SKÖTSEL AV LEKOTOPER

Prioritera etableringsskötsel

Den intensivaste skötseln av en lekotop sker under etableringstiden; de första åren när nyplanterad vegetation utvecklar sina rotsystem och börjar växa till sig. Vattning kan då vara den viktigaste aktiviteten. Rensning av särskilt aggressiva ogräs kan också vara nödvändigt, som till exempel punktinsatser för att hindra kvickrot eller åkertistel från att inta en dominant position i växtbäddarna de första åren. När vegetationen väl etablerats är kanske en av de viktigaste sakerna att påminna sig om att lekmiljöer inte bör skötas på samma sätt som andra parkmiljöer. Lekotoper är naturmiljöer, och de bör vara lite vilda. Istället för att vara tillrättalagda, så är de tillåtande. Några av de viktigaste skötselåtgärderna handlar därför om att minska på den traditionella parkskötseln. Som till exempel att inte stamma upp träd (gör dem till sämre klätterträd) eller föryngras buskage genom att klippa ner dem helt (då man förstör lekvärderna i buskaget för ett par år).

Lekvärde före prydlighet

Frågan om vad som är ”rätt” skötsel av en lekotop tydliggör att det finns flera målkonflikter mellan vuxna och barn när det gäller lekmiljöer. En av dessa konflikter handlar om estetik och ”ordning och reda”, där många vuxna uppskattar städade och prydliga miljöer medan de flesta barn föredrar miljöer som går att förändra och interagera med. Lekmiljöer med höga lekvärden är ofta lite vildare, och miljöer där barn får leka fritt blir nästan alltid stökiga: Det ligger pinnar och andra material på marken, buskarna är kanske lite risiga, och längs kanter växer ogräs som bara väntar på att plockas och användas i leken. Ett sätt att öka vuxnas acceptans för lite vildare lekmiljöer är att ge dem en tydlig ram som visar att de är omhändertagna (det som på

engelska kallas cues to care). Ett trevligt staket, rejäla kanter, konstnärliga utsmyckningar eller rikblommade planteringar kan hjälpa till att hitta en slags balans mellan det vilda och det ordnade. I förvaltning av lekotoper ingår det att försöka få vuxna att acceptera mer kreativa miljöer, och att kommunicera att den vildare gestaltningen är avsiktlig:

- Det är OK att det finns vattenpölar och leriga partier. På andra platser skulle det kunna ses som ett misslyckande i höjdsättningen, men i en lekmiljö ger vattenpölar och gegga höga lekvärden.
- Det är OK att det finns ogräs i rabatten eller att buskarna ser lite risiga ut. Det behöver inte tolkas som dålig skötsel, utan ett sätt att tillåta en rikare miljö.
- Det är OK att det ligger pinnar på marken. Det kanske ser stökigt ut och oro kan finnas för att barn ska råka skada varandra, men pinnar är å andra sidan lite av kronjuvelen när det gäller löst material i barns fantasilekar. Prata hellre med barnen om hur de kan hantera stora grenar på ett ansvarsfullt sätt, än att förbjuda lek med pinnar.
- Det är OK att det ligger löv på marken, och lite flis på grusgången. Löv är superbra lekmaterial!
- Det är OK att det rasar ner jord i en sluttning eller blir lerigt när det är regnigt. Det kanske inte ser snyggt ut, men det bidrar till en spännande och föränderlig miljö. Blöta och smutsiga kläder är något som vi bör acceptera i högre utsträckning, som en naturlig konsekvens av lek som bidragit till barns lärande, utveckling och välbefinnande.



"Kojförrådet" är en plats där skötselpersonalen kan fylla på med pinnar. Det är ett tydligt tillagt element till platsen som visar att pinnarna är planerade att vara där - men det är samtidigt tillåtande: Ta gärna en pinne!



Det kan behövas en inramning av lerpölar för att få större acceptans för deras existens. En kant av stockar kan exempelvis markera att det är en gestaltad plats. Att utforska lerpölar med gummistövlar är härligt.



Höstlöv ger under en tid en härlig upplevelse på många platser. Att låta höstlöv ligga kvar på marken i anslutning till lekytor kan vara en del av en aktiv skötsel. Lövhögar kan också få en inramning som bjuder in till "städlekar".



