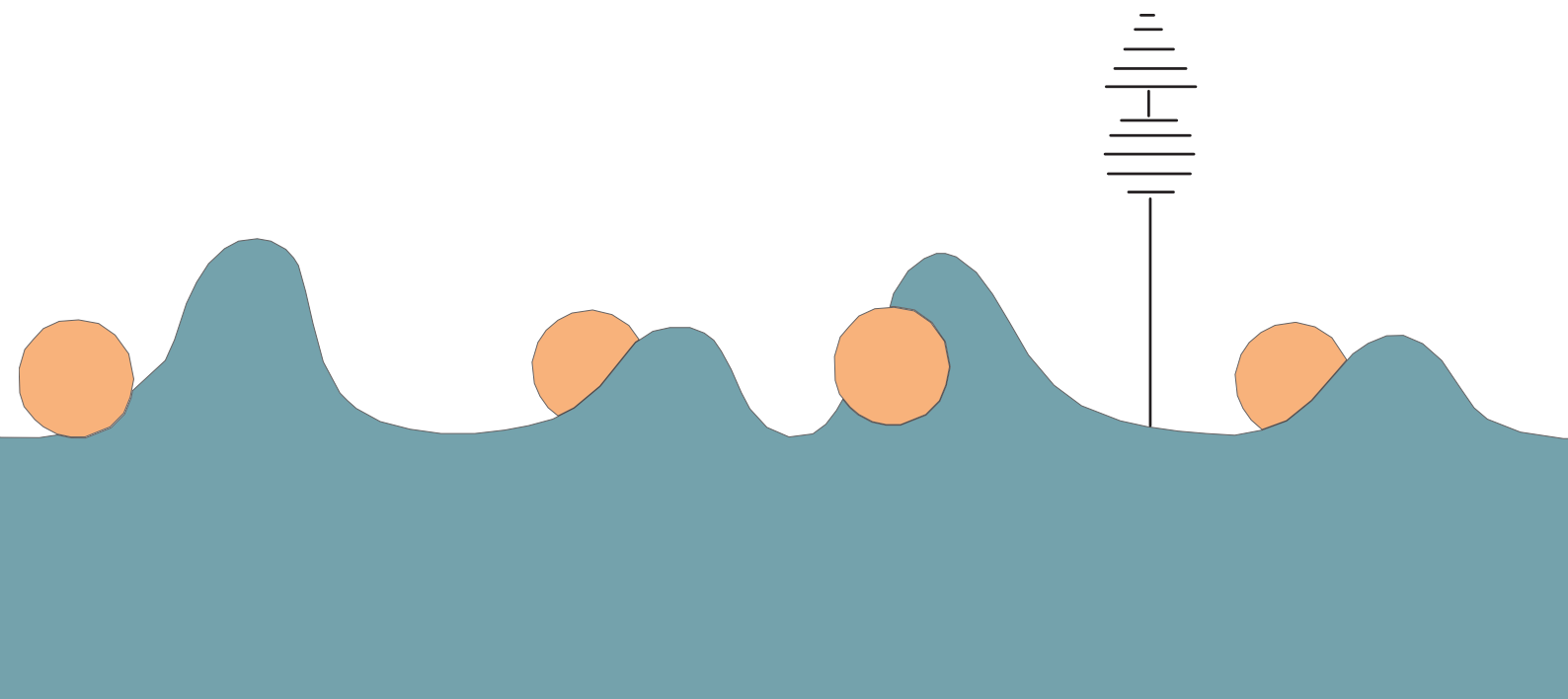


TEMALEKPLATS SJÖHISTORISKA MUSEET

MARIA SÖDERBERG



Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för naturresurser och lantbruksvetenskap

Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur, Uppsala

Examensarbete för yrkesexamen på landskapsarkitekturprogrammet

EX0504 Självständigt arbete i landskapsarkitektur, 30 hp

Nivå: Avancerad A2E

© 2013 Maria Söderberg

Titel på svenska: Temalekplats Sjöhistoriska museet

Title in English: Theme playground Maritime museum

Handledare: Petter Åkerblom, institutionen för stad och land

Examinator: Susan Paget, institutionen för stad och land

Biträdande examinator: Ylva Dahlman, institutionen för stad och land

Omslagsbild: Maria Söderberg

Övriga foton och illustrationer: Författarens egna, om inte annat anges. För övriga bilder finns tillstånd.

Originalformat: A4

Nyckelord: Lek, lärande, museipedagogik, utomhuspedagogik, temalekplats, gestaltning

Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se>

ETT STORT TACK!

Jag vill börja med att tacka min handledare Petter Åkerblom för värdefulla råd och tips under arbetets gång. Jag vill även tacka landskapsarkitekt Hildegun Nilsson Varhelyi för inspirerande handledning gällande min gestaltning. Dessutom vill jag tacka Mia Enander Lanner och Christina Taube på Sjöhistoriska museet för relevant information och trevligt bemötande. Utöver detta vill jag rikta ett stort tack till Tema landskapsarkitekter i Malmö som har bistått med kontorsplats och trevlig atmosfär. Sist, men inte minst, vill jag tacka min familj för värdefullt stöd under arbetets gång.

SAMMANFATTNING

I dagens samhälle tillbringar många barn en stor del av sin tid stillasittande inomhus, vilket i sin tur är en orsak till bland annat övervikt. Att utforma lekplatser som lockar till lek utomhus är därför en viktig och utmanande uppgift, där landskapsarkitekten ofta spelar en viktig roll.

Syftet med detta examensarbete är att ta fram ett gestaltungsförslag för en temalekplats i anslutning till Sjöhistoriska museet i Stockholm. Gestaltningen baseras på platsens utgångspunkter, litteraturstudie, platsanalys och inspirationsexempel. De utgångspunkter som har ansetts vara mest viktiga för arbetet är museets verksamhet och önskemål för en ny lekplats. Därmed har det maritima temat samt möjligheter till lek, lärande och pedagogisk verksamhet varit av extra vikt.

I litteraturstudien beskrivs barns lek, aspekter som kan vara viktiga att tänka på vid utformning av lekplatser samt en beskrivning av temalekplatser med Malmö som exempel. Här redogörs även för barns lärande och kunskap samt museipedagogik och utomhuspedagogik. I platsanalysen beskrivs resultatet av behovsanalys, karaktärsanalys, Lynch-analys samt SWOT-analys. I inspirationsdelen beskrivs tre exempel på lekplatser som har valts ut genom att de har någon form av koppling till gestaltningen av Sjöhistoriska museets lekplats. De utgörs av Hav- och strandlekplatsen i Malmö, lekplats Bryggartäppan i Stockholm samt Tom Tits Experimentpark i Södertälje.

Gestaltungsdelen inleds med ett gestaltungsprogram, med syfte att fungera som ett stöd för gestaltningen. Viktiga aspekter som beskrivs är: det maritima temat, anpassning för barn mellan 0 och 8 år, karaktärsdrag som gynnar lek, förutsättningar för lek och lärande, småskalighet, tillvaratagande av platsens styrkor och möjligheter samt en motverkan av platsens svagheter och hot. Gestaltungsförslaget

presenteras med hjälp av en illustrationsplan, vyer, perspektiv, illustrationer och beskrivande text. Lekplatsens innehåll är unikt utarbetat, vilket innebär att inga traditionella lekredskap har använts.

För framtiden tänker jag mig att det finns mycket att undersöka i anslutning till museimiljöer utomhus och dess potential att koppla samman lek, lärande och pedagogisk verksamhet.

ABSTRACT

Many children today spend a large part of the day sedentary indoors, which could lead to problems like obesity. Designing playgrounds that are attractive for outdoor play are therefore an important and challenging task, in which the landscape architect plays an important role.

The purpose of this paper is to produce a design proposal for a playground in connection to the Maritime Museum in Stockholm. The main issue is: How to design a theme playground in connection to the Maritime Museum, which favours child's play, learning and the educational activities of the museum? The proposal is based on the premises of the location, literary studies, a place analysis and inspirational examples.

In the section regarding the location premises, some important aspects for the continuing work are described. Since the location for the playground had already been set by the client before my work began, I've chosen to focus on aspects concerning the activities of the museum and their wishes for a new playground. The maritime theme and the possibilities for play, learning and educational activities have thus been the main focal points.

The literary study provides perspective on children's play, some aspects of importance when designing a playground and a description of different theme playgrounds. Further described are theories regarding children's learning and knowledge, as well as museum pedagogy and outdoor teaching. The literary study shows several similarities between play and learning. The importance of involving all of a child's senses is a recurring important aspect in the literature regarding play, learning, design of playgrounds and pedagogy. A central aspect in the literature of both museum pedagogy and outdoor teaching is pedagogical methods concerning "learning by doing" and the

questioning of traditional educational methods.

When designing a playground there are several points to consider, such as aesthetic impressions, variation, integration of functions in a landscape, both open and close spaces, a nature-like character, movable material, objects that allow a flexible use and a possibility for motoric exercise.

The place analysis contains a requirement analysis, a character analysis, a Lynch analysis and a SWOT analysis. The requirement analysis describes the target demographic and content of nearby playgrounds. Due to the fact that there are few playgrounds in the nearby area and that the distance between them are quite considerable, the playground at the Maritime Museum may act as an alternative place to visit. The character analysis recognizes and defines the present character marks of the area and its surrounding. This analysis shows that the dominating landscape characteristics of the Maritime Museum are a flat topography, large-scale, openness, straight lines and a high degree of organisation. The Lynch analysis describes the paths, barriers, nodes and landmarks that are present on the site and in its surroundings. The fact that the playground may come to act as a node in itself may also lead to an alteration of the movement pattern on and around the site in the future. The SWOT analysis describes the strengths, weaknesses, opportunities and threats of the site. The strengths, which in turn creates the opportunities, consists of the view, a stone wall and a line of trees that creates a spatial experience, a flat terrain which benefits accessibility for the disabled, a near situated café area and a slope that can promote play. The existing weaknesses, and thus the threats, are foremost the large height difference towards Djurgårdsbrunnsviken, car traffic at the café area, and the exposed environment of the site.

In the part concerning inspirational examples, three playgrounds have been chosen due to some connection to the proposal of the Maritime Museum playground. The Sea and beach playground in Malmö was chosen as an object of reference due to its maritime theme. The choice of theme has a strong influence over the character of the place, which is an aspect that can be included in my proposal. The playground Bryggartäppan in Stockholm was chosen due to its availability to the public and its purpose to contribute to both play and learning. An aspect that could be included in the proposal is the distinct character that's created when building a fantasy world in a scale suited for children. The partly authentic environment also generates opportunities for knowledge and understanding. Tom Tits Experimental park at in Södertälje was chosen because it is a museum environment with belonging park. One aspect that could be included in the proposal is the experience of the park as a landscape with greenery and water, rather than just isolated functions.

The proposal section of the paper introduces a design program for the playground. The program is intended to act as a support for the proposal. The items of the program are:

- The maritime theme, which goes hand in hand with the client's wishes and the museums overall activities.
- Adaption for children between the ages of 0 to 8, based on the wishes from the museum.
- Characteristics that support play. For example esthetical impressions, variation, integration of functions into a landscape, both open and close spaces, a nature-like character, loose material, objects that allow a flexible use and a possibility for motoric exercise.

- Conditions for play and learning, for instance by involving all of the senses. One important aspect is also to make room for the possibility to "learning by doing".
- A small scale with both organic and strict forms, aimed at supplementing the rest of the outdoor environment of the museum in a consonant way.
- Take advantage of the strengths and opportunities of the site without neglecting the safety aspects. Some important aspects will thus be the use of the stone wall and the line of trees to create a spatial environment, and also the utilization of the flat terrain to achieve accessibility for the disabled.
- The weaknesses and threats must be counteracted. It is therefore important to neutralise the current exposed experience of the place, and the safety risks in the shape of the height difference and the nearby car traffic.

In the part of the design proposal the suggested design is presented with the help of an illustration plan, views, a perspective, illustrations and descriptive texts. The idea behind the proposed design is to create a playground with a maritime theme, intended for both play and learning. The design is aimed at children and the content is uniquely designed, meaning that no traditional play equipment has been used. The content of the playground is based on the concept of the archipelago lifestyle, which brings with it a maritime theme, local connection and learning possibilities.

