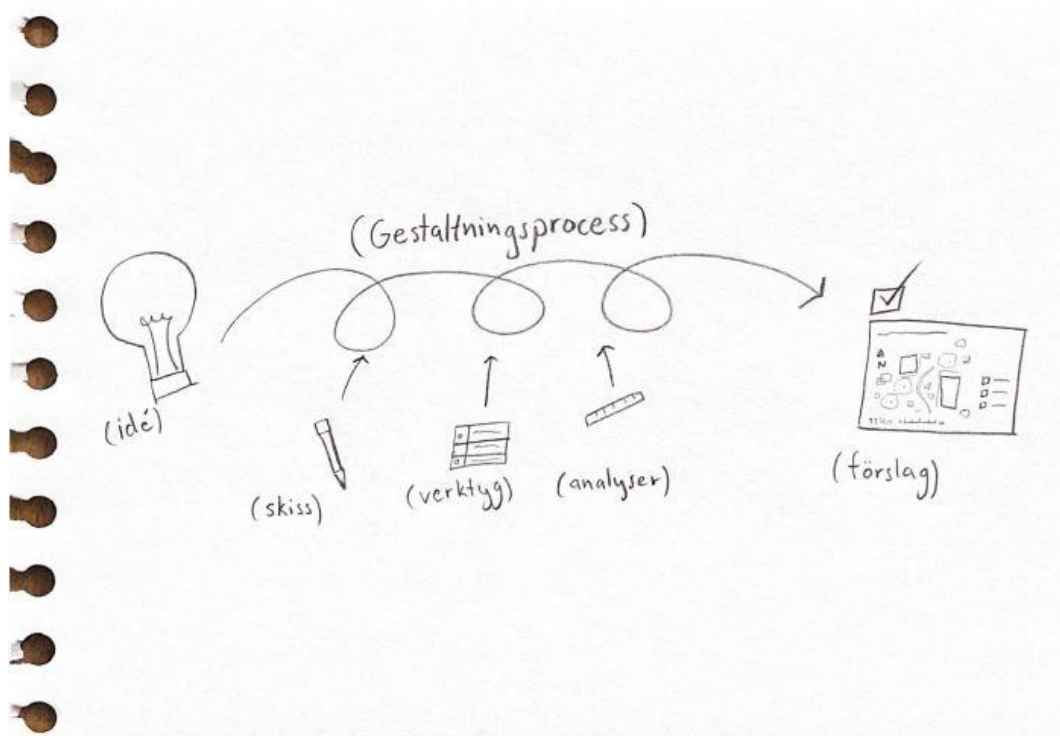




Hur kul är leken?

Konceptuella skisser på utformning för roligare lek i tre av Malmös lekplatser.

Qëndresa Bullaku



Självständigt arbete • 15 hp
Sveriges lantbruksuniversitet, SLU
Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap
Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning
Landskapsarkitekturprogrammet
Alnarp 2023

Hur kul är leken? Konceptuella förslag på utformning för roligare lek i tre av Malmös lekplatser.

How fun is the play? Conceptual suggestions for designing more enjoyable play in three of Malmö's playgrounds.

Qëndresa Bullaku

Handledare: Maria Kylin, Sveriges Lantbruksuniversitet Alnarp, institution för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Examinator: Jitka Svensson, Sveriges Lantbruksuniversitet Alnarp, institution för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Omfattning: 15 hp

Nivå och fördjupning: Grundnivå, G2E

Kurstitel: Självständigt arbete i landskapsarkitektur

Kurskod: EX0845

Program/utbildning: Landskapsarkitektprogrammet

Kursansvarig inst.: Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Utgivningsort: Alnarp

Utgivningsår: 2023

Omslagsbild: Egen illustration

Upphovsrätt: Alla bilder används med upphovspersonens tillstånd

Nyckelord: gestaltningsprocess, lekvärde, barn, utemiljöer, skissande, analys

Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Sammanfattning

Uppsatsen undersöker lekvärden på tre lekplatser i Malmö (*Fiskelekplatsen, Nya lekplatsen i Folkets park* och *Johannesskolans lekplats*) genom att använda två analytiska verktyg, Affordance-verktyget och Kvalitet-verktyget.

Målet med arbetet är att testa två analysverktyg (*affordance verktyg* och *kvalitetverktyg*) på tre olika lekplatser, att reflektera och diskutera hur skissandet används som analys i gestaltungsprocessen. Samt att ta fram konceptuella förslag på förbättringar av lekvärdet på de tre lekplatserna i Malmö (*Fiskelekplatsen, Nya lekplatsen i Folkets park* och *Johannesskolans lekplats*).

Jag undersöker affordances (barns möjlighet till att utföra lek på lekplatsen) och lekkvaliteter på lekplatserna. Studien inkluderar platsbesök, analyser, skisser och enkla konceptuella förslag på förbättringar av lekplatserna. Resultaten av studien visar att Fiskelekplatsen och Nya lekplatsen i Folkets park hade relativt höga lekvärden jämfört med Johannesskolans lekplats. Dessutom betonar studien vikten av skissandet som en väsentlig del av gestaltungsprocessen, vilket möjliggör utveckling av intuitiva idéer och leder till mer effektiva förslag.

Nyckelord: gestaltungsprocess, lekvärde, barn, utemiljöer, skissande, analys.

Abstract

This paper examines the play value of three playgrounds in Malmö (Fiskelekplatsen, Nya lekplatsen i Folkets park, and Johannesskolans lekplats) using two analytical tools, the Affordance Tool and the Quality Tool. The aim of the study is to test the two analysis tools on three different playgrounds, reflect and discuss how sketching is used as an analysis in the design process, and develop conceptual proposals for improving the play value of the three playgrounds in Malmö.

I investigate affordances and play qualities in the playgrounds, which is children's opportunities for play on the playground and play quality. The study includes site visits, analyses, sketches, and simple conceptual proposals for improving the playgrounds. The results of the study show that Fiskelekplatsen and Nya lekplatsen i Folkets park had relatively high play values compared to Johannesskolans lekplats. Additionally, the study emphasizes the importance of sketching as an essential part of the design process, enabling the development of intuitive ideas and leading to more effective proposals.

Keywords: designprocess, play value, children, outdoor environments, sketching, analysis

Innehållsförteckning

1. Inledning och bakgrund	6
1.2 Mål, syfte och frågeställningar	7
1.3 Metoder	8
1.3.1 Gestaltningprocessen	8
1.3.2 Skissandet som verktyg	9
1.3.3 Val av lekplatser	10
1.4 Avgränsningar	16
1.5 Begreppsförklaringar	16
2. Teoribakgrund	17
2.2 Analysverktyg Affordance	17
2.3 Analysverktyg Platsens kvaliteter	19
3. Resultat	21
3.1 Förenkling av verktygen	21
3.2 Analysverktyg användning - resultat	23
3.2 Gestaltningprocessen	26
3.3 Konceptuella skisser	28
4. Diskussion	32
5. Referenser	35
6. Bilagor	37
7. Tabeller	40

1. Inledning och bakgrund

Uppsatsen grundades i nyfikenhet över tillvägagångssättet i början på ett projekt som landskapsarkitekt. Vilka analyser används? När börjar skissandet? Varför dras vissa slutsatser? Det är många frågor och hinder som kan uppstå under gestaltningsprocessen. Uppsatsen kommer att visa exempel på arbetsgången från idé till analys och förslag.

Jag har undersökt lekvärden på tre olika lekplatser i Malmö med hjälp av två analysverktyg (affordance verktyg och kvalitetverktyg). Verktygen har valts för de är två relevanta verktyg i det här arbetet då jag vill undersöka affordances och lekkvaliteter på en lekplats. Dessa verktyg har använts som argument vid förslag på förbättringar av lekplatserna som presenteras i enkla skisser. Skissandet är en viktig del i processen, från idé till konceptuellt förslag.

I uppsatsen är gestaltningsprocessen i fokus, då arbetets gång kommer att likna en gestaltningsprocess. En gestaltningsprocess är inte alltid linjär och det är vanligt att återgå till tidigare steg för att förändra eller förbättra (Cross, 2011). Analysverktygen och skissandet är viktiga ingående delar i gestaltningsprocessen som för arbetet vidare.

För att skapa en optimal lekmiljö bör flera faktorer beaktas, såsom vegetation, variation, topografi och andra aspekter som främjar barns utveckling (Jansson & Andersson, 2018). Trots att ett gestaltningsförslag kan innehålla många lekvärden, är det inte alltid möjligt att realisera alla dessa i praktiken (Nolin, 2016).

Det är viktigt att överväga alla relevanta faktorer när man gestaltar en lekplats. En mångfald av vegetation kan bidra till en mer intressant och attraktiv miljö för barn att leka i (Jansson & Andersson, 2018). Variation i lekredskapen kan också öka lekvärdet, samtidigt som det ger barnen möjlighet att utmana sig själva på olika sätt (Jansson & Andersson, 2018). Vid planering av utemiljöer är det viktigt att ta hänsyn till flera faktorer. En viktig aspekt att beakta är de normer, standardiseringar och regler som påverkar utformningen av dessa platser (Beckman, 2018 och Nolin, 2016).

Trots att det kan vara utmanande att realisera alla aspekter av ett gestaltningsförslag, är det fortfarande viktigt att sträva efter att skapa en så bra lekmiljö som möjligt (Nolin, 2016). Genom att noggrant överväga och prioritera olika faktorer kan en lekplats skapas som är både rolig och utvecklande för barnen (Jansson & Andersson, 2018).

Idag är det vanligt att anlägga färre men större lekplatser av hög kvalitet, för att möta besökarnas behov (Stadsbyggnadsförvaltningen, 2019). En fördel med större lekplatser är att de oftast är mer välskötta och tillgängliga, och innehåller fler funktioner som kan öka variationen i barns lek (Malmö stad, 2011).

Det finns dock också en risk att färre lekplatser kan leda till högre belastning på de befintliga platserna, vilket kan försämra lekvärdet (Malmö stad, 2011). Därför är det viktigt att noggrant planera utformningen av lekplatser och utemiljöer för att maximera lekvärdet och samtidigt undvika överbelastning (Malmö stad, 2011).

Lekplatser utformas ofta med standardiserade lekredskap som är enkla att underhålla och saknar lösa eller rörliga delar, vilket uppskattas av beställare eftersom det förenklar planerings- och beställningsprocessen och minskar skötselkostnaderna (Beckman 2018). En annan fördel med standardiserade och robusta lekredskap är att de är enkla att ersätta vid eventuell skadegörelse (Beckman 2018).

1.2 Mål, syfte och frågeställningar

Målsättningar

- Att testa två analysverktyg (*affordance verktyg* och *kvalitetverktyg*) på tre olika lekplatser.
- Att reflektera och diskutera hur skissandet används som analys i gestaltungsprocessen.
- Att ta fram konceptuella förslag på förbättringar av lekvärdet på de tre lekplatserna i Malmö (*Fiskelekplatsen*, *Nya lekplatsen i Folkets park* och *Johannesskolans lekplats*).

Syfte

Syftet är att testa två verktyg (*affordance verktyg* och *kvalitetverktyg*).

Frågeställningar

- Hur fungerar de två analysverktygen (*affordance verktyg* och *kvalitetverktyg*) för att fånga lekvärdet på lekplatserna?
- Hur fungerar skissandet i min gestaltungsprocess?

Syftet med frågorna är att undersöka de två analysverktygen och för att se hur skissandet fungerar i min gestaltungsprocess.

1.3 Metoder

Jag har besökt tre lekplatser i centrala Malmö, de är *Fiskelekplatsen*, *Nya lekplatsen i Folkets Park* och *Johannesskolans lekplats*. Undersökningen började med platsbesök och enkla observationer i form av bilddokumentation och platsbeskrivningar. Sedan har jag skapat analysverktyg och tillämpat dem vid analyser av lekplatsernas lekvärde. Jag har även använt skissandet som en form av verktyg och för att komma fram till ett konceptuellt förslag. Jag har dokumenterat mina tankar och reflektioner kring min gestaltningsprocess i en dagbok. Resultatet från mina analyser har skapat argument för mina konceptuella förslag. Med konceptuella förslag menar jag enkla skisser på förbättringar i plan.