Löst material, som bitar av stockar, kan på vissa ytor upplevas som mindre skräpiga. I naturliga miljöer har vi ofta större acceptans för det oordnade. Detta material blir ingrediens i många skapandelekar om det får finnas kvar.



En detaljrikedom i lekmaterial fås genom olika fruktställningar, blad och bär, med en variation av runt, kantigt, lent eller sticksigt. Att tillåta naturmaterial och lekspår att få finnas kvar på platsen kan ge en rikare lekmiljö.



Med aktiv skötsel kan man skulptera fram bra träd att klättra eller hänga i. Att avstå från att ta bort lågt hängande grenar eller att bara delvis förnygringsbeskära lekbuskage är andra åtgärder i en anpassad skötsel.



Snö är ett fantastiskt lekmaterial, som är formbart och som ibland bjuds på i stora kvantiteter. Genom en aktiv skötsel kan man skapa större snöhögar i närheten av områden för lek och planera snöröjningen för att spara snöfält.



Lösa lekredskap, som hinkar, spadar och traktorer, fungerar ofta som en stark lekinvitiation för yngre barn. Dessa föremål kan tillåtas finnas kvar på platsen och exempelvis få en möjlig förvaring i en öppningsbar låda.

Aktiv skötsel

Nästa nivå av skötsel handlar om att förstärka lekvärderna. Att till exempel lägga ut fler kojbyggarpinnar, fylla på höstlöv i lövhagar, eller skotta ihop snö till spännande snöhögar. På svenska kan ordet förvaltning rymma fler olika tolkningar. Ofta tolkas förvaltning som passiv – det handlar om att upprätthålla ”status quo” – lekmiljön ska fortsätta att se ut som när den först byggdes. En aktiv förvaltning däremot syftar till att succesivt utveckla miljön utifrån de målsättningar som finns för platsen.

Barnens användning av platsen kanske har visat att det behövs fler ordnade gånger genom ett lekbuskage eller trampstenar i en slänt. Några lekbuskage kanske inte klarar det höga barntrycket och behöver skyddas bättre, eller så har en del av lekmiljön inte blivit så intressant som det var tänkt och behöver justeras för att få högre lekvärden. En lekotop med en rik vegetation är per definition en föränderlig miljö. Träd och buskar växer och det sker en naturlig succession i vilka växter som breder ut sig. En effektiv förvaltning utgår från dessa förutsättningar och en god ekologisk förståelse av miljön.

Kostnader

Vad kostar då det här? Det finns det dessvärre inga enkla svar på. Traditionella lekplatser, som domineras av en handfull lekredskap, kan vara billiga eller dyra beroende på hur påkostade redskap som valts. Lekotoper kan på samma sätt vara billiga eller dyra, bland annat beroende på vilken typ av miljö som var utgångsläget och hur mycket av landskapet som behövts nyskapas. Kunskap och engagemang hos dem som planerar och bygger har också stor betydelse för vad den totala kostnaden hamnar på. Betalar du dyrt för jord och andra material, eller

kan du få dem billigt genom olika former av återbruk? Väljer du växter smart och planerar för en lyckad etablering, eller behöver du kanske ersätta största delen av ditt nyplanterade material för att misstag gjordes i växtval och plantering, eller för att växterna inte fick tillräckligt med skydd eller vatten? Har du en kompetent byggprojektledare som tar kloka beslut och till exempel en grävmaskinist som är van att bygga leklandskap? Allt detta spelar in i hur kostsam en miljö blir i slutändan.

Lekotoper kan vara både billigare och dyrare än motsvarande traditionella lekplatser, de kan vara enklare eller svårare att förvalta. Vad det är som kostar, och vilken skötsel som behövs är först och främst annorlunda. Men ett som är säkert är att med rätt kunskap och engagemang går det att skapa mycket högre lekvärden för samma peng, när du satsar på lekotoper istället för mer endimensionella lekplatser.