The design expression of the site contains both strict and organic forms. The strict forms help to connect with the dominating expression of the rest of the museum's outdoor environment. The organic form creates a contrast and a supplement to the rest of

the environment. The oval shapes are inspired by the design of the museum building, and contributes to an organised yet lenient expression. The idea behind the design proposal is that the material, vegetation and other objects will contribute to binding the site to a landscape, rather than consisting of isolated functions. The spatial experience of the site has been improved, mainly with help of vegetation. The stone wall and the line of trees to the north have been preserved for this purpose as well. The idea of the design is to create a place with various material, functions and objects, to achieve a multitude of impressions and opportunities for activities.

The senses of sight, smell, hearing and touch are all important aspects of the proposal. The variety of materials, objects and colours creates a visual stimulant, while the sense of smell is activated through the choice of plants and tarred wood. The sounds presented are all natural, like the tall grass and leaves that rustle in the wind, the water and various types of ground material. The materials all have a variation in structure and texture, which creates different experiences when touched. Another important aspect in the proposal has been to minimize the risks concerning the height difference towards Djurgårdsbrunnsviken, and the car traffic next to the playground. A tall fence has therefore been placed towards the water, plus a fence and a hedge towards the café area.

The paper is concluded with a reflection over the used method, the design proposal and the significance of the work. Regarding the method, I found it to be a great advantage to start with examining the history of the place, its current situation, the work of the museum and the wishes expressed by the Maritime Museum. This helped clarifying the starting points for the continuing work. Even so, the problem with combining play, learning, outdoor teaching, museum

pedagogy and the maritime theme still remained, which made it necessary to perform a literature study.

Regarding the information available on these subjects there is much written about play, learning, children's outdoor environment, outdoor teaching and museum pedagogy. However, there's not much written about the significance of theme playgrounds for play and learning, nor the connection between these different aspects. By using several types of methods in the place analysis, I managed to achieve a good understanding of the site, even if the SWOT and character analysis were methods that proved the most useful in the design proposal. Through the creation of a proposal program, the important aspects for the proposal were effectively summarized, creating an essential support for the continuing work.

The main challenge of the work has been to combine play, learning, outdoor teaching, museum pedagogy and the maritime theme without ignoring the aspects concerning safety and accessibility. Even if I haven't gone into the details about the safety and accessibility aspects, they have been in the back of my mind during my work.

Regarding the significance of the work, I believe that the literature study may act as a base of knowledge for those who wish to work with similar types of environments. I hope that the design proposal could act as an example of how these types of environments could be designed. I imagine that there's still much to examine regarding the outdoor environments of museums and the possibilities in combining play, learning and educational activities.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INTRODUKTION		5. PLATSANALYS	
1.1 Syfte och frågeställning	10	5.1 Behovsanalys	29
1.2 Disposition	10	5.2 Karaktärsanalys	30
		5.3 Lynch-analys	33
2. METOD OCH GENOMFÖRANDE		5.4 SWOT-analys	34
2.1 Utgångspunkter	11		
2.2 Litteraturstudie	11	6. INSPIRATION	
2.3 Platsanalys	11	6.1 Hav- och strandlekplatsen	36
2.4 Inspiration	13	6.2 Lekplats Bryggartäppan	38
2.5 Gestaltningsprogram	13	6.3 Tom Tits Experimentpark	40
2.6 Gestaltningsförslag	14		
2.6 Avgränsningar	14	7. GESTALTNINGSPROGRAM	42
3. UTGÅNGSPUNKTER		7. GESTALTNINGSFÖRSLAG	
3.1 Historia	15	7.2 Illustrationsplan	43
3.2 Nuläge	16	7.3 Vyer	44
3.3 Museets verksamhet	17	7.4 Övergripande beskrivning	45
3.4 Museets önskemål för en ny lekplats	18	7.5 Detaljerad beskrivning	47
3.5 Reflektion – Utgångspunkter	18		
		8. REFLEKTION	
4. LITTERATURSTUDIE		8.1 Metod	53
4.1 Barns lek	19	8.2 Gestaltning	54
4.2 Att utforma lekplatser	20	8.3 Arbetets betydelse	55
4.3 Temalekplatser	23		
4.4 Barns lärande och kunskap	24	9. REFERENSER	
4.5 Utomhuspedagogik	25	9.1 Käll- och litteraturförteckning	57
4.6 Museipedagogik	26	9.2 Bildförteckning	58
4.7 Reflektion – Litteraturstudie	27		

1. INTRODUCTION

I dagens samhälle tillbringar många barn en stor del av dagen stillasittande inomhus, vilket i sin tur är en orsak till bland annat övervikt. Att skapa stimulerande lekplatser som lockar till lek utomhus är därmed en ansvarsfull och utmanande uppgift för många aktörer. Som landskapsarkitekt får man ofta i uppdrag att skapa förutsättningar för dessa värdefulla miljöer. Förutom att det ska vara platser som lockar till lek utomhus ska de även tillåta lek genom att vara tåliga mot slitage och hålla en god säkerhet. Ibland görs det även försök till att tillföra mervärden genom att exempelvis arbeta efter ett visst tema eller ge förutsättningar för pedagogiska aktiviteter. Men hur kan vi som landskapsarkitekter sammanföra dessa olika aspekter vid gestaltning av lekplatser?

I samband med att jag påbörjade mitt examensarbete vid landskapsarkitekturprogrammet på Sveriges lantbruksuniversitet kom jag genom kursledningen i kontakt med Sjöhistoriska museet i Stockholm, där önskemål fanns om ett gestaltungsförslag för en ny lekplats. Mitt val av ämne för examensarbete blev därmed givet. Redan inför min kandidatuppsats ville jag lära mig mer om barns utemiljöer, vilket resulterade i en uppsats med titeln "Förskolegårdens utformning och dess påverkan på barns lek" (Söderberg 2011). Även under min praktik på Västerås stad så arbetade jag med barns utemiljöer genom att delta i arbetet med en lekplatsplan för kommunen. Genom att ha studerat barns utemiljöer både genom fallstudier och utifrån ett planeringsperspektiv kände jag att det var dags att få tillämpa dessa kunskaper, samt fördjupa mig mer i ämnet genom att göra ett gestaltungsförslag. Min stora förkärlek för museimiljöer gjorde att en lekplats i anslutning till Sjöhistoriska museet kändes extra spännande.

Min förhoppning är att arbetet ska inspirera landskapsarkitekter vid gestaltning av lekplatser med pedagogiska möjligheter. Även museipedagoger samt

personer med intresse för barns utemiljöer och museimiljöer kan säkerligen dra nytta av arbetet.

1.1 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING

Målsättningen är att ta fram ett gestaltungsförslag för Sjöhistoriska museets temalekplats. För att genomföra detta krävs kunskap om barns lek och lärande och hur dessa aspekter kan sammanföras med beställarens önskemål om en lekplats med ett specifikt tema med tillhörande pedagogisk verksamhet.

Den centrala frågeställningen för arbetet är:

Hur kan en temalekplats i anslutning Sjöhistoriska museet utformas så att den främjar både barns lek, lärande och museets pedagogiska verksamhet?

1.2 DISPOSITION

Arbetet är indelat i följande kapitel: utgångspunkter, litteraturstudie, platsanalys, inspiration, gestaltungsprogram och gestaltungsförslag.

Arbetet inleds med en beskrivning av platsens utgångspunkter, vilket ger upphov till viktiga förutsättningar för arbetet. Baserat på utgångspunkterna är syftet med litteraturstudien att ge perspektiv på barns lek, lärande och pedagogik som kan vara viktiga att ha i åtanke i det fortsatta arbetet. Efter det följer en platsanalys som ger ökad förståelse för platsens egenskaper, vilket skapar vissa förutsättningar för gestaltningen. För att ge inspiration till projektet beskrivs sedan tre referensobjekt. Baserat på beskrivna utgångspunkter, litteraturstudie, platsanalys och inspirationsdel har ett gestaltungsprogram tagits fram, som i sin tur ligger till grund för gestaltungsförslaget.

2. METOD OCH GENOMFÖRANDE

För att uppfylla arbetets syfte med att ta fram ett gestaltungsförslag för Sjöhistoriska museets temalekplats har flera olika metoder varit aktuella. Nedan följer en beskrivning av metoder och avgränsningar för arbetet.

2.1 UTGÅNGSPUNKTER

Syftet med att ta fram utgångspunkter för arbetet har varit att förstå vilka aspekter som kan vara viktiga att ta fasta på i det fortsatta arbetet. För att förstå vilka utgångspunkter som finns för platsen har flera olika metoder använts.

För att få en förståelse för platsens historia har vårdprogrammet för Sjöhistoriska museet utgjort en viktig del. Genom att kontakta Statens fastighetsverk kunde dokumentet fås via e-post.

Genom egna besök på platsen samt inventeringsunderlag från Statens fastighetsverk har en förståelse kunnat erhållas för platsens egenskaper i dagsläget.

En viktig metod för att förstå museets verksamhet och önskemål för en ny lekplats har varit att besöka Sjöhistoriska museet, museets hemsida samt att föra en dialog med beställaren. Samtalen har skett på plats och haft ett ganska fritt upplägg där frågor har blandats med diskussioner. Arbetet påbörjades med ett inledande samtal med Sjöhistoriska museets verksamhetsutvecklare Mia Enander Lanner. Under detta samtal beskrevs vilka önskemål som museet har för en ny lekplats. Därefter har ett fördjupat samtal förts med museipedagog Christina Taube för att ytterligare förstå vilken pedagogisk funktion museet vill att lekplatsen ska ha.

2.2 LITTERATURSTUDIE

Syftet med den valda litteraturen har varit att ge en kunskapsgrund för gestaltungsarbetet. Den aktuella litteraturen berör därmed barns lek, lärande och utemiljö samt kopplingar mellan dessa aspekter. Vid tanke på arbetets syfte innefattar litteraturstudien även temalekplatser, utomhuspedagogik och museipedagogik.

Litteratur har främst hittats genom sökning av böcker i Libris samt egna besök på Malmö högskolas bibliotek samt Alnarpsbiblioteket. Information har även hittats genom Google, besök på Sjöhistoriska museet, rekommendation från min handledare samt referenslistor i tidigare kandidat- och examensarbeten. De sökord som jag har använt mig av är: barn lek utemiljö, barns lek, lek, barns utemiljö, lekplats, pedagogik, utomhuspedagogik, pedagogik utemiljö, museipedagogik, children play outdoor, playground design, play pedagogy och museum pedagogy.

2.3 PLATSANALYS

Genom att göra en platsanalys kan viktiga aspekter uppmärksammas på en plats. Det kan handla om struktur, typologi, rumsbildningar och dess gestaltning. På så vis kan en bild skapas av en plats egenskaper, vilket i sin tur ger upphov till en ökad insikt i vilka möjligheter som finns på en plats (Boverket 2006, s. 49).

Syftet med de valda analysmetoderna i platsanalysen har varit att ge upphov till en ökad förståelse för platsen och dess omgivning sett ifrån olika perspektiv. Nedan följer en kort beskrivning av de olika analysmetoder som har tillämpats i arbetet.

BEHOVSANALYS

Behovsanalysen beskriver vilka behov som finns för lekplatsen baserat på närliggande lekplatser målgrupp och innehåll.

Syftet med att göra en behovsanalys för den aktuella platsen har varit att skapa en ökad förståelse för vilka behov som kan finnas för en ny lekplats. Analysen sträcker sig ungefär 1km åt alla håll från platsens mittpunkt.

KARAKTÄRSANALYS

Att göra en så kallad landskapskaraktärbedömning, Landscape Character Assessment (LCA), kan vara ett sätt att förstå en plats egenskaper (Natural England & Scottish Natural Heritage 2002, s. 2). Karaktären hos ett landskap baseras på dess tydliga, konsekventa kombinationer av landskapselement. Landskapets karaktär särskiljer landskapet från ett annat, men utan att för den skull vara bättre eller sämre. Vid en karaktärisering identifierar man och beskriver olika områdens karaktärer (Natural England & Scottish Natural Heritage 2002, s. 8). Vid en LCA görs ofta åtskillnad mellan karaktärstyper och karaktärsområden. Karaktärstyperna beskriver landskap på ett generellt sätt, där samma karaktärstyp har liknande egenskaper var de än befinner sig geografiskt. Karaktärsområden är däremot unika, individuella geografiska ytor. Karaktärsområdena har därmed en egen identitet samtidigt som de delar egenskaper med en viss karaktärstyp (Natural England & Scottish Natural Heritage 2002, s. 51). Vid karaktärisering i liten skala är det ofta lämpligt att endast beskriva karaktärsområden (Natural England & Scottish Natural Heritage 2002, s. 11).