Sammanfattningsvis består de undersökningar och studier jag gjort av:

- Litteraturstudie.
- Observationer och platsbesök på de tre lekplatserna.
- Analyser, skisser och konceptuella förslag för de tre lekplatserna.

Uppsatsens analysobjekt är avgränsat till tre olika lekplatser i Malmös inre stad. De tre lekplatserna är Fiskelekplatsen, Nya lekplatsen i Folkets park och Johannesskolans lekplats. Lekplatserna befinner sig i Malmös inre stad, med olika besökstryck och syfte till besöket. Den ena lekplatsen tillhör en bostadsgård, den andra tillhör en stadspark och den tredje tillhör en grundskola. Valet av lekplatserna skulle kunna generera en intressant undersökning, då dessa lekplatser är en del av barns vardag i Malmö.

1.3.1 Gestaltningsprocessen

I mitt arbete har min gestaltningsprocess dokumenterats och mina reflektioner har antecknats i en dagbok. I uppsatsen täcker jag delarna i en gestaltningsprocess från idébildning till konceptualisering.

Enligt arkitekt och designern Nigel Cross (2018) finns det fyra viktiga steg i en gestaltningsprocess :

- Inspiration och idébildning: Detta steg innebär att samla in information och inspiration från omgivningen och samhället. Det är en tid för kreativitet och fri formgivning utan begränsningar.
- Analys och problemlösning: I det här steget analyseras de idéer som har bildats i det första steget och formas till en mer fokuserad vision. Problem och utmaningar identifieras och lösningar på dem arbetas ut.
- Konceptualisering: Detta steg innebär att sammanfoga all information och lösningar från det andra steget och skapa en allmän strategi för gestaltningen.
- Realisering: I det sista steget överförs konceptet till verkligheten och detaljplaneringen sker. Material, teknik och produktion planeras och genomförs.

Detta är en väldigt förenklad och tydlig uppsättning av hur en designprocess kan se ut. I verkligheten kan processens steg se annorlunda ut (Cross, 2011). Detta innebär att gestaltningsprocessen ofta är mer som en spiralformad resa än en linjär process (Cross, 2011). Designern pendlar mellan idégenerering och utvärdering av lösningsförslag, och processen kan leda till helt nya idéer och möjligheter som ursprungligen inte var tänkta (Cross, 2011).

1.3.2 Skissandet som verktyg

Skissandet är en viktig del i arbetet för designers och arkitekter. Skissandet har jag tidigare använt i flera av mina studentarbeten och det kommer att användas i den här uppsatsen med, från idé till förslag. Skissandet kommer även att användas som ett komplement för analysverktygen, till exempel för att skissa lekvärden i plan.

I ett studentarbete Kristin Wegren (2015) beskrivs skissandet som ett viktigt verktyg för designprocessen. Den hjälper inte bara i fält, utan även vid ritbordet, där den används för att ordna det ofta kaotiska tankeflödet som tenderar att dyka upp i designprocessens inledning. Genom att använda en skiss kan du fånga dina idéer och ge struktur åt dina inre bilder. Skissandet fungerar som en form av brainstorming och hjälper till att klargöra och visualisera dina idéer (Wegren, 2015).

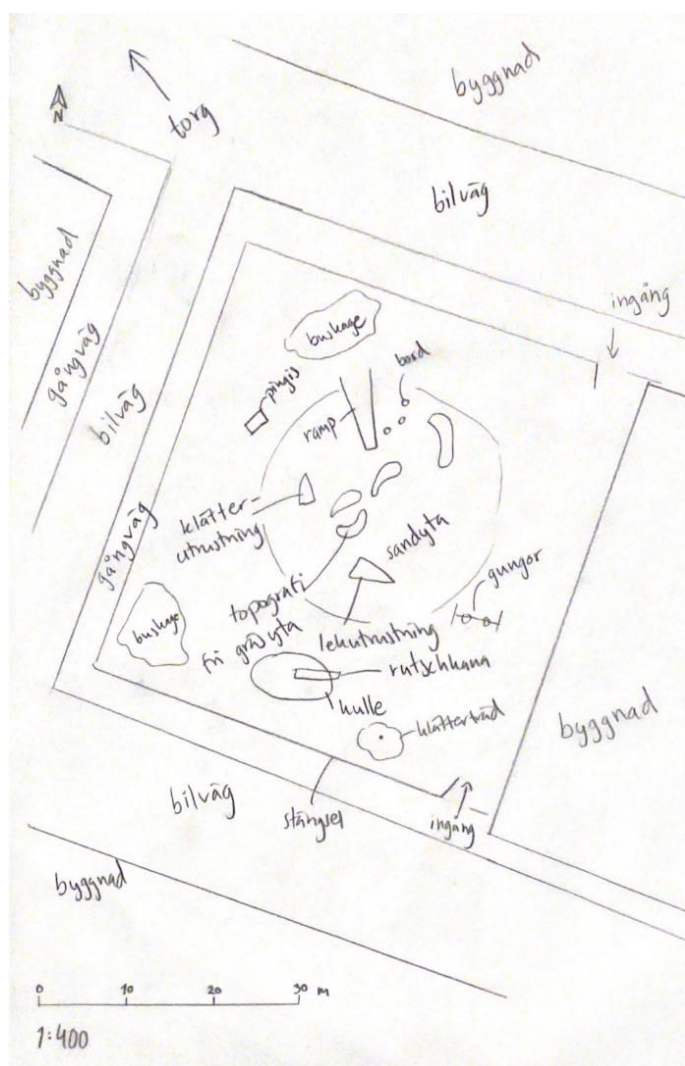
Ching (2015) beskriver hur en skiss kan användas som ett verktyg för att utforska och utveckla olika designlösningar. Genom att använda skisser kan du enkelt experimentera med olika former, proportioner och kompositioner. Det gör det möjligt att utforska flera olika idéer på ett snabbt och enkelt sätt, utan att behöva lägga ner för mycket tid och ansträngning på varje idé (Ching, 2015).

I ett annat studentarbete beskriver Elin Smedberg (2020) skissandet som ett viktigt verktyg för designers och arkitekter, eftersom de inte arbetar direkt med det färdiga materialet, som en konstnär till exempel gör. I stället måste de skapa avbilder av byggnader eller konstruktioner som ännu inte finns, men som ska konstrueras av andra (Smedberg, 2020). Skapandet av förslag för något som inte existerar är omöjligt utan att först generera visuella representationer av det (Smedberg, 2020).

1.3.3 Val av lekplatser

Fiskelekplatsen, Nya lekplatsen i Folkets park och lekplatsen på Johannesskolans skolgård är tre olika lekplatser och "fall" i Malmös innerstad som analyseras med två analysverktyg och skissandet. Uppsatsen undersöker platserna med hjälp av två analysverktyg, samt med skissandet i en gestaltningsprocess. Platserna är placerade i olika sorters områden och de ligger nära varandra, och nära mitt boende därav platsvalen, så att jag enkelt kan besöka platserna vid behov.

Fall 1 - Fiskelekplatsen: En temalekplats för mindre och äldre barn. Båtar, havet och fiskar är lekplatsen tema (Malmö Stad, 2020). Fiskelekplatsen tillhör ett bostadsområde (se *skiss 1* och *fotokollage 1*).



Beskrivning av Fall 1:

Fiskelekplatsen är en lekplats nära Möllevångstorget på 2218 kvm (lantmäteriet 2023). Lekplatsen har en del lekutrustningar som gungor, en rutschkana, sandlåda och bord (se *skiss 1*).

Karaktärsbeskrivning:

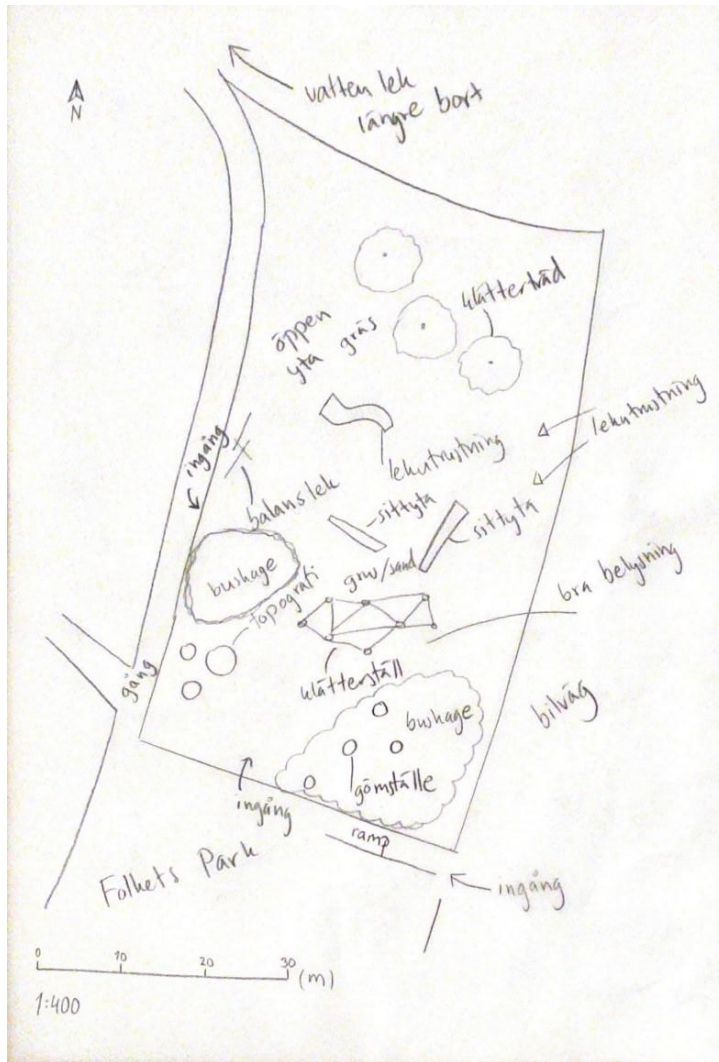
Det är en högljudd lekplats då den ligger centralt och det finns en höggtrafikerad bilväg intill. Rums känslan är öppen på platsen. Platser har en del intryck av olika material och färger.

Skiss 1. Författarens skiss av befintlig situation, Fall 1.



Fotokollage 1 som visar Fall 1. Bilderna visar lekplatsen, området den befinner sig i och en grind som ingång till lekplatsen.

Fall 2 - Nya lekplatsen Folkets park: En mer utmanande lekplats för de större barnen, här finns balansbommar, studs mattor och klätterställning som ska utmana och stärka barnens grovmotorik (Folkets park, u.å). Det är en större nyanlagd lekplatsen, som komplettering till en äldre lekplats i Folkets park (se *fotokollage 2* och *skiss 2.*)



Beskrivning Fall 2:

Den nya lekplatsen i Folkets Park är en utbyggnad av den gamla lekplatsen i Folkets Park. Den totala ytan av lekplatsen är ca 2529 kvm (lantmäteriet 2023). Lekplatsen har en del lekutrustningar som ett klätterställ, balansgångar och kojor (se *skiss 2*).