4.4 HJÄLMARVIKSPARKEN - EN TESTBÄDD FÖR LEKOTOPER

I det nya bostadsområdet Norra Ormesta, i sydöstra hörnet av Örebro stad, har en ny lek- och rekreationsmiljö utvecklats som fungerar som ett exempelområde och testbädd för lekotoper. Utgångsläget var en cirka fem hektar stor yta som ligger i utkanten av bostadsområdet och som gränsar till Osets naturreservat vid Hjälmararen. På platsen fanns en större åkerholme med uppvuxna ekar och björkar på en långsträckt moränås. På sidorna om denna fanns lerig och delvis sank åkermark, med en historik som sjöbotten och våtmark innan sjösänkningen av Hjälmararen, samt ett djupt dike i en av områdets ytterkanter. Genom skogsdungen gick en promenadväg och det fanns spår av kojbyggen här, medan åkermarken saknade rekreativa värden.

Gestaltningssidé och målbild

Den övergripande målsättningen för den nya parkmiljön var att skapa en mötesplats som fungerar för många olika målgrupper och aktiviteter. Såklart för barn som vill leka, men också ungdomar som kanske spelar fotboll på gräset eller i sanden, eller hänger vid en sittplats, vuxna som stannar och styrketränar på sin löprunda, går sin morgontur med hunden, eller går en promenad med en vän för att njuta av den vackra miljön. Området ska även fungera som utflyktsmål för storfamiljen eller för pedagogiska grupper.

Utvecklingen av den nya miljön utgick från det befintliga landskapet och en ambition var att förstärka lekvärdena i skogsdelen, medan åkermarken och diket omformades för att komplettera skogsdungen med andra typer av miljöer. Det nya området innehåller lekotoper från såväl vattenlandskapet, skogslandskapet och trädgårdslandskapet.



Flygfoto över Ormesta innan utbyggnad av parken och den nya stadsdelen. Streckad linje visar parkens gräns som innefattade både öppen, åkermark, ett rakt krondike och en moränås med stora uppvuxna ekar.



Lekotoperna i Hjälmarviksparken vävs ihop till ett sammanhängande leklandskap. Parken visar upp många typer av möjliga gröna, naturlika lekmiljöer - lite som en levande produktkatalog.

Utformning

Ryggraden i den nya miljön var den befintliga moränåsen med uppvuxna ekar och björkar. Flera ekar i dungens kanter höggs fram för att få mer ljus, och en ny promenadstig anlades i dungens ytterkant. I den här delen av parken skapades lekotoper som *Pinnskogen*, *Leksnåret* och *Magiska skogen*. Då det redan fanns uppvuxna träd och buskar som gav en bra struktur adderades endast element som förstärkte rumsligheten och gav platsen karaktär och stämning. Ett stort antal grenar och pinnar lämnades i miljön efter röjningarna för att stimulera till kojbyggen. Lekhus, lekmöbler och djurskulpturer för fantasi- och rollek placerades ut på flera platser och i ett större videbuskage byggdes spänger som bjuder in till upptäckt i den gröna tunnel som bildas inne bland buskarna.

De svagt sluttande åkerpartierna intill skogsdungen omformades desto mer. Det djupa diket som gick längs områdets gräns i norr grävdes om, för att meandra in i miljön, och breddades även ut till en mindre damm. Här anlades vattenlekotoperna *Sandhavet*, *Lekdammen* och *Lekbäcken*. Sandhavet består av en stor sammanhängande sandyta som ramas in av nyanlagda leksnår. Här finns plats för både geggamojalek i vattenkanten och bollsport i högre liggande partier. Lekdammen utgörs av en grund större vattensamling med flacka kanter som på vintern ger en tillräckligt stor is för att spela enkel bandy på. Även i sandmiljön placerades föremål ut för att skapa stämning och förstärka platsens karaktär och lekvärden; en kanon, en tom kista, en gammal båt, och en slackline spänd mellan två pålar är exempel.

Bredvid vattenlekotoperna finns *Odlingstäppan* som har formats till en större och en mindre ås och planterats med bland annat fruktträd och bärbuskar. Här finns en liten paviljong som ger väderskydd och en bred

rutschkana nedför slänten. Den planterade åsen övergår sedan i en fyra meter hög kulle som både ger utsikt över parken och på vintern fungerar som den självklara pulkabacken.