Syftet med att göra en förenklad LCA, vilket jag har valt att kalla karaktärsanalys, har varit att skapa en ökad förståelse för de karaktärer och egenskaper som finns på platsen och i dess närmaste omgivning.

Eftersom analysområdet är relativt litet kommer inte karaktärstyper att identifieras och beskrivas, utan endast karaktärsområden. Baserat på några av de aspekter som beskrivs i Landscape Character Assessment: Guidance for England and Scotland (2002, s. 30-35) kommer karaktäriseringen att ske utifrån platsens topografi, dominerande landskapselement samt estetiska aspekter så som skala, omslutenhet, variation, mönster, former, linjer, textur, färger och aktivitet.

LYNCH - ANALYS

Att göra en Lynch-analys är ett sätt att beskriva människans mentala bild av stadens innehåll. Enligt Lynch (1960, s. 46-83) kan följande aspekter ses som viktiga:

Stråk

Innebär sträckor där människor rör sig. Exempelvis gator eller gångbanor.

Barriärer

Linjära element som fungerar som gränser mellan olika ytor. Exempelvis en strandlinje eller järnväg.

Noder

Fokuspunkter där olika stråk möts eller andra typer av koncentrationer sker. Exempelvis en korsning eller järnvägsstation.

Landmärken

Fysiska element som man orienterar sig efter i staden. Exempelvis en byggnad eller ett berg.

Distrikt

Områden där det finns en gemensam identitetskapande karaktär.

Syftet med att göra en förenklad Lynch-analys för platsen har varit att förstå hur den mentala bilden av

platsen kan se ut. I arbetet beskrivs endast min egen mentala bild av platsen. Vilka "distrikt" som finns har inte heller märkts ut eftersom områden med en gemensam karaktär beskrivs i karaktärsanalysen.

SWOT - ANALYS

En SWOT-analys är ett sätt att identifiera en plats styrkor, svagheter, möjligheter och hot. Styrkor och svagheter är en analys av exempelvis den egna organisationen. Möjligheter och hot är kopplade till att analysera omvärlden. Genom att identifiera styrkorna kan man använda dessa för att dra nytta av de möjligheter som finns. Genom att identifiera svagheter kan man bli uppmärksam på vilka eventuella hot som kan finnas. SWOT-analysen beskrivs ofta med hjälp av en matrisbild med fyra rutor (Boverket 2006, s. 44).

Syftet med att göra en SWOT-analys för platsen har varit att förstå vilka styrkor, svagheter, möjligheter och hot som kan finnas för den aktuella platsen.

2.4 INSPIRATION

De referensobjekt som finns beskrivna i inspirationsdelen har valts ut med syftet att de ska fungera som inspirationskällor för gestaltningen av Sjöhistoriska museets temalekplats. Tanken har varit att referensobjekten ska ha en koppling till de utgångspunkter som råder för den aktuella gestaltningen, antingen genom dess tema eller pedagogiska syfte. Platserna utgörs därmed av en temalekplats med maritimt tema, en lekplats med möjligheter till fri pedagogik samt en utomhusbaserad museimiljö. Lekplatser som inte har ett tydligt maritimt tema eller pedagogiskt syfte har valts bort.

- Hav- och strandlekplatsen i Malmö har valts ut genom dess tydliga maritima tema.

- Lekplatsen Bryggartäppan i Stockholm har valts ut eftersom den har ett historiskt tema, är öppen för allmänheten och har syftet att gynna lek och lärande.
- Tom Tits Experimentpark har valts ut genom att det är en museimiljö med tillhörande park som syftar till att främja intresse inom naturvetenskap och teknik.

Samma frågor har beaktats vid varje platsbesök. Frågorna har besvarats både med hjälp av litteratursökningar, information via hemsidor, samtal med ansvariga personer samt egna tolkningar på plats. På grund av att besöken har skett under vintern har det inte varit så många besökare på de aktuella platserna, vilket gör att hänsyn inte har tagits till användningen.

Nedan följer de frågor som har behandlats vid platsbesök på de olika referensobjekten:

1. Var ligger platsen? Hur ser omgivningen ut?
2. Vad är syftet med platsen?
3. Fungerar platsen i enlighet med syftet? Har några problem uppkommit?
4. Följer utformningen något särskilt tema?
5. Vilka åldersgrupper är platsen avsedd för?
6. Vad kan man göra på platsen? Vilka funktioner finns?
7. Vilka aspekter kan tas med för gestaltningen av Sjöhistoriska museets temalekplats?

2.5 GESTALTNINGSPROGRAM

Gestaltningssarbetet påbörjades med att ta fram ett gestaltningsprogram för det fortsatta arbetet. Programmet har baserats på platsens utgångspunkter, litteraturstudie, platsanalys samt inspirationsexempel. Syftet med att ta fram ett gestaltningsprogram har varit att det ska fungera som ett stöd för gestaltningen.

2.6 GESTALTNINGSFÖRSLAG

Genom att sätta mig in i museets verksamhet och platsens egenskaper utarbetades konceptet "skärgårdsliv". Syftet med att ta fram ett koncept har varit att det ska fungera som ett stöd och inspirationskälla för gestaltningen.

Under arbetet med gestaltningsförslaget har olika formspråk, funktioner och lösningar testats. Till att börja med skedde detta till stor del för hand med hjälp av underlag från Statens fastighetsverk, penna och skisspapper. Skissarbetet har varit ganska fritt, även om skisserna vid flera tillfällen medvetet lades åt sidan för att ge ett större utrymme för nytänkande. Genom att sedan rita upp förslaget i CAD kunde formspråket korrigeras och finslipas. Efter det lades skuggor och färger in i ritningen med hjälp av Illustrator. Perspektiv och illustrationer har gjorts med hjälp av Google Sketchup, Illustrator och Photoshop.

2.7 AVGRÄNSNINGAR

Arbetet har avgränsats till att tidsmässigt omfatta en termins studier under våren 2013.

Litteraturstudie samt gestaltningsförslag har avgränsats till att behandla barn inom åldersgruppen 0-8 år. Detta för att stämma överens med beställarens önskemål.

För att uppnå målsättningen med arbetet har gestaltningen geografiskt avgränsats till den yta som Sjöhistoriska museet har avsatt för en ny lekplats.

Temat för lekplatsen har avgränsats till att ha en maritim prägel, för att överensstämja med museets övriga verksamhet.

Vid tanke på att syftet med arbetet är att ta fram ett gestaltningsförslag i anslutning till ett museum har de beskrivna pedagogikformerna avgränsats till att behandla utomhuspedagogik samt museipedagogik. Anledningen till detta är att dessa två former av pedagogik kan ses som de mest relevanta att tillämpa på platsen.

Eftersom syftet med arbetet endast är att ta fram ett gestaltningsförslag för platsen, har inte detaljerade säkerhetsaspekter behandlats.

3. UTGÅNGSPUNKTER

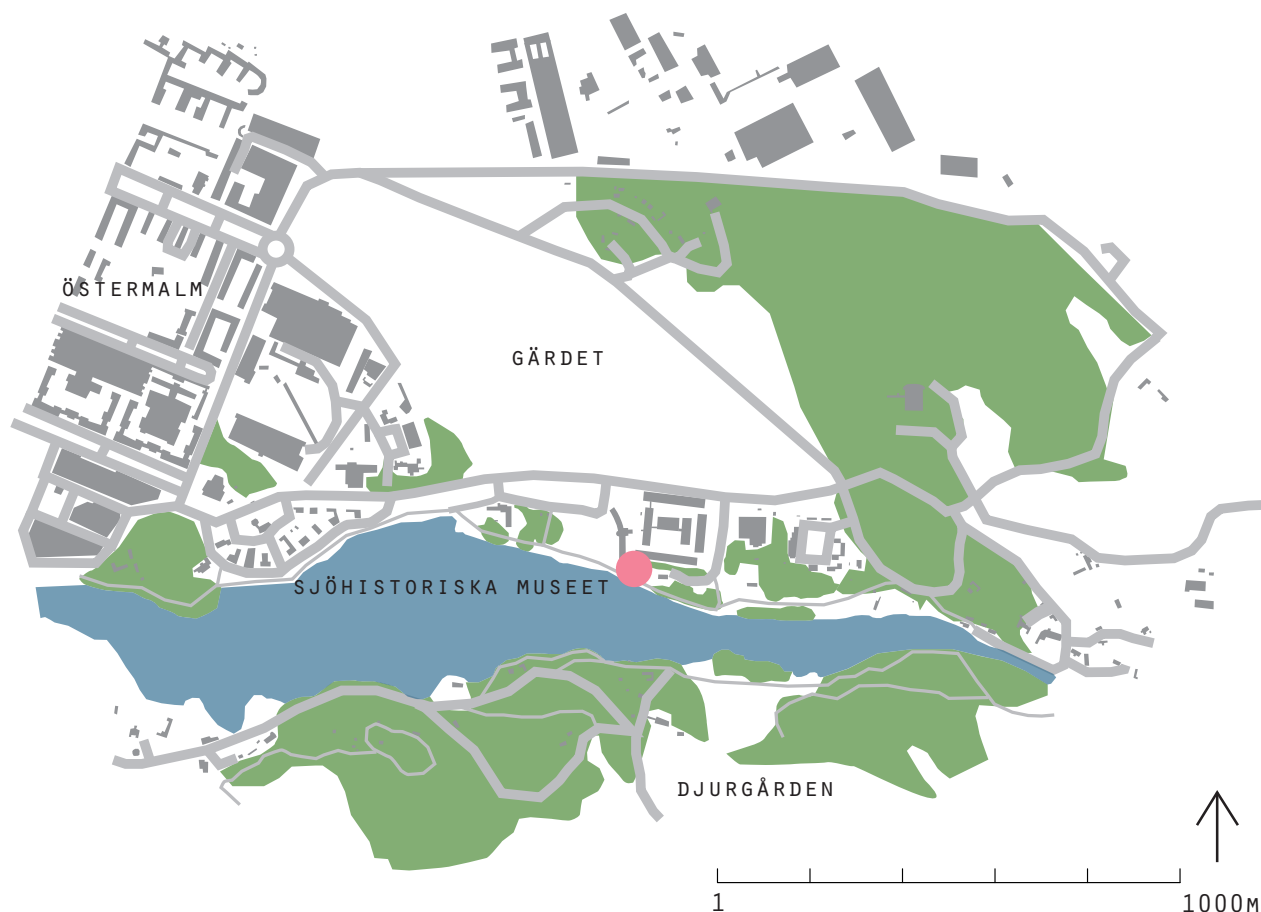
I detta kapitel beskrivs viktiga utgångspunkter för det fortsatta arbetet. Här finns en kort beskrivning av platsens historia, en nulägesbeskrivning samt en redogörelse för vilket regelverk som finns gällande den nationalstadspark där museet är beläget. Här redogörs även för museets verksamhet gällande utställningar, program och pedagogik. I slutet av kapitlet beskrivs beställarens önskemål för en ny lekplats i anslutning till museet.