Karaktärsbeskrivning:

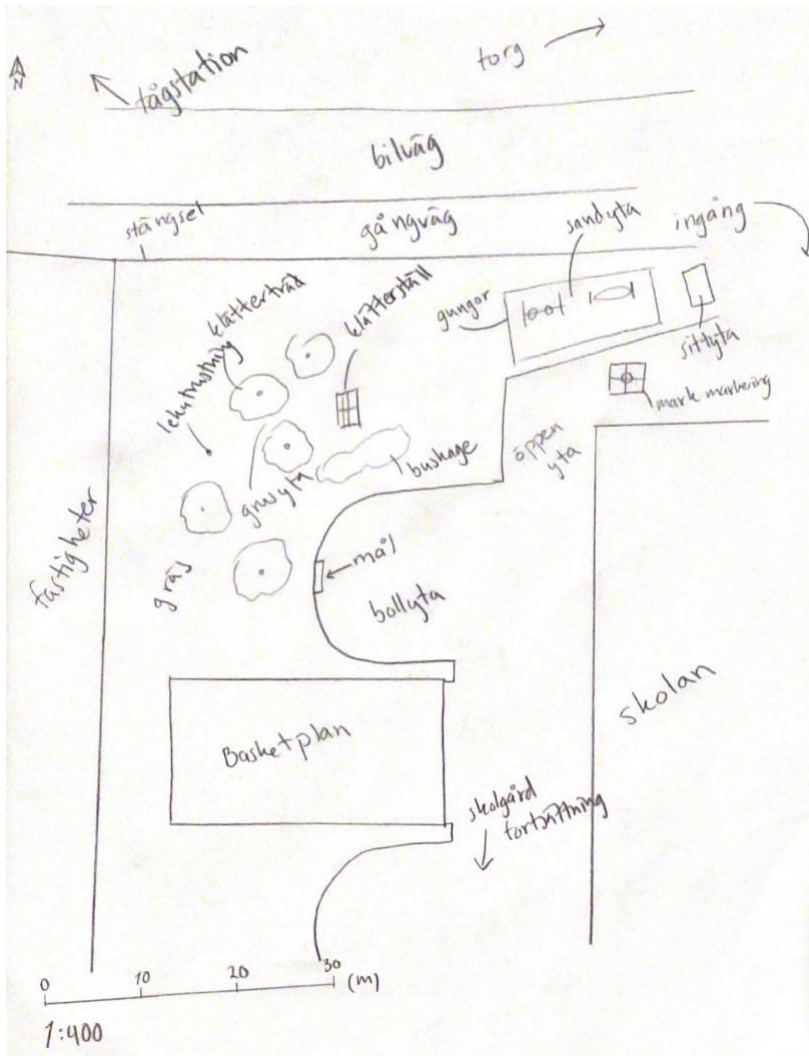
Platsen tillhör en stor stadspark med mycket liv och rörelse. Rumskänslan varierar platsen. Platsen har många intryck av olika material och färger.

Skiss 2. Författarens skiss av Fall 2.



Fotokollage 2. Kollaget visar Fall 2 och den närmaste ingången till lekplatsen i Folkets Park, Malmö.

Fall 3 - Johannesskolans lekplats: Johannesskolans skolgård har fått en total upprustning vad gäller lekplatser, lekredskap, bollplaner och en multisportarena. Även nya buskar och träd har planterats (Malmö Stad, 2022). Lekplatsen tillhör en central grundskola (se *skiss 3* och *foto*kollage 3.)



Beskrivning Fall 3: Johannesskolans lekplats är en del av grundskolans skolgård. Lekplatsen befinner sig i centrala Malmö när Triangelns södra tågstation. Planen (se *skiss 3*) visar endast en del av skolgården och endast den del som jag kommer att arbeta med. Området som jag arbetar med berör ca. 3089 kvm (lantmäteriet 2023).

Platsens karaktär: Lekplatsen känns grå och ger inga särskilt intressanta intryck. Lekplatsen saknar rumskänsla.

Skiss 3. Skiss av befintlig situation, Fall 3.



Fotokollage 3. Kollaget visar Fall 3. Bilderna visar en del av skolgårdens lekutrustningar.

1.4 Avgränsningar

Uppsatsen täcker inte alla delar och alla behov som kan finnas vid utformning av en utemiljö för barn. Det finns många analysverktyg som skulle kunna användas, i den här uppsatsen testas enbart två olika. Jag har begränsat mig till dessa två verktyg då de är relevanta för mitt arbete, i undersökning av affordances och lekkvaliteter. Ett eget verktyg utifrån affordance-teorin (Gibson, 1986) och en enklare variant av analysverktyg som undersöker platsens kvaliteter (Jansson & Andersson, 2018) med inspiration från Caroline Anderssons verktyg (se *fig. 1*). Anledningen till detta är för att analyserna inte ska bli alltför komplicerade, då fokuset även ligger på gestaltningsprocessen och inte enbart på analysverktygen. Skissandet kommer även att användas som ett komplement för analysverktygen.

1.5 Begreppsförklaringar

Under arbetets gång kommer en del begrepp upprepas kontinuerligt. Nedan beskrivs de orden kort för att göra läsningen av arbetet lättare.

Affordance: Begreppet används inom många olika ämnesområden, såsom psykologi, design och arkitektur. I det här fallet är “möjlighet” synonymen till ordet affordance. Möjlighet till lek, möjlighet till användning av ett objekt, som den inte alltid är menad för (Gibson, 1986).

Konceptuellt skissförslag: I mitt arbete är ett konceptuellt förslag, ett enkelt övergripande uppritat förslag med idéer och förslag på förbättringar.

Gestaltningprocess: En arbetsprocess där skissen eller andra arbetsmetoder används för att ta fram ett förslag. En gestaltningprocess täcker delar som idé, analys, konceptualisering och till sist realisering (Cross, 2018)

Analysverktyg: Analyser jag använder i form av tabeller och checklistor för att undersöka lekvärden på lekplatser.

Fall: Platser jag utfört analyser på. I detta fall är det lekplatserna som jag namngett till *Fall 1*, *Fall 2* och *Fall 3*.

2. Teoribakgrund

2.2 Analysverktyg Affordance

Affordance-teorin av psykolog Gibson (1986) är ett koncept i psykologi och kognitiv vetenskap som beskriver hur människor uppfattar och interagerar med föremål och miljöer. Enligt teorin har föremål och miljöer vissa egenskaper som gör vissa handlingar möjliga, till exempel att en stol kan sitta på, att en kopp kan tas upp eller att en dörr kan öppnas (Gibson 1986). Dessa egenskaper kallas affordances. En lekplats som är utformad med affordances i åtanke kan innehålla en mängd olika lekelement (Lerstrup & Konijnendijk, 2017). Med hjälp av affordances kan lekplatser utformas baserat på de aktiviteter som är avsedda att äga rum inom platsen och barnens behov (Lerstrup & Konijnendijk, 2017).

Affordance teorin har använts i många olika former för att utvärdera möjligheten till lek, som en plats ger. I en vetenskaplig artikel där affordances har använts som ett verktyg, visar tydligt att affordances fungerar bäst för att skapa en förståelse för vad barnet kan uppfatta som lekbart genom olika miljöerbjudande i den fysiska miljön (Lerstrup & Konijnendijk, 2017). Personen som använder verktyget fokuserar inte bara uppfattningen på objekten eller den fysiska miljön utan också på vad dessa objekt eller den fysiska miljön kan erbjuda i form av lekmöjligheter (Kylín & Fridell, 2021). Nedan beskrivs exempel på några affordances som kan finnas i en lekplats.

En kvalitativ lekplats för barn bör inkludera element som vegetation och vattenlek (Moore 2016). Dessa element gör inte lekplatsen enbart välutformad, utan de erbjuder också utbildnings- och sensoriska fördelar för barn (Moore 2016).

Vidare diskuterar författaren Moore (2016) fördelarna med att inkludera naturliga element som träd, växter och vattenfunktioner i lekmiljöer.

Enligt Moore (2016) kan inkludering av vegetation i lekplatser erbjuda barn möjligheter till utforskande, upptäckt och utbildning om den naturliga världen. Till exempel kan lekplatser som inkluderar en mängd olika växter och träd uppmuntra barn att lära sig om de olika arterna, deras tillväxtmönster och de sätt på vilka de interagerar med sin miljö (Moore, 2016).

Tillgänglighet är en viktig faktor att ta hänsyn till vid planering av en lekplats (Wilson, 2017). En tillgänglig lekplats är en plats där alla barn, inklusive de med funktionshinder, kan delta i lekaktiviteter på samma villkor som andra barn (Wilson, 2017). En tillgänglig lekplats bör erbjuda en mångfald av lekaktiviteter och lekmaterial som riktar sig till ett brett spektrum av förmågor och intressen, och som är tillgängliga för alla barn oavsett ålder, kön, kultur eller etnicitet (Wilson, 2017). En inkluderande lekplats bör erbjuda en mångfald av

lekaktiviteter och lekmaterial som speglar de olika intressena och förmågorna hos alla barn (Wilson, 2017).

Enligt Wilson (2017) är det viktigt att ta hänsyn till flera olika faktorer vid planering av en tillgänglig lekplats, inklusive tillgång till lekmaterial, fri yta, ramper och ledstänger för att underlätta rörelse, samt belysning och ljudnivåer.

Genom att tillhandahålla en mångfald av lekmaterial och lekaktiviteter kan kreativitet, utforskning och utveckling hos barn främjas. (Horowitz, 2015).

Rachel Horowitz (2015) beskriver vikten av att inkludera lösa material och variation i planeringen av lekplatser. Enligt Horowitz (2015) är det viktigt att erbjuda ett brett utbud av lekmaterial, inklusive sand, vatten, klättermaterial och musikinstrument, för att uppmuntra barnens kreativitet och utforskande. Genom att tillhandahålla en variation av lekmaterial och lekaktiviteter kan även social interaktion och samarbete bland barn främjas.

Det är också viktigt att ta hänsyn till variation i lekplatsen, inklusive variation i höjder, vinklar och utmaningsnivåer. Genom att erbjuda en mångfald av olika lekrområden med varierande utmaningsnivåer kan utvecklingen och den fysiska kapaciteten hos barn främjas (Horowitz, 2015).

Sammanfattningsvis är lösa material och variation viktiga faktorer att beakta vid planering av en lekplats. Genom att tillhandahålla en bredd av lekmaterial och lekaktiviteter, samt varierande höjder, vinklar och utmaningsnivåer, kan kreativitet, utforskande, social interaktion, samarbete och utveckling hos barn främjas.

2.3 Analysverktyg Platsens kvaliteter

Caroline Andersson (2018) är skaparen bakom analysverktyget Platsens kvaliteter (se fig. 1). Det används både för att bedöma och värdera befintliga lekplatser samt för att stödja arbetet med planering, gestaltning, byggande och förvaltning av lekplatser över tid. Verktöget är också användbart i diskussioner om kvaliteten på lekplatser (Jansson & Andersson, 2018).

Analysverktyget är ett verktyg som har tre viktiga områden: Lekplatsens egenskaper, Geografisk kontext och Strategier. I det här arbetet kommer endast lekplatsens egenskaper att undersökas, eftersom denna del är mest relevant i mitt arbete. Lekplatsens egenskaper beskriver kvaliteten på lekplatsen i sig, inklusive dess utformning, säkerhet, tillgänglighet och andra viktiga faktorer (Jansson & Andersson, 2018).

För varje punkt beskrivs vilken åtgärd som ger högst 1 poäng. Om verktöget används för värdering med poängsättning föreslås en skala mellan 0-1, med poängstegen:

- 0
- 0,25
- 0,75
- 1,0

Fig. 1. Jansson & Andersson 2018 s. 7

LEKPLATSENS EGENSKAPER

Platsens kvaliteter & påverkbarhet

Varierad topografi (0-1p):	⊕	
Lekbar vegetation (0-1p):	⊕	
Löst material (0-1p):	⊕	

Inkludering

Lekredskap och deras integration i landskapet (0-1p):	⊕	
Tillgänglighet (0-1p):	⊕	
Mötesplats (0-1p):	⊕	

Möjlighet till omvärldsförståelse

Tid och förändring (0-1p):	⊕	
Ekosystemtjänster (0-1p):	⊕	
Naturliga material (0-1p):	⊕	

Karaktär

Rymlighet (0-1p):	⊕	
Rumslighet (0-1p):	⊕	
Variation (0-1p):	⊕	

Anderssons (2018) ursprungliga verktyg innehåller kategorier som “platsens kvaliteter och påverkbarhet”, med underkategorier “varierad topografi”, “lekbar vegetation”, och “löst material”. Nedan beskrivs analysverktygets kategorier och underkategorier samt hur de kan tolkas vid utvärdering av barns lekvärde:

Platsens kvaliteter och påverkbarhet:

“-Varierad topografi: Lekplatsen har en varierad topografi med kullar, backar, bergsknallar eller andra höjdskillnader.