Centralt i det nya området finns ett gungrum, med flera olika inköpta gungställningar, samt en grillplats. Den här ytan fungerar som startpunkt för många familjer som besöker området. Från gungrummet kan leken fortsätta in i någon av lekotoperna, till exempel *Ängskullarna*, som ligger precis bredvid och består av flera kullar planterade med tåliga buskar och gräs och med många springstigar kors och tvärs. Kanterna består av stockar och stenar som både håller jorden på plats, förstärker platsens karaktär och bidrar med enkla motoriska utmaningar samt informella sittplatser. I borte änden av ängsrummet övergår miljön i lekotopen *Sinnesrädgården*, där växtbäddarna är lägre och planterade med ett stort antal perenner som ger blomning från tidig vår till sen höst. I den här lugnare delen med fokus på sinnesupplevelser finns sittplatser och insektshotell.

Bilder från Hjälmaviksparken



Ny topografi och vegetation

Jordmånen i området är tung lera, vilket är vanligt i Örebro stad. Körvägar för lastbilar och grävmaskiner markerades ut från början där nya rörelsestråk med stenmjölsgångar planerades. Kompaktering av tunga maskiner på lerjord kan drastiskt minska möjligheten för lyckad etablering av nya växter, så det var viktigt att undvika transporter över de platser som skulle bli nya vegetationsbäddar.

Till de nya kullarna har massor från omgrävning av diket använts, liksom schaktmassor från kommunens mellanlager för jord. Istället för att dessa massor transporteras ut ur staden och används för till exempel täckning av deponier, har de använts i projektet - utan kostnad och med transporten betald. Även dessa massor bestod främst av tung lera och för att göra dem möjliga att plantera har de täckts med ett lager rundkornig sand. Sanden minskar avdunstning och håller leran fuktig, erbjuder de nyplanterade växterna rotutrymme och förutsättningar för utveckling av mykorrhiza, samt minskar inväxning av ogräs. I sanden har även perenna örter och lökar planterats och ytan har såtts med blomblandningar som fungerar som täckgröda och ger skönhetsvärden under de första åren efter etableringen.

Växtval har gjorts utifrån att skapa en naturlig övergång till Osets Naturreservat, för att förstärka olika landskapskaraktärer och för att erbjuda både lekvärden samt rika skönhets- och sinnesupplevelser. Perennerna var barrotade och speciellt uppdrivna för sandplanteringar, medan buskar och träd köptes på kruka. Små kvaliteter valdes för att hålla nere kostnaderna och för att få en tryggare etablering. För projektet anlätades Peter Korn som växtexpert och han ansvarade för såväl val av växter, leverans av dessa och arbetsledning av planteringsinsatser. Växt-

val diskuterades tidigt i projektet som en del av målbilden och växtbäddar byggdes utifrån beslut i dessa diskussioner. Exakt placering av varje växt bestämdes på plats av Peter Korn utifrån kunskap om ståndortskrav och en bedömning av mikrohabitat på olika platser utifrån bland annat solförhållande, lutning, fuktighetsförhållanden och läge i bädden.

Skötsel

I Hjälmaviksparken var den viktigaste skötselåtgärden att rensa bort kvickrot, och några andra ogräs, noggrant vid två tillfällen under den första säsongen, för att förhindra dessa att få fäste innan övriga växter hunnit växa till sig. Sandtacket på växtbäddarna minskar vattenbehovet påtagligt, så vattning skedde bara vid planteringstillfället på försommaren och vid ett tillfälle under sommaren. För säsong två kommer vattning bara att ske om det blir en lång period av ihållande värme och torka. Hade planteringsbäddarna varit "vanliga" jordbäddar hade vattning varit den viktigaste skötselåtgärden under de första åren, med regelbundna vattningar under hela sommarsäsongen.

Framtida skötsel i parken planeras att vara extensiv. Buskar och träd (även fruktträd) kommer få växa fritt till stor del, även om vissa åtgärder för att föryngra och glesa ur buskage, samt beskärning av träd, kommer att ske. Målbilden för de nyanlagda miljöerna är närmare "natur" än "park" och även om växter valts noggrant för att erbjuda rika och sinnliga upplevelser så är det ingen prydlig eller tillrättalagd miljö som eftersträvas. Målet är istället en tillåtande plats – en miljö som det går att leka i utan att det tolkas som att man förstör. En miljö som har en väl uttänkt och påkostad grundstruktur, men där innehållet och detaljerna får förändras över tid.