3.1 HISTORIA

Sjöhistoriska museet är ritat av arkitekt Ragnar Östberg, en stark förespråkare för den svenska klassicismen Swedish Grace. Byggnaden är placerad intill Djurgårdsbrunnsviken på Gärdet i Stockholm och invigdes år 1938. Syftet var att inrymma statens sjökrigshistoriska- och svensk sjöfartsförenings samlingar. Eftersom byggnaden finansierades med

hjälp av en donation fanns vissa krav ställda, exempelvis fick den inte utformas i funktionalistisk stil. Istället uppfördes en monumental byggnad med inspiration från 1700-talets arkitektur och associationer till antika tempel (SFV u.å.). Ragnar Östbergs tanke var att utforma en klassicistisk paviljong i harmoni med omgivningen och Djurgårdsbrunnsviken. Man kan dock finna inslag av funktionalism och modernism, exempelvis genom den vita släta fasaden (SFV 2009, ss.11-12)

I samband med byggnationen gjordes även den före detta grusplanen runt museet iordning. Genom att anlägga stora gräsytor i gradängform ner mot vattnet ville man skapa en förbindelse mellan de öppna fälten på ladugårdsgärdet med Djurgårdsbrunnsviken. Gräsyterna gav även upphov till en stor festplats. Den terrassering som uppkom i samband med Stockholmsutställningen år 1930 behölls och breddades. (SFV 2009, s.15)



3.2 NULÄGE

I dagsläget omges den välbevarade museibygnaden av en asfalterad yta och vidsträckt gräsyta i väst, parkeringar i norr, baksida med parkeringar i öst samt en caféyta i söder. Den yta som är aktuell för anläggning av en ny lekplats är placerad i sydöst, strax intill museibygnaden och caféytan. Ytan är ungefär 640 kvadratmeter. I dagsläget består ytan av gräs, mossar, små kullerstenar och en fris av storgatsten lagd i ruttmönster. I norr finns en trädrad av hästkastanj, ett buskage och en lång träbänk som löper längs med en stenmur. I öst är platsen riktad mot en sluttning och en större gul villa. I väst finns fyra trappsteg som leder upp till caféytan. I söder finns ett staket placerat på en hög stenmur som avhjälper den stora höjdskillnaden på cirka fyra meter ner mot Djurgårdsbrunnsviken. I platsens sydvästra hörn finns en mansformad staty.



Sjöhistoriska museet med den vidsträckta gräsytan i förgrunden.



Den aktuella ytan för en ny lekplats.



Illustrationsplan för platsen i nuläget. Höjdkurvorna är illustrativa för att visa på förändringen i höjdled, ekvidistans ca. 0,5 meter. Skala 1:600.

BELÄGET I NATIONALSTADSPARK

Området kring Sjöhistoriska museet tillhör nationalstadsparken Ulriksdal-Haga-Brunnsviken-Djurgården. Detta är ett område med höga natur-, kultur- och rekreationsvärden. Syftet med nationalstadsparken är att bevara viktiga värden genom att skydda området från framtida exploatering (Länsstyrelsen i Stockholms län u.å.). I miljöbalken 4 kap 7 §. beskrivs:

”Området Ulriksdal–Haga–Brunnsviken–Djurgården är en nationalstadspark.

Inom en nationalstadspark får ny bebyggelse och nya anläggningar komma till stånd och andra åtgärder vidtas endast om det kan ske utan intrång i parklandskap eller naturmiljö och utan att det historiska landskapets natur- och kulturvärden i övrigt skadas.

Trots bestämmelsen i andra stycket får en åtgärd som innebär ett tillfälligt intrång eller en tillfällig skada i en nationalstadspark vidtas, om

1. åtgärden höjer parkens natur- och kulturvärden eller tillgodoser ett annat angeläget allmänt intresse, och
2. parken återställs så att det inte kvarstår mer än ett obetydligt intrång eller en obetydlig skada. Lag (2009:293).” (SFS 1998:808).

3.3 MUSEETS VERKSAMHET

Sjöhistoriska museet är tillsammans med Vasamuseet och Marinmuseum en del av Statens maritima museer (Sjöhistoriska museet u.å.a.). Sjöhistoriska museet ska bevara, förmedla och utveckla samt aktualisera kunskap om samlingar och kulturmiljöer inom det maritima kulturarvet. Inom detta område har Sjöhistoriska museet valt att fokusera verksamheten kring sjöfartshistoria, levande maritimt kulturarv och kulturmiljöer under och över vatten (Sjöhistoriska museet 2012, s. 4).

UTSTÄLLNINGAR

Museets utställningar behandlar exempelvis handelsjöfart, flottans historia, fritidsbåtar och sjömansliv. Man arbetar även med marinarkeologi, vilket innebär att man vill förmedla kunskap om vrak och andra lämningar som finns under vattenytan. Utöver detta vill man uppmärksamma kulturhistoriskt värdefulla fartyg och marina miljöer. Det kan exempelvis handla om hamnar, fyrar, slussar och varv. Museet har en stor modellsamling samt bibliotek och arkiv som berör det maritima området (Sjöhistoriska museet u.å.c.).

PROGRAMVERKSAMHET

På museet har man programverksamhet riktad till personer i olika åldrar. För vuxna ordnar man bland annat visningar, föredrag och seminarier. Museet har visningar varje dag samt familjevisningar med varierande tema under helgerna. För barn anordnas olika aktiviteter, särskilt under loven. Många av utställningarna är särskilt anpassade för barn. Dessutom finns lekrummet ”Saltkråkan” och skaparverkstaden ”Ruskpricken” (Sjöhistoriska museet u.å.c.).

PEDAGOGISK VERKSAMHET

De pedagoger som är verksamma på Sjöhistoriska museet utgår ofta från befintliga utställningar och anpassar aktiviteter och visningar till specifika önskemål från exempelvis lärare (Sjöhistoriska museet u.å.c.). Museet följer läroplanen och arbetar i hög grad efter förhållningssättet ”lära genom att göra”. Detta innebär att man använder sig av både teori och praktiska övningar (Sjöhistoriska museet u.å.b.).

Vid samtal med pedagog Christina Taube¹ förklarar hon att de bokade pedagogiska programmen fungerar ungefär som att ha en lektion på museet istället för i skolan, vilket ger upphov till ett mer lustfyllt lärande.

1 Christina Taube, utbildad hantverks- och dramapedagog. Pedagog på Sjöhistoriska museet. Möte den 1 mars 2013.

På museet strävar man efter att deltagarna i gruppen ska gå från museet med en glädje och nyfikenhet inför ämnet. Programmen kan exempelvis handla om livet ombord förr och nu, handelssjöfart, båtars funktion och uppbyggnad, pirater, samt sagor och myter kring vatten, båtar och människorna ombord. Taube menar även att det är viktigt att beröra aktuella ämnen och arbeta med de tankar som väcks hos barnen.

Taube förklarar att ett pedagogiskt program med yngre grupper brukar vara både utomhus och inomhus i de olika utställningarna. Genom att blanda samtal och teori med praktiska övningar, strävar pedagogerna efter att göra olika ämnen begripliga oavsett ålder. Utrymme ges för diskussion, reflektion, dramaövningar samt grupparbete eller kreativ verkstad. Taube arbetar alltid med metoder som bejakar olika sinnen.

3.4 MUSEETS ÖNSKEMÅL FÖR EN NY LEKPLATS

Vid samtal med Mia Enander Lanner² som är verksamhetsutvecklare på Sjöhistoriska museet vill man få förslag på utformning av en lekplats med ett maritimt tema där lek, lärande och pedagogisk verksamhet kan kombineras. Målgruppen är främst barn mellan 0-8 år, även om man vill att vuxna ska kunna vistas på platsen. Målet är att kunna använda lekplatsen som en förlängning av den pedagogiska verksamheten och se leken som ett redskap för lärande. Ett besök på platsen får gärna ge upphov till en lite annorlunda upplevelse. I övrigt är säkerhet och tillgänglighet för funktionshindrade viktiga aspekter. Som tidigare nämnts kommer dock inte detaljerade säkerhetsaspekter att behandlas i detta arbete.

Vid samtal med Christina Taube beskriver hon att det kan vara bra om det finns en konkret bas på lekplatsen, så att inte gestaltningen blir alltför abstrakt. Specifika funktioner som skulle kunna vara användbara ur ett pedagogiskt perspektiv är vatten, en båt med ratt och åror, en lyftkran, signalflaggor eller möjlighet att kasta ankare. En fördel är om lekplatsen kopplas ihop med verkstaden. Exempelvis kanske barnen bygger en liten båt i verkstaden som de sedan kan gå ut och testa i vatten på lekplatsen.

3.5 REFLEKTION – UTGÅNGSPUNKTER

De utgångspunkter som jag främst kommer att ta fasta på i arbetet är museets verksamhet och önskemål för en ny lekplats. Eftersom museet har önskemål om en lekplats med ett maritimt tema anpassad för såväl lek, lärande och pedagogisk verksamhet blir dessa aspekter avgörande för såväl litteraturstudie, platsanalys, inspirationsdel och gestaltungsförslag. Museets historia samt dess placering i en nationalstadspark är givetvis viktig att ta hänsyn till, men eftersom beställaren redan har bestämt placeringen för en ny lekplats och inga övriga ingrepp kommer att göras i natur- eller kulturmiljö har jag valt att inte utreda detta vidare i detta arbete. Jag kommer att göra vad jag kan för att anpassa gestaltningen till regelverket och strävar efter att det inte ska bli ett problem.

Utifrån ovan nämnda utgångspunkter kommer en stor utmaning för mig som landskapsarkitekt bli att skapa en estetiskt tilltalande och funktionell plats som både lämpar sig för lek, lärande och pedagogisk verksamhet. För att skapa en sådan plats krävs kunskap om barns lek och lärande samt dess koppling till utemiljön. Det krävs även förståelse för vad olika pedagogiska metoder kan innebära. I litteraturstudien kommer dessa aspekter därmed att beskrivas vidare.

2 Mia Enander Lanner, verksamhetsutvecklare på Sjöhistoriska museet. Möte den 23 januari 2013

4. LITTERATURSTUDIE

Litteraturstudien inleds med att beskriva vad lek är och lekens betydelse. Därefter följer en redogörelse för vad som kan vara tecken på en god utemiljö för barn och aspekter som är viktiga att tänka på vid utformning av lekplatser. Det finns även en beskrivning av vad en temalekplats är och hur Malmö stad har arbetat med dessa typer av lekplatser. Litteraturstudien behandlar därefter vad barns lärande och kunskap innebär, vad som påverkar detta, olika typer av kunskap samt lärandets koppling till den fysiska miljön. Kapitlet avslutas med en beskrivning av vad utomhuspedagogik och museipedagogik är, samt vilka för- och nackdelar som kan finnas med dessa typer av pedagogiska metoder.

4.1 BARNS LEK

VAD ÄR LEK?

Att beskriva lek är ingen enkel uppgift med ett tydligt svar. I lekens värld rör sig barn mellan verklighet och lek på ett obehindrat sätt. Innanför lekens ramar sker förvandlingar av verkligheten, där lekens regler och logik råder. Barn kan gå in i och ut ur denna lek, där verkligheten förändras till något helt annat. Ett tydligt exempel på detta är att en stol både kan fungera som en stol och en häst, beroende på om man befinner sig inom lekens ramar eller inte. Leken ger upphov till ett förändrat medvetandetillstånd, där de inre bilderna bestämmer handlingar, händelser och upplevelser (Knutsdotter Olofsson 2003, ss. 7-12, 21).

LEKENS BETYDELSE

Leken har en viktig betydelse som länk mellan den verkliga världen och fantasivärlden. Genom leken kopplas dessa två världar samman och gör verkligheten mer förståelig (Granberg 2000, s. 58). Leken kan ses som mycket betydelsefull för barns lärande och utveckling (Skolverket 2011, s. 6).

I lekens värld kan såväl känslor som upplevelser bearbetas. Barns intellektuella utveckling i form av bland annat föreställningsförmåga och kreativitet får möjlighet att övas upp. Leken har även betydelse då den ger barn möjlighet att öva på att uttrycka sig och kontrollera sina känslor. Leken ger också upphov till social samvaro och en förmåga att samarbeta och kompromissa. (Knutsdotter Olofsson 2003, ss. 131-136). Leken leder dessutom till återhämtning och en känsla av välbefinnande (Knutsdotter Olofsson 2003, s. 13).

Då barn leker eller skapar sker en omedveten inlärning som inkluderar undersökande, upptäckter och experimenterande. Att förmedla kunskap i fantasiform kan ses som ett effektivt och uppskattat sätt för barn att ta till sig verkligheten (Knutsdotter Olofsson 2003, s. 69).

Utöver detta har leken en viktig betydelse för barns motoriska utveckling, vilket innebär förmågan att kontrollera sin kropp och sina rörelser (Granberg 2000, s. 14).