-Lekbar vegetation: Lekplatsen har ett innehåll av lekbar vegetation, såsom träd och buskar, klätterträd, lekbuskage, lekfullt klippta gångar i högt gräs.

-Löst material: På lekplatsen finns tillgång till löst material som ligger framme eller läggs i en låda: klossar, sand, pinnar, grenar, kottar, barr, stenar, bär.” (Jansson & Andersson s. 5, 2018)

Inkludering:

“-Lekredskap och deras integration i landskapet: Lekplatsens vegetation gör att maximalt hälften av himlen är synlig där barn vistas mest. Lekplatsen har lekredskap som är integrerade i landskapet: rutschkana som utnyttjar lekplatsens höjdskillnad, lekredskap som är placerade under vegetation.” (Jansson & Andersson, 2018)

“-Tillgänglighet: Ytor med sand- och vattenlek, rutschkanor, gungor, klättring, cykling tar lika stor plats i anspråk som eventuella bollplaner. Lekplatsen har flera valmöjligheter att hitta olika platser för lek, möten och avkoppling. Lekplatsen har dessutom anpassats för många olika funktionsvariationer och individer: rullstolsanpassning, kompisgunga, visuella kontraster. -Mötesplats: Lekplatsen har belysning samt ett urval av sittplatser, bord, eldplats.” (Jansson & Andersson s. 5, 2018)

Omvärldsförståelse:

“-Lekplatsen förändras med olika saker att göra under de olika årstiderna samt vid olika väderlekar: åka pulka, hoppa i vattenpölar, leka med höstlöv, äta bär. Ju fler av de fyra elementen som finns på lekplatsen, desto bättre: odling, eldplats, vindskydd, vindflöjel, vattenlek.” (Jansson & Andersson s. 5, 2018)

“-Ekosystemtjänster: På lekplatsen finns ett flertal ekosystemtjänster representerade: fågel-holkar, stekelhotell, äng, död ved, fjärilsrabatt, öppen dagvattenhantering, odling.

-Naturliga material: Lekplatsen har ett innehåll av naturliga, giftfria material och delar av den är byggd med återvunnet material och/eller är platsbyggd.” (Jansson & Andersson s. 5, 2018)

Karaktär:

“-Rymlighet: Lekplatsen erbjuder utrymme för rörelse i många olika riktningar och ger möjligheter till rörelsefylld lek: springa, klättra, gunga, gå balansgång, åka rutschkana, tumla runt, rulla nedför en kulle.” (Jansson & Andersson s. 5, 2018)

“-Rumslighet: På lekplatsen finns en varierad rumslighet som ger valmöjlighet i leken att hitta olika platser att vara på. En varierad rumslighet fås exempelvis genom olika naturliga material: bergsknalle, stockar, stenar, buskar, träd.” (Jansson & Andersson s. 5, 2018)

“-Variation: En variation av lekmöjligheter finns på och mellan olika lekplatser och ger utmaningar för olika åldrar: platsbyggda unika lekredskap, bygglekplats, lekstråk, platser där unika platskvaliteter har tagits tillvara.” (Jansson & Andersson s. 5, 2018)

3. Resultat

3.1 Förenkling av verktygen

I denna uppsats använder jag mig en av förenklad variant av verktyget Caroline Anderssons (2018) verktyg *platsens kvaliteter* (se *fig. 1*), ett eget skapat affordance verktyg med inspiration från Gibson (1986), Lerstrup och Konijnendijk (2017), samt enkla skissanalyser (se *fig. 2*) för att utvärdera lekvärdet hos de olika fallen (se *fall 1, fall 2 och fall 3*). Anledningen är att jag uppfattar verktyget som alltför omfattande och komplicerat att använda. Tabellerna fylls i vid platsbesöket (se *tabell 1 och tabell 2*).

Kvalitetverktyget är en förenkling av ett befintligt verktyg av Caroline Andersson (2018). Min tabell innehåller samma ingående delar som det ursprungliga verktyget, men mer övergripande och sammanfattat. Jag har förenklat Anderssons verktyg (2018) (se *fig. 1*) till en tabell som jag kallar "Kvalitetverktyg". Den fungerar på samma sätt som Anderssons (2018) verktyg och används som ett protokoll vid utvärdering av lekplatsens lekvärden. Skillnaden är att jag inte poängsätter kategoriseringar som till exempel; *topografi, löst material* och så vidare var för sig utan jag poängsätter helheten av lekplatsen och delar upp tabellen i mer övergripande kategorier som; *Kvaliteter, Inkludering, Omvärldsförståelse och Karaktär* för att jag uppfattar det som enklare att bedöma och poängsätta på detta vis. Dessa finns med i Anderssons verktyg, men i mitt fall har jag inte med underrubriker till varje kategori (se *tabell 1*).

Kvalitetverktyg

Kvaliteter, påverkbarhet	T.ex. topografi, vegetation, löst material.	Poäng (0-1p):
Inkludering	T.ex. lekredskap, tillgänglighet, mötesplatser.	Poäng (0-1p):
Omvärldsförståelse	T.ex. Ekosystemtjänster, naturliga material.	Poäng (0-1p):
Karaktär	T.ex. Rymlighet, rumslighet, variation.	Poäng (0-1p):

Tabell 1: Författarens förenkling av ett befintligt analysverktyg "Platsens kvaliteter" av Jansson & Andersson (2018 s.7).

I denna uppsats skapas också ett annat eget protokoll (se *tabell 2*) som fungerar som ett analysverktyg med inspiration från affordance teorin (Gibson, 1986). Verktøget består av kategorier för olika möjligheter till lek som undersöks på de tre olika lekplatserna. Syftet med verktøget är att se vilka lekmöjligheter den fysiska miljön kan erbjuda.

I tabellen tar jag upp en del affordances som jag anser viktiga och bra att ha när det gäller lekplatser, utifrån litteraturstudien kring affordances som jag tidigare skrivit om. Dessa affordances är; *Lösa material*, *Vattenlek*, *Klättring*, *Socialisering* och *Tillgänglighet*. Det finns fler affordances att undersöka, men för att enklare bedöma lekplatsens affordances i större drag, så har dessa fem affordancer valts att undersökas.

Affordance verktyg

Affordance (möjligheter)	Kommentar
Lösa material	
Vattenlek	
Klättring	
Socialisering	
Tillgänglighet	

Tabell 2: Författarens egna tabell.

3.2 Analysverktyg användning - resultat

Här sammanfattar jag tabellernas information och refererar till kapitel 7. *Tabeller*.

Fall 1 Fiskelekplatsen: Platsen visade affordances av lösa material, så som pinnar löv, sand och grus. Klättring på en hel del utrustningar och en del träd. Socialisering var en möjlighet vid en hel del klätterutrustningar och en del klätterbara träd. Svår tillgänglighet för personer med rörelsehinder, mycket grusgångar, topografi, grindar, staket och kanter. En hel del möjlighet till socialisering vid sittytter, bord, pingisbord och "skepp" liknande lekutrustningarna. Ingen möjlighet till vattenlek (se *tabell 3*).

Kvalitetverktyget gav *fall 1* totalt 2,5p av maximum 4p (se *tabell 7*). Vilket var högst av alla tre fallen. Kvaliteter gav 0,75p för vegetationen, topografin och lösa material som fanns på platsen. Inkludering gav 0,5p på grund av topografin som gör det svårt för rörelseförhindrade att röra sig runt lekplatsen, men summeringen av poängen ökades på grund av bra mötesplatser och många lekredskap. Omvärldsförståelse gav 0,5p för bra användningen av naturliga material. Platsen karaktär fick 0,75p då lekplatsen var rymlig, rumslig och hade en hög variation av lektytor och intressant tema.

Fall 2 Nya lekplatsen Folkets park:

Affordance verktyget visade att platsen hade en hel del lösa material, i form av sand, grus, bark, kottar pinnar och löv. Även klättring vid ett stort klätterställ, trädbuskar, dock inte på träden då de var alldeles för hög och uppstammade. Möjlighet till socialisering vid sittytter. En okej tillgänglighet på platsen då det fanns en ramp, ner mot lekplatsen, hårdgjorda markytter och bra belysning (se *tabell 4*).

Verktyget som visade platsens kvaliteter (0-1p) för *fall 2*, gav platsen totalt 2,25 p. Kvaliteter gav 0,75p på grund av topografin, vegetation och lösa material. 0,5p när det gäller inkludering såsom lekredskap, tillgänglighet och mötesplatser. Omvärldsförståelse gav 0,25p och det gäller saker som ekosystemtjänster och naturliga material, det fanns det inte så mycket av på platsen. Karaktär gav 0,75p på grund av lekplatsens rymlighet, rumslighet och variation (se *tabell 7*).

Fall 3 Resultat för Johannesskolans lekplats:

Affordance verktyget visade att lekplatsen hade lekvärden som lösa material i form av pinnar, sand och löv. Andra affordances som visades på platsen var klättring, på träden och lekutrustningarna, socialisering vid sitttor och en mindre bra tillgänglighet på grund av dålig belysning, kanter kring sandytor, stängsel med låsbar grind, dock en hel del hårdgjord yta. Lekplatsen hade ingen möjlighet till vattenlek (se *tabell 5*).

Kvalitetverktyget gav *fall 3* totalt 1,5p. Kvaliteter för platsen gav 0,25p på grund av att bristfällig vegetation, topografi och lösa material. Inkludering gav 0,5p på grund av bra tillgänglighet, mötesplatser men inte så bra gällande lekredskap. Omvärldsförståelse gav 0,25p då det var svårt att hitta några betydliga ekosystemtjänster och naturliga material på plats. Karaktär gällande rymlighet, rumslighet och variation gav det 0,5p (se *tabell 8*).

Sammanfattningsvis var *fall 3* mest bristfällig och visade värst resultat vid båda analyserna. *Fall 1* och *fall 2* var både bra och sämst på sina sätt. Alla lekplatser saknade vattenlek, en viktig affordance för barn lekvärde. De var alla ganska bristfälliga i lösa material och *fall 3* var mest bristfällig gällande lekredskap, variation och vegetation. Bäst resultat fick fiskelekplatsen (*fall 1*) enligt analysverktygens resultat, det beror på att det som undersöktes fanns på platsen.

Förutom analysverktygen affordance och platsens verktyg gjorde jag några skissartade analyser över platserna i plan. *Analys av befintlig mark* (se *fig. 2*) visar fördelning av lekplatsernas yta såsom till exempel; gräsyta, hårdgjord yta, vegetation (som träd och buskar) samt befintlig lekyta. Syftet med analysen är att undersöka fördelningen av ytor i planen för att kunna bestämma varifrån ritandet av det konceptuella gestaltungsförslaget ska börja i processen.

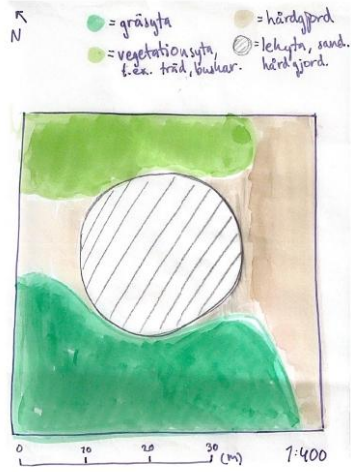
Lekvärdesanalyser visar tillgänglig yta utan lekvärden som lekredskap och annat som anses vara lekvärde. Den visar även otillgänglig yta som till exempel; cykelparkering, stängsel, yta närmast byggnad som inte kan användas som en lekyta. Sedan visar analysen också var i plan lekplatsen har lekvärden som lekredskap, vegetation, sandytor, lösa material med mera, som anses vara av lekvärde (se *fig. 2*).