Process

Det nya lek- och rekreationslandskapet i Norra Ormesta är resultatet av ett samarbete mellan många olika aktörer. Landskapsarkitektkontoret Urbio ritade grundstrukturen, och tjänstemän på parkenheten, stadsbyggnadskontoret och naturvårds- och fritidsförvaltningarna i Örebro kommun deltog i ett flertal möten, liksom forskare från SLU som träffades för några workshops där lekotopidéer diskuterades. Men även om mycket tid lagts på att formulera målbilden för projektet så var det ändå byggfasen som var riktigt avgörande för resultatet. Inga detaljerade bygghandlingar togs fram och exakt placering av exempelvis lekredskap och utformning av olika topografiska strukturer och växtbäddar justerades, jämfört med gestaltungsförslaget, och anpassades på plats.

Gestaltningmaterialet innehöll inga detaljer för till exempel uppbyggnad av kanter av stock och sten, eller för plantering av växter, och för utformning av diverse utsmyckningar och platsbyggda lekelement fanns bara referensbilder. Byggprojektledaren på parkenheten hade här en nyckelroll för att fatta beslut om utformning av detaljer, i dialog med två olika bygglag, med växtexperten, konstnärer och andra som var involverade i projektet. Det är mycket svårt att visualisera slutresultatet från början när lekotoper byggs från grunden, och det var därför viktigt att fatta många detaljbeslut på plats, allt eftersom miljöerna växte fram. Teknisk kompetens, förståelse för lekvärde, och för andra sociala värden, samt känsla för rumslighet och estetik hos alla inblandade spelade stor roll för hur Hjälmärviksparken i Ormesta blev.



Genom att arbeta med gestaltning och detaljutformning på plats, under byggets gång, finns större möjligheter att skapa komplexa och detaljrika miljöer.

4.5 PROCESSEN - PLANERING OCH BYGG

Att det krävs större samverkan mellan fler aktörer och experter, samt att byggprocessen behöver läggas upp på nya sätt, är en av våra viktigaste lärdomar hittills från att bygga lekotoper. För att tydliggöra varför det behövs andra arbetssätt kan man jämföra trafikmiljöer med lekmiljöer - två miljöer som på vissa sätt kan ses som varandras motsatser. Trafiken är starkt reglerad. Vi vill att en trafikmiljö ska vara tydlig och förutsägbar. Bestämda mått och precision är bra i trafikmiljön. Bygghandlingar anger precis var trafikljusen ska stå och vilka mått vägbanorna ska ha, och entreprenören som bygger förväntas följa handlingarna exakt. Miljöer för utforskande och kreativ lek är något helt annat. Istället för förutsägbarhet vill vi ha flexibilitet. Istället för tydlighet, där användarna ska följa reglerna, vill vi ha spännande miljöer som uppmuntrar till en fantasifull användning. Istället för konstanta miljöer vill vi ha föränderliga. Vi har (eller borde ha) helt olika mål för lekmiljöer jämfört med trafikmiljöer. Därför borde vi kanske inte heller bygga dem med samma metod och process?

Olika processer, olika resultat

I en traditionell byggprocess (som passar bra för trafikmiljöer) så bestäms det hur den nya miljön ska se ut i planeringsfasen. Noggranna bygghandlingar tas fram som sedan förverkligas i byggnationsfasen. När samma arbetssätt används för att bygga lekmiljöer så blir resultatet ofta ganska tråkiga och tillrättalagda platser. För att skapa rika och mångfunktionella lekmiljöer tror vi att det behövs en annan typ av process. En process där fler beslut tas under byggnationsfasen, allt eftersom miljön växer fram. En sådan process kräver mer samarbeten, mer engagemang, mer know-how, och ett ständigt närvarande barnperspektiv. Det är kanske inte lätt, men vi tror att det är mer rätt. I rutorna intill beskrivs upplägget för en mindre bra process och en process som vi tror ger ett mycket bättre resultat.