Den riskfyllda leken

Den riskfyllda leken kan, enligt Ellen Sandseter, ha betydelse eftersom den minskar barns oro i situationer som tidigare upplevdes som farliga. Det kan exempelvis handla om att man utforskar höga höjder genom att klättra, hoppa och balansera på höga objekt. Barn vill uppleva hög fart genom att gunga, rutscha, glida, springa, cykla och skejta. Det kan också handla om att hantera vassa, farliga verktyg och ägna sig åt fysisk kamp genom att brottas, slåss och fäktas. Barn vill även gärna utforska farliga element som klippor, djupt vatten, is och eld. Utöver detta har barn ett behov av avlägsna sig från de vuxna och ensam göra upptäckter och leka i främmande miljöer (Sandseter 2011, s. 264-265).

Lek och ålder

Barns sätt att leka är individuellt, men också i hög grad åldersberoende. Nedan följer en kort beskrivning av vad som kännetecknar lek vid olika ålder, enligt Marta Rojals del Alamo (2004, s. 268):

0-3 år

Under de första tre åren leker barnen ofta själva och lär sig att kontrollera sina kroppsrörelser. De utforskar sin omgivning med alla sinnen. Lek med sand, lera och vatten är populärt. Lekredskap såsom gungor och rutschkana är lämpliga att använda med hjälp av vuxen.

3-6 år

Då barn är mellan 3 och 6 år börjar de ta mer social kontakt och leka i grupp. Lek sker ofta med abstrakta element som i lekens värld kan representera något annat än vad de egentligen är. Lekredskap som kan användas är gungor, rutschkana och rörlig utrustning.

6-8 år

I ålderskategorin 6-8 år ägnar sig barn åt lek som innefattar mycket rörelse, vilket kräver både organiseringsförmåga samt fysisk och motorisk förmåga. Barn testar sina färdigheter genom att exempelvis klättra i leknät och på andra objekt.

8 år och uppåt

Då barn når en ålder av 8 år och uppåt ägnar de sig ofta åt strukturerade grupplekar med målsättande regler. Barn vill gärna visa sin förmåga till balans och koordination i exempelvis klätterutrustning.

4.2 ATT UTFORMA LEKPLATSER

Goda och attraktiva utemiljöer beskrivs av Fredrika Mårtensson som viktiga förutsättningar för att barn ska ha möjlighet och vilja att leka utomhus. Dessutom

måste de vuxna uppfatta miljön som säker för att ge barnen den rörelsefrihet som behövs för att lek ska uppstå. Design som är riktad till barn kan underlätta påbörjandet av utomhuslek. Detta betyder dock inte att det behöver vara en tillrättalagd miljö med lekredskap, snarare tvärtom (Kylin & Mårtensson 2005). Mårtensson menar dock att traditionella lekplatser med lekredskap kan spela en viktig roll som markörer för var lek tillåts i det offentliga rummet (Lenninger & Olsson 2006, s. 16).

TECKEN PÅ EN GOD UTEMILJÖ

Tecken på en god utemiljö är, enligt Mårtensson, att mentalt och fysiskt rörliga och föränderliga förlopp uppstår, så kallad vidlyftig lek. I dessa fall samordnar barnen sina rörelser både mellan varandra och med den fysiska omgivningen, vilket gör att det kan verka som att landskapet leker med barnen istället för tvärtom. Eftersom dessa förlopp sker både fysiskt och mentalt ger de mycket starka upplevelser hos barnen (Kylin & Mårtensson 2005).

UTFORMNING

Nedan följer de aspekter som jag har funnit som viktiga vid utformning av lekplatser utifrån den litteratur som har studerats.

Tydliga entréer

Det bör vara enkelt att hitta till och ta sig in till lekplatsen (Rojals del Alamo 2004, s. 274).

En behaglig plats

Estetik kan ses en viktig aspekt för barn. Detta innebär inte enbart visuella intryck, utan även intryck som fås via lukt, ljud och känsel (Lenninger & Olsson 2006, s. 10). Maria Sundell Isling beskriver att platsen bör ha estetiskt tilltalande proportioner, material och växter. Platsen får gärna vara skyddad, men ändå ha en god kontakt med omgivningen. Ytorna ska inte vara så stora att de ger ett ogästvänligt och öde intryck

(Stadsmiljörådet 2001, ss. 190-191).

Variation och rörelsefrihet

Barns fysiska miljö får, enligt Fredrika Mårtensson, gärna vara varierad med rum skapade med hjälp av både design, naturens processer och barns egen användning (Kylin & Mårtensson 2005).

Mårtensson menar att det behövs det både material, vegetation och ytor som skapar en intressant miljö och ger rörelsefrihet. Detta eftersom barn utforskar sin fysiska miljö med hjälp av såväl sinne som kropp (Lenninger & Olsson 2006, s. 17). Finns det inget mer att upptäcka i en miljö tröttnar man snabbt på den (Mårtensson 1993, s. 17). Variationens betydelse beskrivs även av Marta Rojals del Alamo (2004, s. 269), eftersom en variation gällande utrustning, struktur och terräng ger generellt upphov till mer interaktion och dynamik i leken.

Organisering

Det är viktigt att man har någon form av organisering på lekplatsen, vilket ger en möjlighet för barnen att kunna orientera sig (Rojals del Alamo 2004, s. 274).

Undvika isolerade funktioner

Det är enligt, Fredrika Mårtensson, positivt om miljön hålls samman och skapar ett "landskap" istället för att bestå av ett flertal isolerade funktioner (Lenninger & Olsson 2006, ss. 17-18). I dessa "leklandskap" är det, enligt Benny Schytte, positivt om man underordnar eller integrerar lekredskapen i det omgivande landskapet (Lenninger & Olsson 2006, s. 102).

Oregelbunda former

Barn föredrar ofta oregelbundna former framför raka, strikta former. Det kan vara positivt om delar av den naturliga topografin kan bevaras på en lekplats (Rojals del Alamo 2004, s. 272).

Diffusa gränser

Det är, enligt Fredrika Mårtensson, positivt om övergångarna mellan olika ytor är diffusa, exempelvis med hjälp av olika markmaterial. I en sådan miljö kan barnen lättare röra sig mellan olika lekar (Lenninger & Olsson 2006, s. 26). Marta Rojals del Alamo (2004, s. 274) anser dock att olika ytor ska vara lätta att urskilja. Det får gärna finnas någon form av sammanlänknings mellan separerade ytor. Av säkerhetsskäl är det viktigt att lekplatsen i sig har tydliga gränser utåt, särskilt om det finns omgivande bilvägar.

Öppna och slutna platser

En viktig aspekt är, enligt Fredrika Mårtensson, att det finns både öppna och slutna platser, vilket ger möjlighet att dra sig undan från leken (Kylin & Mårtensson 2005). Även Marta Rojals del Alamo beskriver vikten av att barn får möjlighet till egna val, samt utrymme för vila och reflektion. Därför får dessa platser gärna vara placerade lite avsides och skyddade från alltför mycket rörelse och ljud (Rojals del Alamo 2004, s. 269). Mårtensson förklarar att dessa platser exempelvis kan utgöras av buskage, där barnen även får goda möjligheter att skapa sina egna platser, samtala och ägna sig åt fantasilekar (Lenninger & Olsson 2006, ss. 27-29).

Naturkaraktär

Platser med en tydlig naturkaraktär eller med möjlighet till naturupplevelser ger, enligt Maria Sundell Isling, upphov till en mer fantasifull och innehållsrik lek. Därmed får denna typ av miljöer gärna finnas i anslutning till lekplatsen (Stadsmiljörådet 2001, s. 190).

Växtlighet

Vegetation i anslutning till en lekplats har stor betydelse för de estetiska värdena, för att gynna barns lek och för att förbättra luftkvaliteten. Växtlighet

skyddar även mot regn, sol och vind. De minskar ovälkomna ljud och ger upphov till mer tillfredsställande ljud som växterna själva genererar. Växtlighet fungerar dessutom som uppehållsplatser för fåglar och andra små djur. I anslutning till växtlighet finns därmed mycket för barnen att utforska och lära. I lekmiljöer är det dock viktigt att man väljer tåliga arter som har god återhämningsförmåga (Rojals del Alamo 2004, ss. 272-273).

Vatten

Barn gillar att leka med vatten, särskilt då det faktiskt är tillåtet. Naturliga vattenflöden är extra värdefulla tack vare deras ekosystem, vilket också kan vara roligt och lärorikt för barnen att ta del av. För att undvika olyckor är det dock viktigt att man använder halkfria material i närheten av vatten samt tydligt markerar var vatten finns (Rojals del Alamo 2004, ss. 273, 293).

Motorisk övning

Det är positivt om utemiljön uppfyller barns behov av mångsidig motorisk träning. Förutom att de motoriska övningslekarna ger övning i att kontrollera kroppsrörelser ger lekarna även en viktig kunskap om omgivningens struktur (Granberg 2000, s. 14). Maria Sundell Isling menar att lekredskap kan utgöra en möjlighet för barn att öva upp sin motoriska förmåga, även om de bör ses som ett komplement till en i övrigt väl utformad miljö (Stadsmiljörådet 2001, ss. 190-191).

Objekt som går att omforma

Barn behöver egentligen inte så många leksaker, men de behöver många saker som går att leka med och som tillåter användning på annat sätt än vad som är meningen. Leksaker tillåter ofta inte denna omformning. Exempelvis är en bil en bil, medan en sten kan bli en bil eller något helt annat (Knutsdotter Olofsson 2003, s. 126). Benny Schytte menar att flexibla inslag är viktiga eftersom det gör

det möjligt för barnen att påverka platsen och leken (Lenninger & Olsson 2006, s. 100). Även Marta Rojals del Alamo beskriver att det är viktigt att vissa objekt tillåter en flexibel och varierad användning. Exempel på detta kan vara gräs, vatten, lera, sand och sten (Rojals del Alamo 2004, s. 269).

Löst material

Löst material som barn kan greja med ger, enligt Fredrika Mårtensson, upphov till sinnliga aktiviteter och utforskande. I en utemiljö med mycket löst material uppstår ofta en dynamik mellan de sinnliga aktiviteterna och en mer rörelseinriktad lek (Kylin & Mårtensson 2005). Maria Sundell Isling beskriver blommor, kvistar och löv som exempel på naturligt löst lekmaterial (Stadsmiljörådet 2001, s. 191).

Involvera alla sinnen

Barn vill gärna experimentera med olika sinnen, vilket gör att det är positivt om det finns element som stimulerar såväl syn, lukt, känsel och ljud. Sådana aspekter ger även upphov till lärande och interaktion (Rojals del Alamo 2004, ss. 269, 290-291).

Färg

Det kan vara en fördel att använda starka färger på en lekplats eftersom färger stimulerar den visuella perceptionen. Personer med nedsatt syn orienterar sig även i hög grad med hjälp av färg. Viktigt att tänka på är dock att försöka undvika en visuell överbelastning (Rojals del Alamo 2004, s. 291).

Utrymme för vuxna

Genom att ge vuxna goda vistelsemöjligheter kommer besökarna, enligt Maria Sundell Isling, med stor sannolikhet att återkomma till platsen oftare. Det kan exempelvis handla om sittplatser med god rumslighet samt överblickbarhet för platsen. På så vis kommer kontakten mellan barn och vuxna samt mellan vuxna att öka (Stadsmiljörådet 2001, s. 191).

Tillgänglighet

En lekplats bör i största möjliga mån vara tillgänglig och underhållande för besökare med olika typer av funktionshinder. Det kan exempelvis handla om att undvika barriärer, skapa anpassade vägar och ramper samt ge åtkomst till olika objekt (Rojals del Alamo 2004, s. 275).

Säkerhet

Enligt Benny Schytte släpper barnen ofta sin uppmärksamhet då de befinner sig på en lekplats, till skillnad från då de befinner sig på platser som inte är avsedda som lekplatser. Anledningen till detta är att barn förväntar det ska vara säkert då de leker på en iordningställd lekplats (Lenninger & Olsson 2006, s. 104).