Rumsanalyser visar lekplatsens rum, slutna, öppna och halvöppna. Slutna rum är de som känns omfamnande på plats och de halvöppna är de som var mer flytande, ombonade men ändå öppna (se *fig. 2*).

Sammanfattningsvis: *Fall 1* har en korrelation mellan lekyta och rum, analyserna liknar varandra. Samma för alla andra *fallen 2, 3* till en viss del. *Fall 2* hade mest variation av lekytor och rumslighet. *Fall 3* hade minst lekyta och mest hårdgjord fri yta (se *fig. 2*).

Analys av befintlig mark

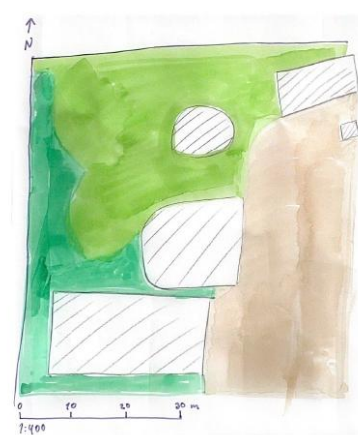
Fall 1



Fall 2

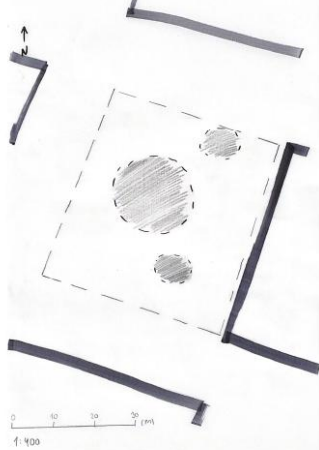


Fall 3

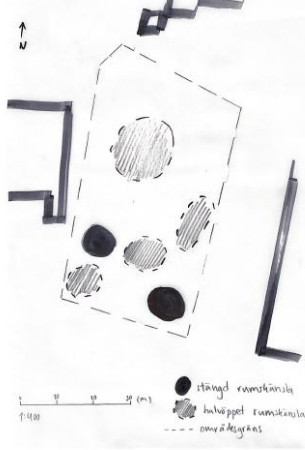


Rumsanalyser

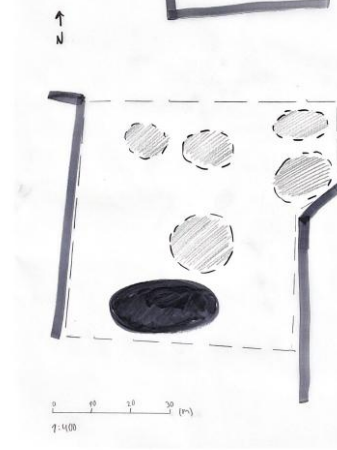
Fall 1



Fall 2

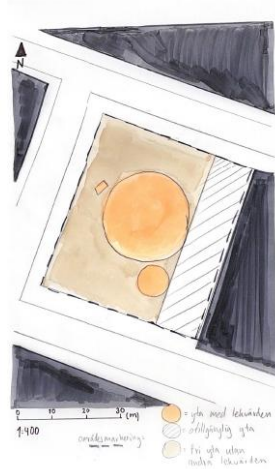


Fall 3



Lekvärdesanalyser

Fall 1



Fall 2



Fall 3



Fig 2. Författarens enkla analyser (se bilaga 1-3) av lekplatserna.

3.2 Gestaltningprocessen

I min dagbok beskriver jag min arbetsgång och gestaltningsprocess från arbetets början till konceptuellt förslag.

1. Inse problemet, lagt märke till att vissa lekplatser saknar lekvärde. Nyfikenhet till att veta varför och vill ge förslag på förbättring om möjligt. Kandidatarbete startat.
2. Idé. Analysera olika lekplatser ge förslag till förbättringar.
3. Platsbesök, skissa och bild dokumentera (se *fotokollage 1*, *fotokollage 2* och *fotokollage 3*).
4. Litteraturstudie, om barn och leken, om vilka analysverktyg som finns för att analysera lekplatser. Skapade analysverktygen.
5. Platsbesök igen. Övergripande tester med analyser, affordance och lekvärde i protokoll (se kapitel 6. Tabeller).
6. Skissartade analyser som visar affordance (se *bild 1*, *bild 2*, *bild 3*.), platsen kvaliteter och en slags inventering, för att se om skissande funkar bättre som analys, då protokollen kändes stela och ensidiga. Gav mig inte idéer.
7. Förbättring av analyserna, då vissa tex fri lek var svår att utvärdera. Skissat planer, svårt att veta vilken skala, 1:200 bra 1:400 kändes för övergripande. Skissa i plan 1:400.
8. Platsbesök för att se så att skisserna stämmer.
9. Påbörjat förslag skissande utifrån analyser (se *fig. 3*).
10. Konceptuella förslag (se *förslag 1*, *förslag 2* och *förslag 3*).

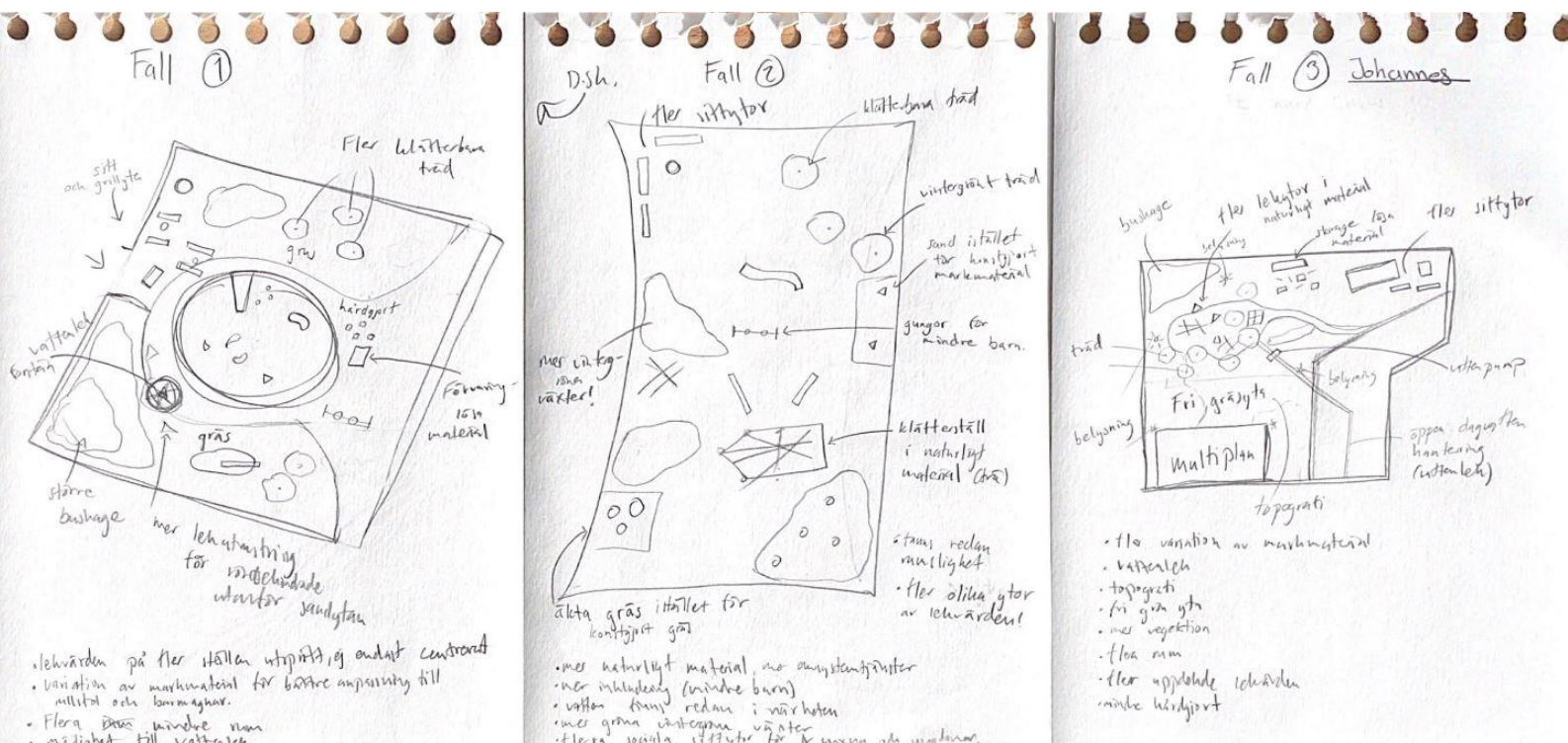


Fig 3. Några skisser på förslag från ett tidigt skede i gestaltningsprocessen.

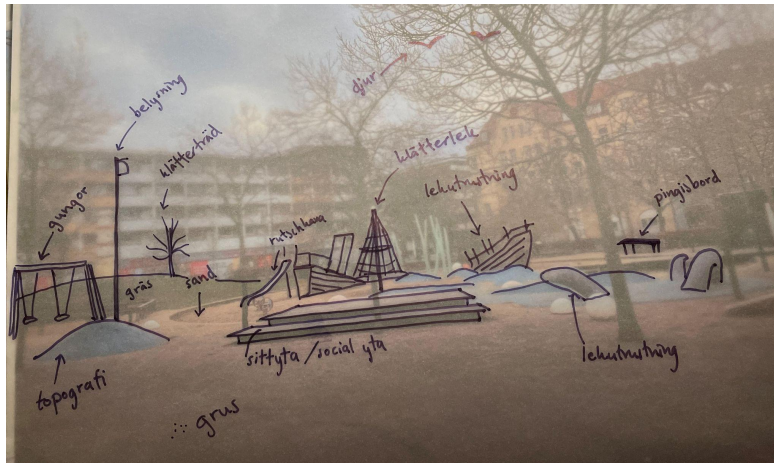


Bild 1. Skisser av Affordances i Fiskelekplatsen, fall 1. Skisserna gjordes för att se vilka affordancer som fanns på lekplatsen.



Bild 2. Skisser av Affordances i fall 2.