EN PROCESS SOM GER SÄMRE RESULTAT

- 1) Beställaren funderar inte så mycket över syftet med miljön som ska byggas. Uppdraget är att bygga en "lekplats" eller "skolgård" helt enkelt. Ekonomi, framtida skötselbehov och uppfyllnad av standarden för lekredskap ges högst prioritet, det vill säga behoven hos den vuxne förvaltaren står i fokus.
- 2) En konsult ritar den nya lekplatsen. Arbetet sker mest vid datorn inne på ett kontor. Få anpassningar görs till den befintliga miljön, och den plats som ritas är oftast platt (eller har en liten symbolisk kulle). En viktig uppgift är att välja lekredskap ur en katalog och att placera ut dessa med respektive fallskyddsytor. För större projekt läggs mycket tid på att ta fram byggritningar.
- 3) En entreprenör som ska bygga miljön kontrakteras. Förståelse för lekvärde efterfrågas inte i upphandlingen, arbetet handlar om att följa bygghandlingarna till punkt och pricka.
- 4) Platsen besiktigas för att kontrollera att den uppfyller standarden för lekredskap och tas i bruk. Ingen utvärdering av den nya platsen görs - hur barnen leker i och använder miljön, vad de uppskattar eller saknar.
- 5) Förvaltning av miljön är inriktad på att bevara den så som bestämdes i planeringsfasen.

EN ÖNSKAD PROCESS FÖR ETT BRA RESULTAT

1) Beställaren investerar tid och engagemang på att tänka igenom syfte och mål för den nya miljön. Idéer som har betydelse för lekvärde, funktioner och olika målgrupper arbetas igenom. Högsta prioritet ges till hur miljön kan upplevas och användas, även om såklart budget, skötsel och säkerhetsfrågor också är viktiga förutsättningar. Barnen och andra användare står i fokus.

2) Ett gestaltningsförslag för den nya lekmiljön tas fram av en landskapsarkitekt, där återkommande platsbesök är en del av arbetet. Makronivån ritas ut med uppbyggnad av landskapet, rumsligheter, vegetationsytor och andra plats- och lekförstärkare. Tänkt funktioner och lekvärden beskrivs och planskisser, sektioner och referensbilder tas fram, men inte några exakta bygghandlingar.

3) En gestaltningskunnig byggprojektledare utses. Hen ansvarar för att mål och idéer med den nya lekmiljön infrias i byggprocessen, och hen kommer att vara på plats många gånger (kanske varje dag) under byggprocessen för att diskutera lösningsförslag på olika detaljer i gestaltningsförslaget och ta beslut om hur man går vidare.

4) En entreprenör som ska bygga miljön kontrakteras. Mål och idéer för miljön går igenom och det är ovärderligt att gräv-maskinister, snickare och andra inblandade kan ta bra beslut om vad som kan bli en attraktiv lekmiljö. Detaljer, lutningar, mikrotopografi, placering av stock och sten, storlek på växtbäddar och former på kanterna – allt påverkar känslan på platsen. Bygglagets engagemang och skicklighet har stor betydelse för slutresultatet.

5) Personer med expertkunskaper behövs troligen för att säkerställa en hög kvalitet för till exempel vattenmiljöer eller vegetations-ytor som anläggs. En växtexpert kan ge råd om växtbäddarnas uppbyggnad och välja rätt växt för rätt plats och funktion.

6) För att skapa en karaktärsfull plats är det också mycket positivt med konstnärer som tillverkar utsmyckningar till miljön, eller barngrupper som sätter sin prägel genom skapande projekt. Det bidrar till att utveckla platsens identitet och själ.

7) Platsen besiktigas och tas i bruk. Helst har beställare, den som tagit fram gestaltningsförslag, byggprojektledare, byggentreprenörer och andra inblandade tid att besöka den nya platsen flera gånger och se hur den används av olika barn och andra. Lärdomarna från det används i nästa projekt.

8) Efter ett år eller två är det dags att komma tillbaka till platsen och justera element som inte blivit så bra, och att utveckla ett till lager av detaljrikedom som förstärker lekvärdena. Behövs det kanske fler sittplatser, eller mer löst material? Var behöver rumsligheten förstärkas, och är det kanske lämpligt att placera ut några lekmöbler i det där lekbuskaget?