I Sverige finns SS-EN 1176-1/7 samt SS-EN 1177 som standard för säkerheten på lekplatser. Här finns mått och rekommendationer som är baserade på verkliga olycksfall. Genom att tillämpa denna standard kan man vid projektering och förvaltning av lekplatser undvika risker som annars skulle vara svåra att överskåda (Lenninger & Olsson 2006, ss. 75-77).

4.3 TEMALEKPLATSER

VAD ÄR EN TEMALEKPLATS?

I Malmö stads lekplatsprogram beskrivs temalekplatser som en typ av lekplatser med unikt innehåll utarbetade efter ett speciellt tema. Dessa lekplatser syftar till att väcka nyfikenhet och stimulera barns fantasi (Malmö stad 2006, s. 10).

MALMÖ SOM FÖREDÖME

I Malmö har man sedan mitten av 1990-talet arbetat med att ta fram temalekplatser. Tanken med dessa lekplatser är från stadsmiljöavdelningens sida att varje lekplats ska ha en tydlig identitet och innehålla nya

utmaningar för lek. Eftersom dessa platser är unika bildar de även landmärken i staden och skapar en identitet för stadsdelen de är belägna i. Tanken med temalekplatserna är att de ska vara ett komplement till traditionella lekredskap och en byggd miljö, vilket ger upphov till andra typer av lekar (Lenninger & Olsson 2006, ss. 110-117).

Caroline Larsson, som har ritat flera av temalekplatserna i Malmö, brukar främst utgå från platsen och dess historia. Men det händer även att temat är baserat på andra idéer, till exempel utifrån en populär berättelse. Exempel på temalekplatser i Malmö är djungellekplatsen, sagolekplatsen, magilekplatsen och rymdlekplatsen (Lenninger & Olsson 2006, ss. 115-117).

INTE BARA FÖRDELAR?

Fredrika Mårtensson beskriver att det inte är säkert att lekplatser med ett tydligt fantasitema stimulerar barns lek. Uteleken handlar istället främst om att ha en nära kontakt med omgivningen och låta leken bestämmas av stundens ingivelse (Lenninger & Olsson 2006, s. 16).



Rymdlekplatsen i Malmö.

4.4 BARNS LÄRANDE OCH KUNSKAP

VAD INNEBÄR LÄRANDE OCH KUNSKAP?

Lärande och kunskap är, liksom leken, inga begrepp som kan beskrivas på ett entydigt och enkelt sätt. En aspekt som gör lärandet så komplext är att det kan ses både som en process och en produkt (Falk & Dierking 2000, s. 13). Att inhämta kunskap är inte en enkelriktad process. Istället rör sig tankarna mellan det abstrakta och det konkreta, mellan det specifika och det generella samt mellan delarna och helheten (Dahlgren & Szczepanski 1997, s. 39).

Lärande är inte enbart fakta och begrepp, utan en känslofylld och självbegränsande upplevelse som inkluderar sådant som kan anses vara fundamentalt för människan (Falk & Dierking 2000, s. 33). De formella inlärningsprocesserna som sker vid olika institutioner är bara en liten och inte alltid så effektiv del av det livslånga lärandet (Hooper-Greenhill 2000, s. 2). Barns kunskap uttrycks genom förståelse, fakta, förtrogenhet och färdigheter som samspelar med varandra. Barn erhåller kunskaper genom exempelvis lek, sociala kontakter, utforskande, skapande, iakttagelse och reflektion (Skolverket 2011, ss. 6-7).

Eftersom det på senare tid har framkommit att lärande inte är begränsat till traditionella undervisningsmetoder görs på många håll satsningar för att använda pedagogik som frångår de traditionellt formella metoderna. Exempelvis finns på många museum ett intresse för att undersöka hur individens upplevelse av både formell och informell undervisning kan bli relevant för lärandet (Hooper-Greenhill 2000, s. 2).

VAD PÅVERKAR LÄRANDET?

Det mänskliga lärandet är, enligt John H. Falk och Lynn D. Dierking, en process som i hög grad styrs av

individens egen motivation och känslomässiga tillstånd. Motivation till lärande är generellt högre då människor är bekymmersfria, engagerar sig i meningsfulla aktiviteter, befinner sig i stimulerande miljöer samt har möjlighet till egna val och kontroll över lärandet. Andra faktorer som kan påverka är förväntningar, tidigare kunskap och intresse. Lärande gynnas även av utmaningar som möter individens förmåga och kompetens (Falk & Dierking 2000, ss. 32, 148).

OLIKA TYPER AV KUNSKAP

Kunskap förekommer i olika former. Nedan följer en kort sammanfattning av de olika kunskapsformerna, enligt Lars Owe Dahlgren och Anders Szczepanski (1997, ss. 40-41):

Katalog kunskap

Den kunskap som benämns som katalog innebär memorerande snarare än förståelse. Det kan till exempel handla om benämningar för olika företeelser.

Analog kunskap

Så kallad analog kunskap innefattar förståelse för omvärlden och hur olika företeelser hänger ihop.

Dialog kunskap

Så kallad dialog kunskap gör att vi lär oss att kommunicera med varandra och den fysiska omvärlden.

I det traditionella utbildningssystemet har man till stor del separerat ovanstående former av kunskap, även om man bör skapa situationer som ger upphov till en sammansättning av de olika kunskapsformerna (Dahlgren & Szczepanski 1997, s. 41).

LÄRANDETS KOPPLING TILL DEN FYSISKA MILJÖN

Lärandet är, enligt John H. Falk och Lynn D. Dierking, tydligt kopplat till den miljö där det äger rum. Människan har ett behov av att förstå sin omgivning, och i denna finna mönster, skapa ordning och ha möjlighet till egen påverkan. Eftersom lärandet är influerat av platsen är denna typ av rumslig förståelse integrerad i alla typer av lärande. Därmed kan man inte se den rumsliga förståelsen som en separerad och isolerad form av lärande (Falk & Dierking 2000, s. 65). Barn använder hela sin kropp för att förstå och lära sig om sin omvärld, vilket gör att platser och andra begripliga sammanhang har en viktig funktion för det sociala, kulturella och ekologiskt hållbara lärandet (Åkerblom 2010, ss. 45-46).

4.5 UTMHUSPEDAGOGIK

VAD INNEBÄR UTMHUSPEDAGOGIK?

”Utomhuspedagogik är ett förhållningssätt som syftar till lärande i växelspel mellan upplevelse och reflektion grundat på konkreta erfarenheter i autentiska situationer.” (NCU 2010). Därmed har platsen, enligt Nationellt centrum för utomhuspedagogik, NCU, en stor betydelse för lärandet som kan äga rum i exempelvis olika natur- och kulturlandskap. Eftersom utomhuspedagogiken kan ses som ett komplement till traditionell pedagogik är kopplingen mellan sinnlig upplevelse och teoretiskt lärande av stor vikt.

Enligt Lars Owe Dahlgren och Anders Szczepanski är den grundläggande idén med att tillämpa utomhuspedagogik att ge möjligheter till lärande genom direkta upplevelser som bidrar till inlärn timer i olika typer av geografiska sammanhang. Utomhuspedagogik kan exempelvis bedrivas på skolgårdar, i parker och i stadsmiljöer (Dahlgren & Szczepanski 1997, s. 25-26).

En viktig del av utomhuspedagogiken innebär att ”lära genom att göra”. Det textbaserade lärandet utgör dock ett betydelsefullt komplement. Andra viktiga delar inom utomhuspedagogiken utgörs av helhetsupplevelse, tematik och direktkontakt mellan person och föremål (Dahlgren & Szczepanski 1997, ss. 50-52).

FÖRDELAR

Genom forskning har det framkommit att traditionell textbaserad inlärn timer har brister då kunskapen i många fall blir ytlig och därmed kortvarig. Kanske skulle vissa av dessa problem kunna lösas om man i högre grad använde sig av utomhusmiljöer i undervisningen (Dahlgren & Szczepanski 1997, s. 36). Forskningen visar att utomhuspedagogik kan ge upphov till en mer fördjupad och bestående kunskap (Bergholm 2010 s. 6). Genom att tillämpa utomhuspedagogik ges möjligheter till att förena teoretisk kunskap med erfarenhet. På många platser kan man skapa ett aktivt deltagande genom interaktion och socialisation, samt direktkontakt med material. Detta ger upphov till inlärn timer med hjälp av närkontakt med utemiljön (Dahlgren & Szczepanski 1997, ss. 23-26).

Då inlärn timer sker i rätt miljö och sammanhang inkluderas även stämningar och sinnesupplevelser. Genom att tillämpa lärande i utemiljön kan man skapa en större spänning än vad som är möjligt vid traditionellt klassrumsbaserat lärande. Utomhusbaserade aktiviteter och upplevelser är ett sätt att ge upphov till kunskap och ett nära förhållande till både natur, kultur och samhälle (Dahlgren & Szczepanski 1997, ss. 50-51). Utomhuspedagogiken ger dessutom automatiskt upphov till fysisk aktivitet, vilket bidrar till kreativt lärande och värdefulla fysiologiska effekter. Vid utomhusvistelse minskar även stresshormonet kortisol, som i för höga nivåer kan verka negativt på koncentrationsförmåga och minne (Bergholm 2010, s. 6).

NACKDELAR

De problem som kan finnas med att tillämpa utomhuspedagogik är bland annat att de barn som inte är vana att vistas utomhus lätt kan bli okoncentrerade, stökiga och därmed vara störande för den övriga gruppen. Vissa barn kan även känna en viss rädsla för att befinna sig i en för dem okänd miljö. Övriga problem som kan uppkomma är att de vuxna kan ha svårt att hantera en stor grupp utomhus, svårighet till transport samt brist på kunskap inom området (Bergholm 2010, s. 5).

4.6 MUSEIPEDAGOGIK

Sjöhistoriska museet, liksom många andra museer, tillämpar ofta olika former av museipedagogik. Detta är en gren inom pedagogiken som inte sällan har utomhuspedagogiska inslag.

VAD INNEBÄR MUSEIPEDAGOGIK?

Museer kan förmedla sina utställningar på olika sätt, både innehållsmässigt och stilmässigt. De pedagogiska metoderna lägger grunden för hur något förmedlas, vilket bland annat inkluderar vilka objekt som finns, objektens placering, text, ljussättning, rumslighet samt vilka möjligheter som finns för sinnesupplevelser (Hooper-Greenhill 2000, s. 5). Ett museums pedagogik är ofta baserad på de beskrivningar och berättelser som förmedlas genom museets utställningar. Ibland inkluderas drama och workshops, vilket generellt är uppskattade inslag bland besökarna (Hooper-Greenhill 2000, s. 124).

Museipedagogiken baserades tidigare främst på formellt undervisande med utställda objekt. Det är även denna upplevelse som besökarna i hög grad förknippar med museernas förmedlande av kunskap. Det blir dock mer och mer vanligt att man försöker basera de pedagogiska metoderna på besökarnas

behov och upplevelser samt social kommunikation. Eventuellt finns möjlighet till mental och fysisk interaktion. Det är framförallt familjer som efterfrågar fler val och möjligheter att interagera med utställningarna (Hooper-Greenhill 2000, ss. 2-7). Enligt Eilean Hooper-Greenhill är det dock främst de pedagogiska metoderna att förmedla kunskap på som har förändrats, inte museernas innehåll (Hooper-Greenhill 2000, s. 125). Besökare kommer ofta till museum med syftet att få en upplevelse som både ger upphov till lärande och nöje (Falk & Dierking 2000, s. 87).

Museerna arbetar generellt inte i enlighet med någon särskild metod, utan använder sig av olika pedagogiska verktyg i verksamheten. Det unika med museipedagogik är att den i hög grad är dialoginriktad, flexibel och improviserande. Det är vanligt att man utgår från konkreta ting, för att sedan försöka sammanföra teori och praktik med hjälp av praktiska moment. Att införa någon form av drama eller lek är vanligt. Man arbetar ofta med bildning för olika sinnen, vilket utgör en stor skillnad jämfört med traditionell undervisning (Statens kulturråd 1999, ss. 6-7).

FÖRDELAR

De svenska museerna har, enligt Statens kulturråd, ett pedagogiskt ansvar att med hjälp av intellektuella och estetiska upplevelser förmedla kunskap till allmänheten. Genom museernas verksamhet kan barns intresse för kultur öka. Detta sker främst genom att skapa en balans mellan att förmedla kunskap och spänning (Statens kulturråd 1999, ss. 5-6).