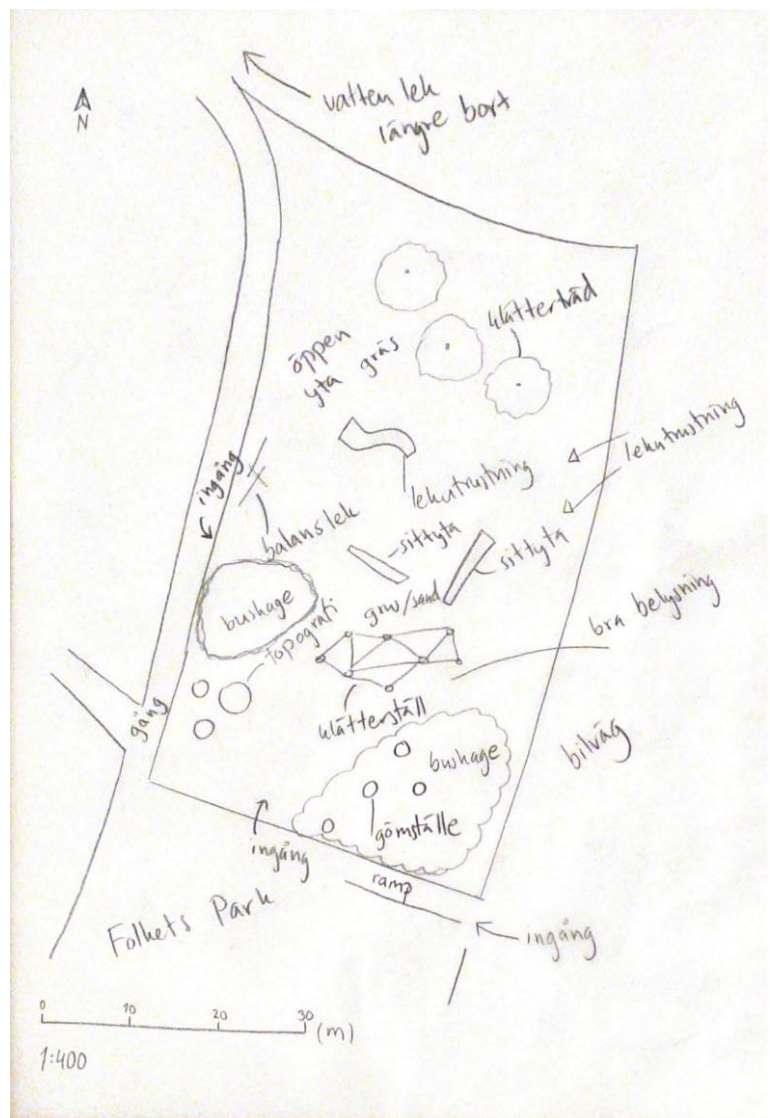
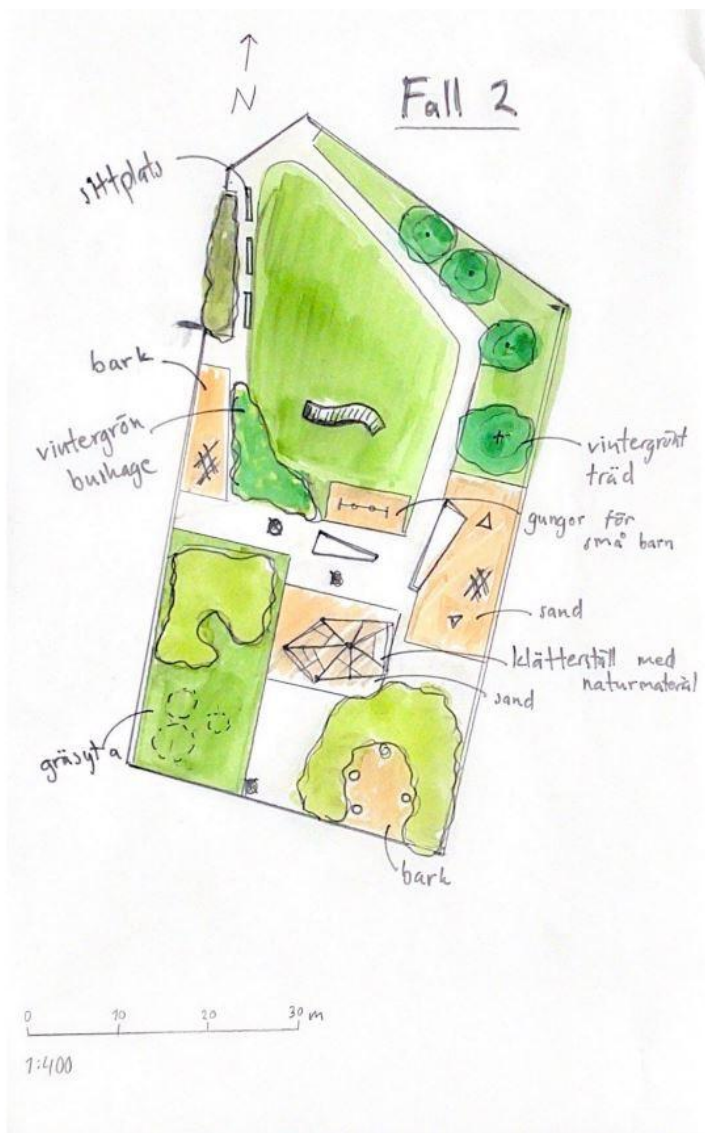
Bild 3. Skisser av Affordances i fall 3.

3.3 Konceptuella skisser

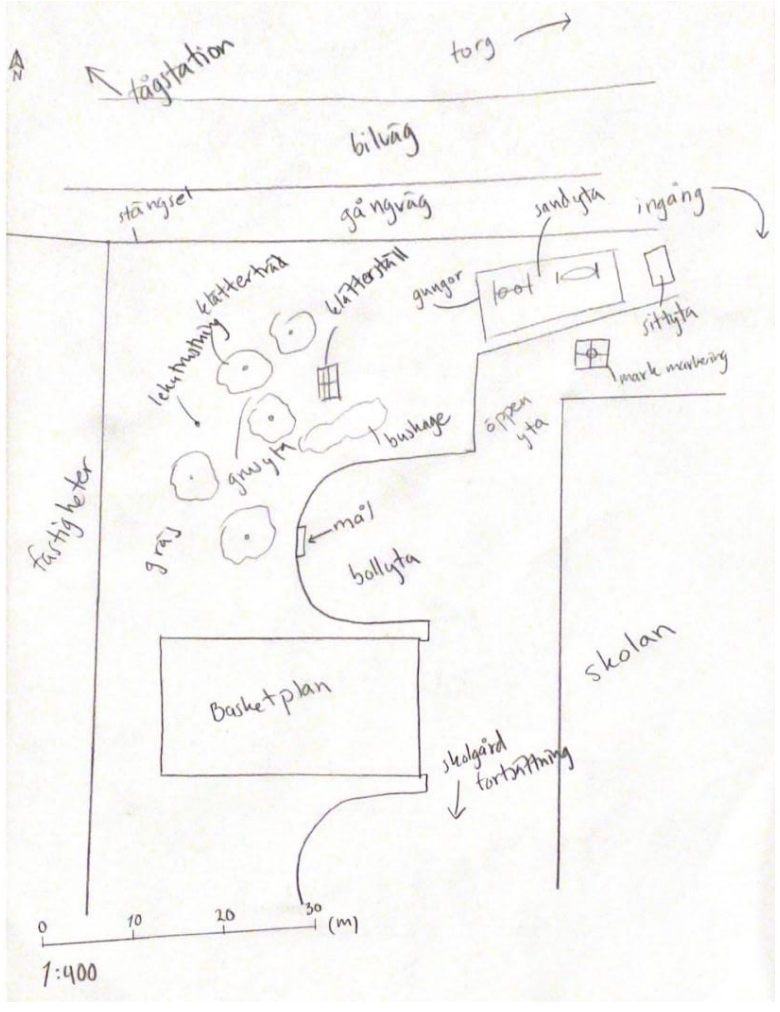
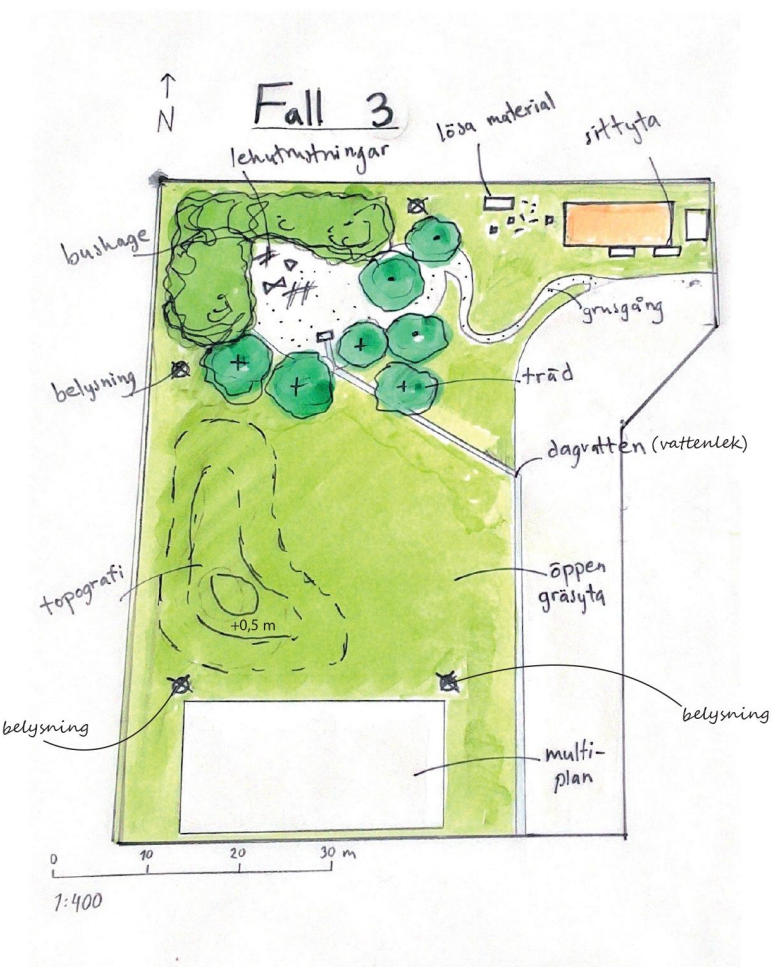
Fall 1 förslaget (se *förslag 1*) har lekvärden mer utspritt i plan och ej endast centrerat i mitten som lekvärdesanalysen visar (se *fig. 2*). Det nya förslaget visar även en större variation av markmaterial som är bättre anpassat till rullstolsburna och barnvagnar. Rumsanalysen (se *fig. 2*) för fall 1 visar ett stort öppet rum centrerat i plan, medan det nya förslaget har flera rum. En affordance som saknades var möjlighet till vattenlek (se *tabell 3*)

Fall 2 förslaget (se *förslag 2*) har mer naturliga material, gräs istället för konstgräs och sand istället för konstgjord markmaterial. Förslaget innehåller även en bättre inkludering för småbarn då fler lekutrustningar för mindre barn finns. Fler sittytter bidrar till större möjlighet för social sammanhang. Vintergröna träd och buskar bidrar till mer grön vegetation året om och mer naturlig lekvärden för barnen. Som utgångspunkt till förslaget använde jag mig främst av analysverktygen (se *tabell 4* och *tabell 7*) för att se vilka lekvärden som fattas och vad som kan förbättras.

Fall 3 förslaget (se *fall 3*) har större variation av markmaterial, rum och lekvärden. Förslaget visar vattenlek i form av dagvattenhantering, topografi, fri yta, mer belysning, lösa material och fler sittytter som fattades på platsen enligt affordance verktyget för fall 3 (se *tabell 5*).



Fall 2. Skissen till vänster visar enkel skiss över lekplatsen och gestaltaren (författaren) har markerat de nya lekvärderna med text. Skissen till höger visar lekplatsens ursprungliga och befintliga lekvärden.



Fall 3. Skissen till vänster visar enkel skiss över lekplatsen och gestaltaren (författaren) har markerat de nya lekvärdena med text. Skissen till höger visar lekplatsens ursprungliga och befintliga lekvärden.

4. Diskussion

Gestaltningprocessen

Under gestaltningprocessen gång märkte jag att protokoll som ska fyllas i, som innehåller många kategorier och som ska poängsättas, tar bort fokuset från utvärderingen av lekplatsen och det ger ett trångsynt sätt att se på lekplatserna. Detta ledde till mitt beslut om att förenkla Anderssons verktyg (2018) "Platsens kvaliteter" och att skapa ett eget enkelt verktyg med få affordances "Affordance verktyg". Meningen med analyserna och protokollen var att föra mig vidare i gestaltningprocessen, ge mig idéer och argument som eventuellt skulle leda mig till ett konceptuella förslag.

Min arbetsgång har inte varit linjär och är svår att beskriva stegvis. Precis som Nigel Cross (2011) beskrivning av gestaltningprocessen, är den inte en tydlig uppsättning med en början och ett slut. Jag har flera gånger fått tänka om och besöka platsen flera gånger, och skissa flera planer. Det finns inget "slut" på en gestaltningprocess. Det är upp till var och en att själv avgöra när ens förslag anses vara "färdigt".