9) De bästa lekmiljöerna är såklart aldrig färdiga. De fortsätter att utvecklas, både genom att vegetationen växer och förändras, och genom att barnen får vara med och påverka sin miljö kontinuerligt.

4.6 VÄGEN FRAMÅT

Det är många faktorer som är viktiga i ambitionen att skapa bra uppväxtmiljöer för våra barn. I stadsplaneringen behöver tillräckligt stora ytor för lek och aktiviteter avsättas som bostadsgårdar, förskole- och skolgårdar, parker och naturområden. Vi vuxna behöver också se till att barn har en god tillgång till de här miljöerna. Det behöver vara lätt att röra sig mellan olika platser på ett tryggt sätt, barn behöver ha tillräckligt med rörelsefrihet och de behöver såklart även tid att leka på raster och på fritiden. Men yta och tillgång räcker inte. Barns uppväxtmiljöer behöver hålla en hög kvalitet också, och faktiskt svara mot barns behov och intressen.

Här finns stora möjligheter för förbättring och utveckling. Det kräver kanske lite mer av oss som beställer, gestaltar, bygger och förvaltar lekmiljöer. Det kräver bland annat engagemang, en god förståelse för lek och lekvärde, och know-how för att omsätta den här kunskapen i praktiken. Men det är fullt möjligt att skapa lekmiljöer som är rika och stimulerande! Och när vi skapar miljöer med höga lekvärden så får vi mycket på köpet. Vi får miljöer som bidrar till barns utveckling och välbefinnande. Karaktärsfulla platser som blir populära mötesplatser och bidrar till trivsel, trygghet och social sammanhållning i sitt bostadsområde. Mångfunktionella miljöer som kan bidra med ekosystemtjänster och vara en pusselbit i att bygga en hållbar stad. De här värdena är viktiga för att nå våra samhällsmål inom Agenda 2030 och för att följa Barnkonventionen.

Syftet med den här vägledningen har varit att inspirera till att ta steg i en ny riktning (eller ny och ny, nygammal snarare). Det handlar om att lämna de endimensionella lekplatserna bakom oss, och istället sträva efter att skapa grönnare och mer mångfacetterade lekmiljöer. Vi tror att

vi behöver vara många som jobbar tillsammans för att implementera de här idéerna och åstadkomma en mer genomgripande förändring. Nationella myndigheter, universitet, kommuner, landskapsarkitektkontor och andra företag, pedagogiska verksamheter och inte minst de verkliga experterna på lek – våra barn. Tillsammans kan vi skapa ett paradigmskifte där barns bästa står i främsta rummet när vi skapar lekmiljöer. Med tanke på lekens centrala betydelse för våra barns fysiska, mentala och sociala utveckling, så är det nog en av de viktigaste investeringar vi kan göra i vårt samhälle.

I den mer osäkra värld som vi troligtvis går mot, så behöver vi barn som utvecklat sin kreativitet, uppfinningsrikedom, och riskbedömningsförmåga. Vi behöver barn som utvecklat sin sociala kompetens, impulskontroll, empati och kommunikationsförmåga. Vi behöver barn som övat på att lösa de tusentals olika problem och utmaningar som de hittat på i barndomens teater, för vi behöver individer som har modet och tilliten till den egna förmågan att möta de utmaningar som kommer att spelas upp i vuxenlivets teater. Resiliens, alltså förmågan att kunna anpassa sig till sin omvärld och klara av motgångar, är en viktig egenskap i en föränderlig värld. De här förmågorna kan tränas på flera sätt, men leken är en av de mest effektiva. Vi är så att säga biologiskt programmerade för att lära oss just de här sakerna genom leken. Därför tycker vi att det är rimligt att prata om leken som en av våra viktigaste hållbarhetsfrågor. Vårt ansvar som vuxna är att se till att våra barn får gott om tid för fri lek och tillgång till så rika lekmiljöer som möjligt. Att skapa fler lekotoper kan vara en bra början.

NATURBASERAD LEKUPPLEVELSE



Det ser ut som ett palmträd vid en strand.

*Ska vi begrava skalbaggen här.
Den får ligga här på ett blad.*

Det finns massor mer kottar här under. Kom!

Vad fint det blev! Ska vi duka det andra bordet också.