NACKDELAR

För mycket fakta och regelrätt inläring kan göra att barn tappar intresset medan för mycket lekinslag kan göra innehållet alltför ytligt för att utgöra en museimiljö. Inslag av lek kanske passar bättre för de

mindre barnen medan de äldre föredrar problemlösning (Statens kulturråd 1999, s. 6).

MUSEIPEDAGOGIKENS KOPPLING TILL DEN FYSISKA MILJÖN

En god utformning av den fysiska miljön gör att besökarna engageras och vill undersöka det aktuella ämnet. De generella tendenserna är att en god utformning för museiutställningar mer och mer inkluderar upplevelser istället för traditionellt utställda objekt. Det faktum att människan har ett behov att skapa en förståelse för sin fysiska miljö, har även betydelse i museisammanhang. Det kan exempelvis handla om behovet av att kunna orientera sig, förbereda sig för vad som komma skall, upptäcka nya saker samt skapa sig en övergripande förståelse för museimiljön. Upplevelser som avlöser varandra gör att besökaren i efterhand lättare förstår händelseförloppet (Falk & Dierking 2000, ss. 132-133).

Nedan följer några viktiga aspekter att tänka på vid utformning av museimiljöer, enligt John H. Falk och Lynn D. Dierking (2000, ss. 202-203):

Enkel navigering

Utformningen ska underlätta för besökaren att navigera från en upplevelse till en annan, helst utan alltför uppenbara riktningar och instruktioner.

Tydliga förväntningar

Det är positivt om det finns tydliga mål och regler. Besökaren ska förstå vad som förväntas av denne och hur bra personen utför något.

Lämplig svårighetsnivå

Upplevelserna ska ha en lämplig svårighetsgrad utifrån användarens kunskaper och färdigheter.

Inkludera olika sinnen

Då alla sinnen inkluderas ger det ett tydligare fokus och en mer minnesvärd upplevelse.

Säker miljö

Säkerheten, men även renhet och komfort är viktiga aspekter som påverkar intrycket av upplevelsen.

Främja lärande i hela museimiljön

Lärandet får gärna följa som en röd tråd genom hela verksamheten. Man kan se museets olika delar, såväl inomhus som utomhus, som fysiska förlängningar av museets utställningar.

4.7 REFLEKTION - LITTERATURSTUDIE

Utifrån syftet att ta fram ett gestaltungs-förslag för Sjöhistoriska museets temalekplats finns det genom litteraturstudien ett antal aspekter med intressanta kopplingar till arbetets huvudfråga. Nedan lyfts de aspekter fram som kan ses som särskilt värdefulla för att lösa uppgiften.

Genom den litteratur som har studerats kan man dra slutsatsen att såväl lek som lärande är svårförklarliga begrepp som det egentligen inte finns någon tydlig definition av. Man kan dock se att lek och lärande är tätt sammankopplade, vilket är viktigt att ta fasta på i det fortsatta arbetet. Exempelvis kan man dra slutsatsen att barn genom leken också skapar en förståelse för omvärlden, vilket enligt Dahlgren & Szczepanski (1997, s. 41) benämns som analog kunskap. Även Knutsdotter Olofsson (2003, s. 69) beskriver att leken ger upphov till en omedveten inlärnin g genom undersökande, upptäckter och experimenterande. När barn når en ålder av 3 år sker leken allt oftare i grupp (Rojals del Alamo 2004, s. 268), vilket kan antas ge upphov till så kallad dialog

kunskap (Dahlgren & Szczepanski 1997, s. 41). Det faktum att barn genom leken lär sig att kontrollera sin kropp och sina rörelser (Granberg 2000, s. 14) kan även kopplas samman med att barn använder hela sin kropp för att lära sig om världen (Åkerblom 2010, s. 45).

En viktig aspekt som återkommer i litteratur om såväl lek, lärande, lekplatsers utformning och pedagogik är vikten av att barn får möjlighet till interaktion samt att involvera alla sina sinnen. Exempelvis beskriver Rojals del Alamo (2004, ss. 269,290) att en lekplats gärna får ge möjlighet till experimenterande med alla sinnen, vilket ger upphov till lärande och interaktion. Inom utomhuspedagogiken nämns vikten av direktkontakt mellan person och föremål (Dahlgren & Szczepanski 1997, ss. 50). Inom museipedagogiken är både bildning för olika sinnen (Statens kulturråd 1999, s. 6-7) samt möjligheter till mental och fysisk interaktion viktig (Hooper-Greenhill 2000, s. 6).

En annan likhet man kan se mellan utomhuspedagogik och museipedagogik är ifrågasättandet av traditionella undervisningsmetoder. Inom utomhuspedagogiken är att "lära genom att göra" ett viktigt komplement till det traditionella textbaserade lärandet (Dahlgren & Szczepanski 1997, s. 41). Inom museipedagogiken kan man se att upplevelser blir mer och mer betydande som komplement till traditionellt utställda objekt (Falk & Dierking 2000, s. 133).

Litteraturstudien visar även exempel på önskvärda karaktärsdrag med särskild betydelse för barns lek och utformning av lekmiljöer. Nedan följer några punkter som jag anser vara av extra vikt eftersom de är återkommande i litteraturen:

- Utrymme för både öppna och slutna platser
- Naturkaraktär och växtlighet
- Löst material som ger möjlighet till utforskande
- Möjlighet att involvera alla sinnen
- Objekt som tillåter en flexibel användning
- Möjlighet till motorisk övning

Något som slutligen kan nämnas är att den studerade litteraturen i hög grad beskriver vuxnas bild av vad barn behöver och vill ha. Man kan därmed tänka sig att barns önskemål om vad som exempelvis bör finnas på en lekplats kan skilja sig från vad vuxna anser att de behöver. Vilka önskemål som finns från de barn som kan komma att besöka lekplatsen är dock en aspekt som inte kommer att behandlas vidare i detta arbete.

- Estetiska intryck
- Variation
- Integrering av funktionerna i ett landskap

5. PLATSANALYS

I detta kapitel analyseras den kommande ytan för lekplats samt platsens geografiska omgivning. De analysresultat som finns beskrivna är behovsanalys, karaktärsanalys, Lynch-analys och SWOT-analys.

5.1 BEHOVSANALYS

I behovsanalysen beskrivs närliggande lekplatsers målgrupp och innehåll. Syftet är att förstå vilka behov som finns för en ny lekplats.

På Stockholms stads hemsida (u.å.) kan man utläsa att det finns två lekplatser inom en radie av 1km från Sjöhistoriska museet. Det är Kaknäs äventyrslekplats och Gustav Adolfsparkens parklek. Det finns även en mindre lekplats i anslutning till Polismuseet, som ligger alldeles intill Sjöhistoriska museet.

KAKNÄS ÄVENTYRSLEKPLATS

På Kaknäs äventyrslekplats finns utrustning i form av bland annat ett lekfort i trä, en linbana, små hus, en stenlabyrint, balansstockar och en karusellgunga.

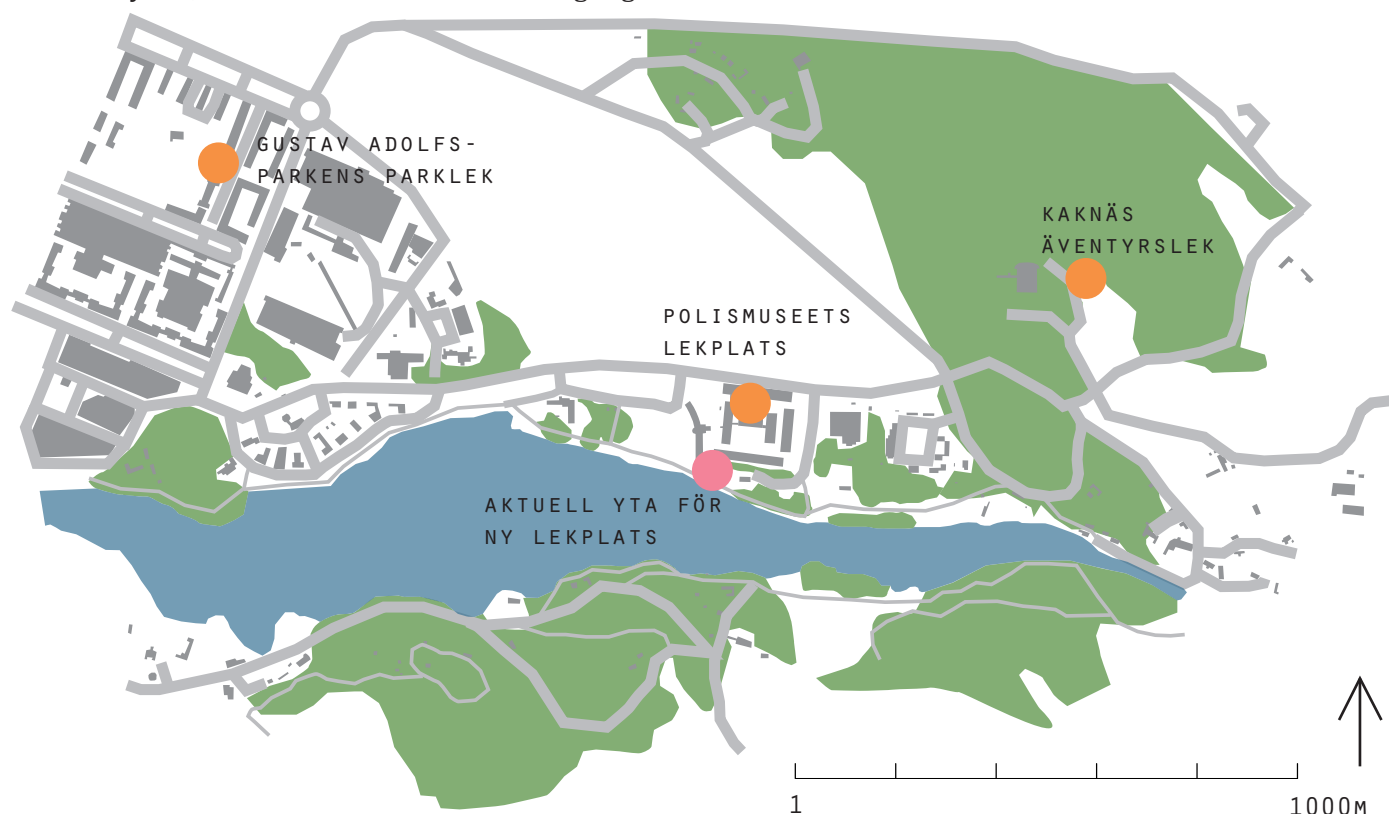
Utifrån ovan nämnda funktioner är min bedömning att målgruppen är barn mellan ungefär 3 och 8 år.

GUSTAV ADOLFSPARKENS PARKLEK

I Gustav Adolfsparkens parklek finns det under dagtid bemanning. På lekplatsen finns bland annat en plaskdamm, klätternät, lekhus, cykelkarusell, gungor, gruppunga, balansslinga, rutschkana, pingisbord och basketkorgar. Det finns även en inhägnad del avsedd för yngre barn med bland annat lekhus, liten rutschkana, gungor och sandlåda. Utifrån ovan nämnda funktioner är min bedömning att lekplatsens målgrupp är barn mellan ungefär 0 och 12 år.

POLISMUSEETS LEKPLATS

På den lilla lekplats som finns i anslutning till Polismuseet finns fjädergungor i form av polis-motorcyklar, en polishelikopter, ett mindre lekfort i form av en polisstation med rutschkana samt en balansgunga. Utifrån ovan nämnda funktioner är min bedömning att lekplatsen är avsedd för barn mellan ungefär 3 och 6 år.