Analys

I den vetenskapliga artikeln *Friya och lekvärde på skolgårdar: en studie om yta och kvalitet ur ett barnperspektiv* (Fridell & Kylin, 2021) används fyra olika analysverktyg för att utvärdera barns kvalitativa lekvärden på olika skolgårdar. I artikeln noterar författarna att vissa av dessa analyser inte ingår i den evidensbaserade traditionen, vilket innebär att det inte finns direkta orsakssamband som går att bevisa i kontrollerade studier. Många praktiker efterfrågar evidensbaserade analyser, men författaren påpekar att det är problematiskt eftersom världen är mer komplex och platser, som skolgårdar, är mer situationsbundna än vad som kan visas upp i siffror (Fridell & Kylin, 2021). Med andra ord kan inte alla aspekter av en miljö som påverkar barns välbefinnande och utveckling alltid mätas eller kvantifieras på ett tillförlitligt sätt. Detta gäller även min undersökning, det är svårt att undersöka en lekplats med två protokoll och utifrån dessa analyser utvärdera en lekplats kvaliteter och lekvärden för barn.

Mina analyser och analyser överlag är svåra att kalla evidensbaserade då precis som även Beckman (2018) diskuterar, så spelar den upplevda tryggheten på lekplatser stor roll. En lekplats kan ha många affordances, men ligger lekplatsen i ett utsatt läge eller kanske i utkanten av staden där inte många människor vistas, så är resultatet och poängsystemet hos analysverktygen betydelselösa och säger inte så mycket om hur platsen faktiskt upplevs i verkligheten.

“Affordance verktyget” ger en överblick över lekplatsens möjligheter, som var enkelt att använda och fungerar bra på de olika platserna. Genom en visuell uppfattning av platsen kan en uppfattning erhållas om vad som finns på platsen, lekplatsens värde och vad som eventuellt kan förbättras. Verktyget hjälpte mig framåt i gestaltningsprocessen och gav många idéer till mig som gestaltare.

“Kvalitetverktyget” är en mer komplicerad analys att använda trots att jag förenklat den. Det var svårt att poängsätta lekplatsen eftersom jag tänkte att 1p (högst möjliga) är bäst och det finns inte riktigt en lekplats med “bäst” lekvärden. Det är en vanlig företeelse att jämföra den lekplats som analyseras med en annan, tänkt mer välutrustad lekplats, vilket kan ge en referenspunkt för att bedöma vilka förbättringar som kan göras på platsen. Då kan slutresultatet bli missvisande. Det slutade med att jag jämförde lekplatserna med varandra och försökte vara så objektiv som möjligt vid poängsättning.

Slutligen skulle jag säga att göra analyser i skiss med affordances i åtanke var den bästa metoden i min gestaltningsprocess. Arbetet har hjälpt mig förstå gestaltningsprocessen bättre och hur analyser kan tillämpas på olika sätt i en gestaltningsprocess. Det är svårt att enbart utifrån protokoll utvärdera lekvärden på en lekplats, men det hjälper en framåt i den komplexa gestaltningsprocessen. Analyserna gav mig bättre förståelse för platserna och nya “glasögon” att titta utvärdera med. Visuellt kan en lekplats ge mycket intryck, men lekvärden kan även upplevas på andra sätt.

Platsen kvaliteter har väldigt motsägande underkategorier som kan betyda väldigt många olika saker. Till exempel under karaktär, rymlighet, rumslighet och variation. En plats kan vara rumslig, men icke rymlig och tvärtom. Svårt att veta utifrån analyserna om verktyget säger att platsens rymlighet eller rumslighet drar ner på den totala poängen, om det är det som behöver bli bättre eller ej.

Skisser

I min gestaltningsprocess har skissandet snabbare och enklare kunnat analysera och utvärdera lekplatserna än vad tabellerna och protokollen kunnat (affordance verktyget och kvalitetverktyget). Skissande analyser i plan kan utvärdera affordances mer specifikt, till exempel var de ligger, vad som finns runt om lekplatsen och så vidare. Visuellt kan en få en känsla av lekplatsens värde och vilka lekvärden som saknas eller skulle behövas. Genom att skissa upp platserna i plan och markera ut lekvärden kan en snabbt få en uppfattning om vad som kan förbättras. Skissandet fungerar bättre som verktyg än analysverktygen i sig, vilket kan bero på att analysverktygen är bristfälliga på grund av att de är förenklade.

I mina analytiska skisser tar jag upp aspekter såsom rumslighet, variation och karaktär, vilka även kan utforskas med hjälp av andra analysverktyg. Även om det i vissa fall räcker med att enbart använda skissande som metod för att utveckla ett gestaltningsförslag, kan analysverktygen vara till hjälp för att undvika stagnation och möjliggöra en mer ingående visuell analys av platsen.

Avslutningsvis skulle jag säga att *fall 1* och *fall 2* var två lekplatser med relativt höga lekvärden i jämförelse med *fall 3*, det syns på analysverktygens resultat och på de befintliga skisserna (se *skiss 1* och *skiss 2*). Det är utmanande att skissa nya förslag i plan och hitta lösningar för att förbättra lekvärdet på lekplatserna. Detta beror på att det kan vara utmanande att avgöra vad som behöver göras och varför. Det som underlättade arbetet vid skissandet av dessa planer (*förslag 1* och *förslag 3*) var analysverktygen *Affordance verktyget* och *Kvalitetverktyget*. Analysernas resultat gav mig idéer och hjälpte mig framåt i arbetet. Detta gäller även för de skissade analyserna och platsbeskrivningen som i gestaltungsprocessens tidiga skede utvecklades med hjälp av skissandet. En grundlig kunskap om lekvärden som främjar barns lekvärden är också bra att ha som utgångspunkt vid skissande av ett förslag. Utan skissandet som arbetsmetod kan man inte komma fram till form eller ens gå vidare i en gestaltungsprocess, det gäller att få ut sina tankar och intuitiva skisser genom gestaltungsprocessens gång för att komma fram till ett förslag.

5. Referenser

Beckman, M. (2018). Lek på riktigt - Om att sluta bygga lekplatser och börja skapa rikare lekmiljöer. Örebro: Örebro kommun.

<https://www.orebro.se/download/18.5343a44a16a31b1864f2904/1557410>

Hämtad: 2023-01-27

Ching, F.D.K. (2015). *Architecture : Form, Space, and Order*. New Jersey: Wiley Et Sons.

Cross, N. (2011). *Design thinking: understanding how designers think and work*. London: Bloomsbury Visual Arts.

Folkets park. u.å. Det finns två lekplatser i Folkets Park – den nya och den gamla!

<https://malmofolketspark.se/startside/att-gora/gamla-lekplatsen/>

Hämtad: 2023-01-27

Fridell, Linnea & Kylin, Maria. 2021. *Friyta och lekvärde på skolgårdar: en studie om yta och kvalitet ur ett barnperspektiv*. 2021:3. Alnarp: Sveriges lantbruksuniversitet, Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap

https://pub.epsilon.slu.se/23363/1/kylin_m_et_al_210427.pdf

Gibson J., James. (1986). *The ecological approach to visual perception*. New York: Psychology Press

Horowitz, R. (2015). *Designing Playgrounds: Strategies for an Inclusive Play Space*. Routledge.

Jansson, M och Andersson, C (2018). Lekplatsers kvalitet – verktyg för värdering och utveckling Movium fakta, 3/2018 SLU

<https://docplayer.se/105194446-Movium-fakta-lekplatsers-kvalitet-verktyg-for-vardering-och-utveckling-marit-jansson-caroline-andersson.html>

Lerstrup, I. & Konijnendijk van den Bosch, C. (2017). Affordances of outdoor settings for children in preschool: revisiting heft's functional taxonomy, *Landscape Research*, 42:1, 47-62, DOI: 10.1080/01426397.2016.1252039

Malmö Stad. 2020. Fiskelekplatsen.

<https://malmo.se/Uppleva-och-gora/For-familjer-barn-och-unga/Temalekplatser/Fiskelekplatsen>

Hämtad: 2023-01-27

Malmö stad. 2022. Om Johannesskolan.

<https://malmo.se/Bo-och-leva/Utbildning-och-forskola/Grundskola/Grundskolor/Johannes-skolan/> Hämtad: 2023-01-27

Malmö stad (2011). Utemiljö vid förskolor i Malmö – ett verktyg för planering, utformning och bygglovsgranskning. Malmö: Stadsbyggnadskontoret

Malmö stad

<https://malmo.se/download/18.723670df13bb7e8db1b8e7f/149130565123>

Hämtad: 2023-01-27

Moore, R. C. (2016). *Nature Play and Learning Landscapes*. Washington, DC: Island Press.

Murphy, Michael D. (2005). *Landscape architecture theory: an evolving body of thought*. Long Grove, Ill : Waveland Press.

Nolin, C. (2016). Hundra år av lekplatshistoria - 1850-1950. I: Jansson, M., & Klintborg Ahlklo, Å. (red.) *Plats för lek: Svenska lekplatser förr och nu*. Stockholm: Svensk byggtjänst. 34-55

Smedberg, Elin (2020). *Från uppdrag till förslag - en undersökning av landskapsarkitektens*

gestaltungsprocess. Sveriges Lantbruksuniversitet, Alnarp. Landskapsarkitektur.

https://stud.epsilon.slu.se/16319/1/smedberg_e_201119.pdf

Stadsbyggnadsförvaltningen (2019). Riktlinjer för lekmiljöer på allmän plats i Uppsala kommun. (GSN-2019-1054) Uppsala: Uppsala kommun.

<https://www.uppsala.se/contentassets/62ca51747a704d579a205455041e4c>

Hämtad: 2023-01-27

Wegren, Kristin (2015). *Skissen som verktyg*. Sveriges Lantbruksuniversitet, Alnarp. Landskapsarkitektur.

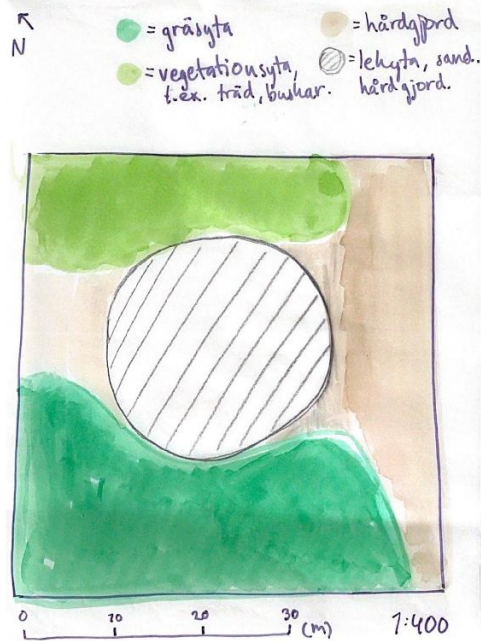
https://stud.epsilon.slu.se/8010/1/wegren_k_150610.pdf

Wilson, P. (2017). *Inclusive Play Design: Creating Play Spaces that Work for Everyone*. Routledge.

6. Bilagor

Analyser av befintlig mark:

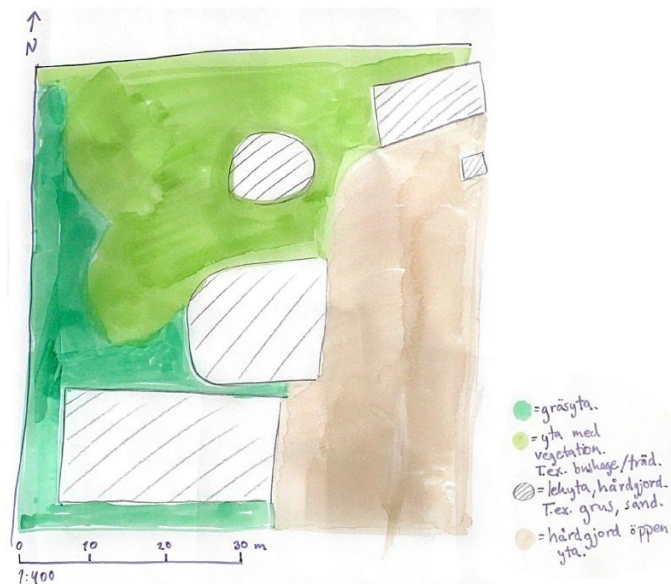
Fall 1



Fall 2

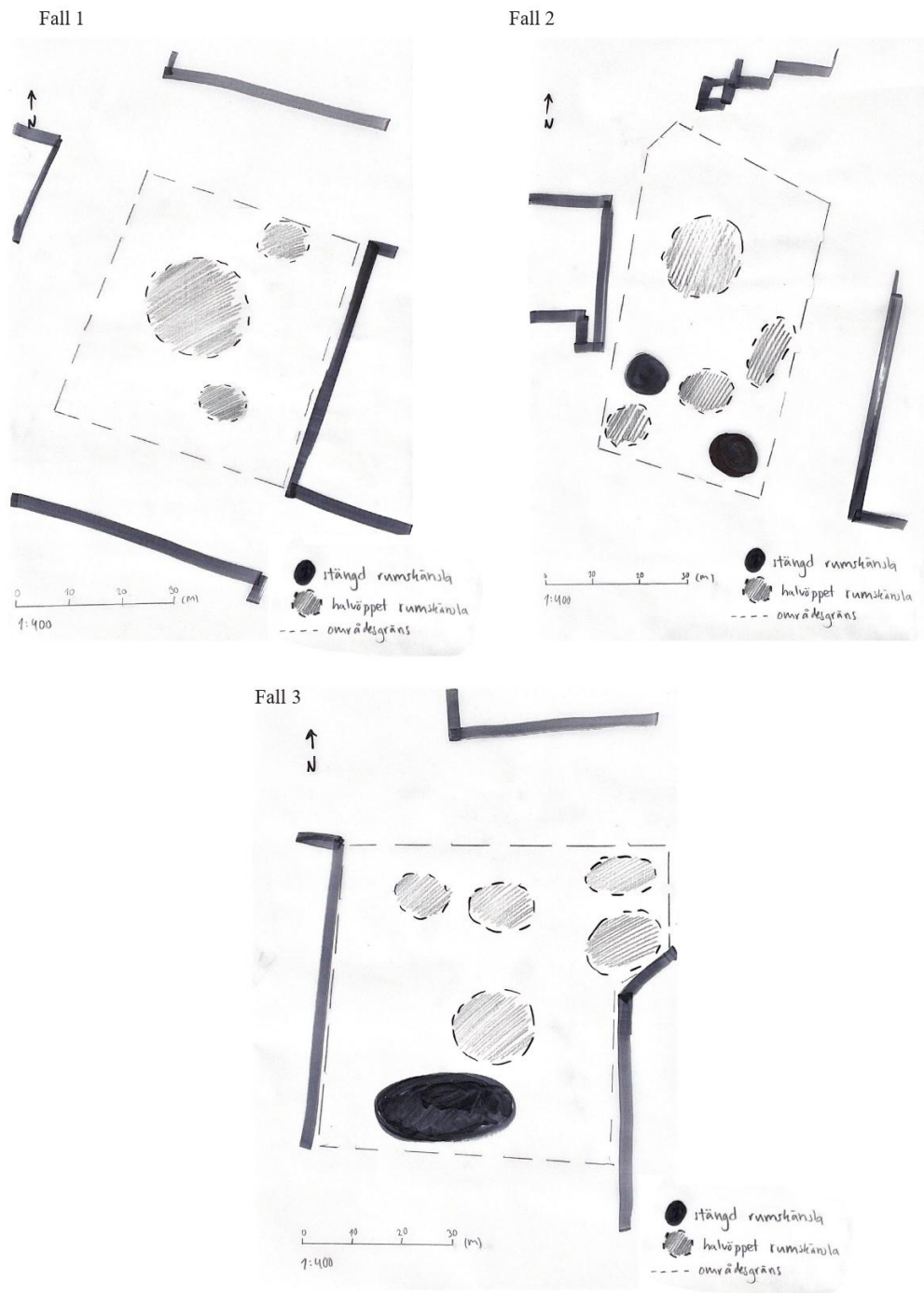


Fall 3



Bilaga 1. Skissade analyser i plan av fall 1-3 som visar uppdelning av befintlig mark.

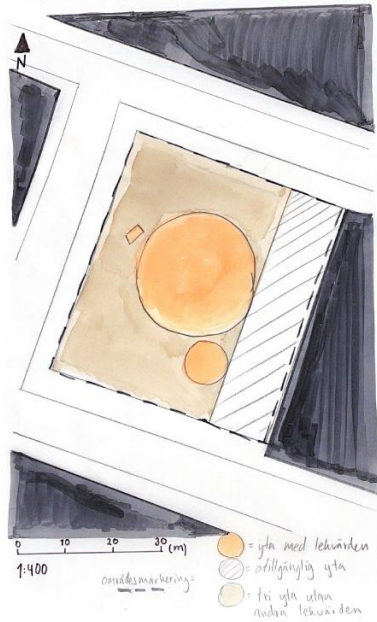
Rumsanalyser:



Bilaga 2. Skissade analyser i plan av fall 1-3 som visar rumskänslorna på platserna.

Lekvärdesanalyser:

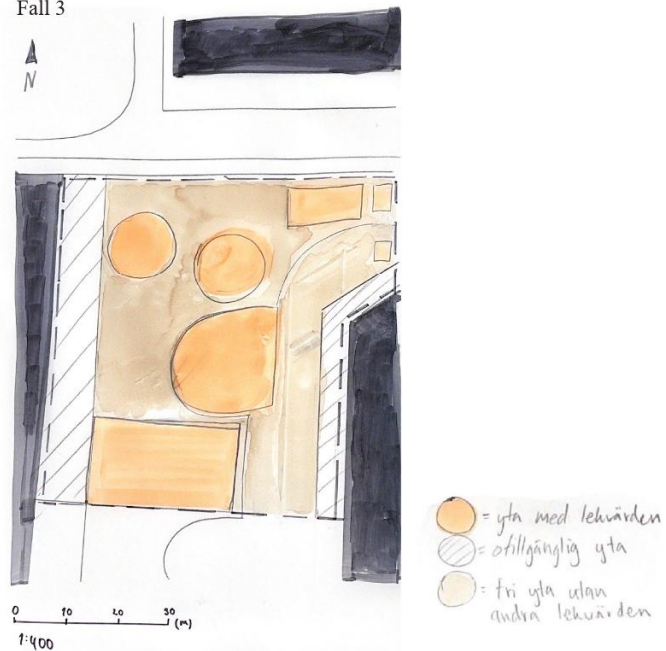
Fall 1



Fall 2



Fall 3



Bilaga 3. Skissade analyser i plan av fall 1-3 som visar var lekvärdena finns på platserna.

7. Tabeller

Analysverktygens resultat

Nedan presenterar jag resultaten för analysverktygen *Affordance* och *Kvaliteter* på de olika platserna. De två verktygen har testats på tre platser; Johannesskolans lekplats, Nya lekplatsen Folkets park och Fiskelekplatsen.

Affordance verktyg resultat

Affordance verktyg Fall 1: Fiskelekplatsen

Affordance (möjligheter)	Kommentar
Lösa material	Pinnar, löv, sand, grus.
Vattenlek	Ingen möjlighet till vattenlek.
Klättring	Möjlighet till klättring på tre lekutrustningar och en del träd.
Socialisering	Möjlighet till socialisering vid borden i sandytan, vid sittytor och på "skeppen" och vid ett pingisbord.
Tillgänglighet	Stängsel med grind, bilvägar kring lekplatsen. En hel del topografi och sandytan vilket kan göra det svårt för rullstolsanpassade att röra sig. Grusväg kring hela lekplatsen.

Datum: 2023-01-14 kl. 15.20

Tabell nr. 3

Affordance verktyg Fall 2: Nya lekplatsen Folkets park

Affordance (möjligheter till)	Kommentar
Lösa material	Lösa material som t.ex: sand, grus, bark, kottar, pinnar, löv.
Vattenlek	Ingen vattenlek.
Klättring	Ett stort klätterställ med god möjlighet till klättring. Träd alldeles för höga och uppstammade för klättring. Trädbuskar klätterbara.
Socialisering	Vid sittytter.
Tillgänglighet	Ramp från ingången ner mot lekplatsen. Hårdgjorda markytter kring lekplatsen och grusgångar i lekplatsen. Kantstöd kring buskage, sandyttor och konstgräs-kullen. Bra belysning.

Datum: 2023-02-14 kl. 15.03

Tabell nr. 4

Affordance verktyg Fall 3: Johannesskolans lekplats

Affordance (möjligheter till)	Kommentar
Lösa material	En del lösa material, som t.ex. pinnar, sand och löv.
Vattenlek	Ingen möjlighet till vattenlek.
Klättring	Möjlighet till klättring på flerstammiga träd och två lekutrustningar.
Socialisering	Möjlighet till socialisering vid sittytter och socialt engagerande lek vid en rutmarkering på marken.
Tillgänglighet	Dålig belysning. Klätterställ och kanter runt sandyttor möjliggör inte lek för t.ex. rullstolsanpassade. Stängsel kring hela t.ex.skolgård med låsbar grind. Stor del asfalterad mark som gör det möjligt för t.ex. rullstolsanpassade att vistas fritt vid.

Datum: 2023-02-14 kl. 14.06

Tabell nr. 5

Kvalitetverktyget resultat

Kvalitetverktyget Fall 1: Fiskelekplatsen

Kvaliteter, påverkbarhet →	Topografi, vegetation, löst material.	0,75p (av max. 1p):
Inkludering →	Lekredskap, tillgänglighet, mötesplatser.	0,5p (0-1p):
Omvärldsförståelse →	Ekosystemtjänster, naturliga material.	0,5p (0-1p):
Karaktär →	Rymlighet, rumslighet, variation.	0,75p (0-1p):

Datum: 2023-02-14 kl. 15.47

Totalt (poäng): 2,5p

Tabell nr. 6

Kvalitetverktyget Fall 2: Nya lekplatsen Folkets park

Kvaliteter, påverkbarhet →	Topografi, vegetation, löst material.	0,75p (av max. 1p)
Inkludering →	T.ex. lekredskap, tillgänglighet, mötesplatser.	0,5p
Omvärldsförståelse →	Ekosystemtjänster, naturliga material.	0,25p
Karaktär →	Rymlighet, rumslighet, variation.	0,75p

Datum: 2023-02-14 kl. 14.42

Totalt (poäng): 2,25p

Tabell nr. 7

Kvalitetverket Fall 3: Johannesskolans lekplats

Kvaliteter, påverkbarhet →	Topografi, vegetation, löst material.	0,25p (av max. 1p)
Inkludering →	Lekredskap, tillgänglighet, mötesplatser.	0,5p
Omvärldsförståelse →	Ekosystemtjänster, naturliga material.	0,25p
Karaktär →	Rymlighet, rumslighet, variation.	0,5p

Datum: 2023-02-14 kl. 14.20**Totalt (poäng):** 1,5p*Tabell nr. 8*

Publicering och arkivering

Godkända självständiga arbeten (examensarbeten) vid SLU publiceras elektroniskt. Som student äger du upphovsrätten till ditt arbete och behöver godkänna publiceringen. Om du kryssar i **JA**, så kommer fulltexten (pdf-filen) och metadata bli synliga och sökbara på internet. Om du kryssar i **NEJ**, kommer endast metadata och sammanfattning bli synliga och sökbara. Även om du inte publicerar fulltexten kommer den arkiveras digitalt. Om fler än en person har skrivit arbetet gäller krysset för samtliga författare. Du hittar en länk till SLU:s publiceringsavtal på den här sidan:

- <https://libanswers.slu.se/sv/faq/228316>.

JA, jag/vi ger härmed min/vår tillåtelse till att föreliggande arbete publiceras enligt SLU:s avtal om överlåtelse av rätt att publicera verk.

NEJ, jag/vi ger inte min/vår tillåtelse att publicera fulltexten av föreliggande arbete. Arbetet laddas dock upp för arkivering och metadata och sammanfattning blir synliga och sökbara.