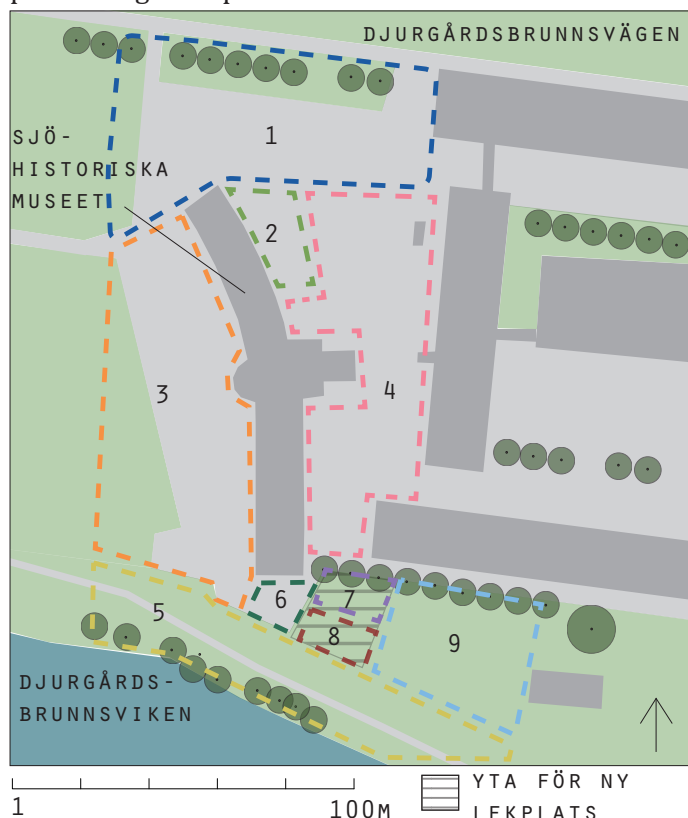
REFLEKTION - BEHOVSANALYS

Min bedömning är att sträckan mellan de lite större befintliga lekplatserna är så pass lång att Sjöhistoriska museets temalekplats kan komma att fungera som ett alternativt besöksmål snarare än ett komplement till dessa lekplatser. Avståndet från Sjöhistoriska museet till Kaknäs äventyrslekplats respektive Gustav Adolfs-parkens parklek är ca 1 km. Till Polismuseets lekplats är det dock bara 100 meter, vilket gör att viss hänsyn kan behöva tas till dess innehåll.

Vid tanke på att platsen kan tänkas bli ett alternativt besöksmål kommer en stor utmaning för mig som landskapsarkitekt bli att tillgodose en målgrupp med stort åldersspann på en liten yta.

5.2 KARAKTÄRSANALYS

I karaktärsanalysen identifieras och beskrivs de karaktärer som finns på platsen och i dess omgivningar. Syftet är att få en ökad förståelse för platsens egenskaper.



1. Parkeringsytan.

1 PARKERINGSYTAN

Den så kallade parkeringsytan är en plats dominerad av en flack topografi bestående av asfalt. En trädrad intill Djurgårdsbrunnsvägen utgör ett viktigt landskapselement. Platsen upplevs som storskalig, även om viss rumslighet uppstår genom trädraden ut mot vägen samt närliggande byggnader. En enförmighet och hög organiseringsgrad skapas genom de rader av bilar som dominerar på platsen under dagtid. Raderna ger även upphov till en dominans av ett mönster bestående av raka, kantiga linjer. Texturen är slät och jämn. Färgmässigt är platsen dämpad, med grå asfalt och dova färger på närliggande byggnader. Dagar då närliggande museer är öppna råder mycket aktivitet på platsen, men dagar med få besökare kan ytan tänkas bli ganska öde.



2. Kanonuppställningsplatsen.

2 KANONUPPSTÄLLNINGSPLATSEN

Kanonuppställningsplatsen är en yta med flack topografi bestående av grus. Låga häckar som omger platsen utgör viktiga landskapselement. Platsen är öppen även om viss rumslighet skapas av musei-byggnaden samt de häckar som omger platsen. Ytan är enformig och flack med en hög organiseringsgrad. Mönster skapas genom raka linjer bestående av häckar och rader av kanoner. Färgerna på platsen är dova. Platsen upplevs som öde, även om den påverkas av rörelse på den närliggande parkeringen.



3. Entréytan.

3 ENTRÉYTAN

Den yta som benämns som entréyta är en yta med flack, aningen sluttande topografi i riktning mot Djurgårdsbrunnsviken. Markmaterialet består av asfalt och kortklippt gräs. Viktiga landskapselement utgörs av en hög båtmast samt en rad av flaggstänger. Platsen är storskalig och exponerad med en hög organiseringsgrad bestående av enkla, raka linjer och en tydlig indelning i olika ytor. Gränsen mellan asfalt och gräs markeras visuellt med hjälp av en rad av flaggstänger. Färgerna är dämpade med den vita byggnaden, asfalt och gräs som dominerar. Vid entréytan finns mycket aktivitet i anslutning till byggnaden, med entré till museet samt parkeringar.



4. Passagen.

4 PASSAGEN

I passagen är topografin flack bestående av slät asfalt. Det finns inga tydliga landskapselement. På platsen ger omgivande byggnader upphov till en omslutenhet och rumslighet. Ytan är enformig och organiserad med släta husväggar, plan asfalt och parkerade bilar som löper längs med fasaderna. Det finns ingen tydlig form eller tydligt mönster på platsen, men den påverkas av byggnadernas raka respektive böjda former. Färgerna domineras av byggnadernas dova gula respektive vita färg. Platsen är relativt stilla, med en och annan bil och gående som rör sig i passagen.



5. Gångstråket.

5 GÅNGSTRÅKET

Längs med gångstråket är topografin flack, svagt sluttande i riktning mot Djurgårdsbrunnsviken. Markmaterialet består främst av stenmjöl och gräs. En

hög stenmur och en trädrad längs med gångstråket utgör dominerande landskapselement. Gångstråket har en skala som är relativt liten och omsluten genom den höga stenmuren och trädraden. Platsen är varierad med bland annat växtlighet och vatten. De mönster och linjer som finns på platsen är mestadels organiska, bortsett från stenmuren. Platsen upplevs som relativt varierad. Texturen är även av varierande grovhet. Färgerna är dova och jordnära. Det är mycket aktivitet på platsen, främst i form av gående.



7. Sittplatserna.

7 SITTPLATSERNA (YTA AVSEDD FÖR LEKPLATS)

På den plats som kallas för sittplatserna är topografin relativt flack bestående av små kullerstenar, gatsten, mossa och gräs. Dominerande landskapselement utgörs av en stenmur och trädrad i norr. Ytan präglas av den omslutenhet och småskalighet som skapas av omgivande trädrad, stenmur och buskage.

Utformningen är enkel med raka, kantiga former på såväl stenmur, sittbänk och rader av gatsten i marken. De raka formerna bryts till viss del upp med hjälp av trädens och buskagets mer organiska former.

Texturen är genom de små kullerstenarna relativt grov. Färgerna är dova och jordnära. Platsen är stilla, troligtvis beroende på årstiden.



8. Utsikten.



6. Cafélytan.

6 CAFÉYTAN

På cafélytan är topografin flack bestående av asfalt. En stenmur i riktning mot Djurgårdsbrunnsviken utgör ett dominerande landskapselement. Cafélytan upplevs som öppen och ganska exponerad, även om viss omslutenhet skapas med hjälp av byggnadens kortsida samt stenmuren. Platsen är enformig och organiserad med en stenmur, kanoner samt bord och stolar i raka linjer. Färgerna är dämpade. Platsen är stilla, troligtvis beroende på årstiden. En och annan bil samt gående korsar ytan.

8 UTSIKTEN (YTA AVSEDD FÖR LEKPLATS)

På den plats som benämns som utsikten är topografin flack, bestående av små kullerstenar, gatsten, gräs och mossor. En hög mansstaty utgör ett dominerande landskapselement. Ytan upplevs som storskalig och exponerad. Platsen är enformig och organiserad med ett rutnät bestående av rader av storgatsten i marken. Färgerna är dova. Platsen ger ett öde intryck, även om årstiden kan påverka.



9. Sluttningen.

9 SLUTTNINGEN

I sluttningen är topografin mjukt sluttande. En trädrad i norr utgör ett viktigt landskapselement. Platsen är öppen, exponerad och storskalig även om viss rumslighet skapas av trädraden i norr och intilliggande villafasad. Ytan domineras av mjuka organiska former och en sluttande topografi, vilket skapar en viss variation. Texturen är slät, bestående av kortklippt gräs. Färgerna är dämpade och jordnära.

REFLEKTION – KARAKTÄRSANALYS

Efter att ha studerat de karaktärsområden som återfinns runt Sjöhistoriska museet kan man se att topografin generellt är flack bestående av asfalt och gräs. Många av platserna upplevs som storskaliga och exponerade. De flesta ytorna är enformiga med raka,

kantiga linjer och organiserade former. Färgerna är generellt dova. Rörelsen i anslutning till museet är av varierande grad, med mest rörelse vid entréytan, parkeringsytan och längs med gångstråket. Något man bör ha i åtanke är att karaktärsanalysen är baserad på min upplevelse av de karaktärer som finns på platsen, vilket till viss del kan ha påverkats av att besöken på platserna skedde under vintern.

För mig som landskapsarkitekt kommer det vara en stor utmaning att skapa en karaktär för den nya lekplatsen som harmoniserar med omgivningen och samtidigt skapar ett komplement till de egenskaper som för övrigt karaktäriserar museets utemiljö. Min tanke är att viktiga aspekter för lekplatsen kan vara att skapa en småskalig plats med god rumslighet, variation och organiska former, vilket skapar ett alternativ till en i övrigt storskalig miljö dominerad av enformighet och raka linjer. Det kan till viss del även vara lämpligt att använda sig även av strikta, raka linjer som stämmer överens med och skapar en harmoni med omgivningen.

5.3 LYNCH - ANALYS

I Lynch-analysen beskrivs de nod, landmärken, stråk och barriärer som finns på platsen och i dess omgivning. Syftet är att få en förståelse för hur den mentala bilden av platsen kan se ut.

De nod som finns i anslutning till platsen utgörs främst av befintliga entréer till Sjöhistoriska museet samt Polismuseet. Här sker en koncentration av människor som är på väg in och ut från museerna.

De landmärken som finns utgörs av båtmast och staty, som båda utgör iögonfallande inslag med en unik utforming. Även Gula villan, som är placerad på en höjd, samt Sjöhistoriska museet, som är placerat på en

i övrigt relativt öppen yta uppfattas som landmärken. De stråk där människor rör sig utgörs främst av Djurgårdsbrunnsvägen samt gångvägen längs med Djurgårdsbrunnsviken. Det finns även stråk som löper mellan dessa vägar, samt till museernas entréer.

De barriärer som finns på platsen är främst fysiska och utgörs av en stenmur och staket som avhjälper höjdskillnaden ut mot Djurgårdsbrunnsviken. Även gränsen mellan land och vatten utgör en tydlig barriär.



1 100M

-  YTA FÖR NY LOKPLATS
-  NOD
-  LANDMÄRKE
-  STRÅK
-  BARRIÄR

REFLEKTION – LYNCH-ANALYS

Trots att det är ett relativt litet område som ingår i Lynch-analysen kan man dra vissa slutsatser gällande min uppfattning av den mentala bilden av platsen. Man kan bland annat se att det finns flera tydliga stråk

som löper i närheten av den yta som är aktuell för en ny lekplats. De noder som finns i närheten är främst museernas entréer. Det kan i framtiden tänkas att även lekplatsen kommer att fungera som en nod, vilket kan ge upphov till ett förändrat rörelsemönster. I och med att det finns flera landmärken i närheten behöver nödvändigtvis inte lekplatsen ha denna funktion. De barriärer som finns är främst fysiska på grund av dess höga höjd eller angränsning mot vatten. Den barriär som utgörs av en hög stenmur bör av säkerhetsskäl förstärkas.

En stor utmaning för mig som landskapsarkitekt kommer att vara att förstärka de barriärer som utgör en säkerhetsrisker utan att helt ta bort utsikten eller kopplingen till övriga ytor.

5.4 SWOT-ANALYS

I SWOT-analysen beskrivs platsens styrkor, svagheter, möjligheter och hot. Syftet är att förstå vilka aspekter som bör tas tillvara och vilka aspekter som bör åtgärdas på platsen.

STYRKOR:

- Utsikten mot Djurgårdsbrunnsviken
- Stenmur och trädrad i norr som skapar rumslighet
- Plan terräng som underlättar handikappanpassning
- Läge intill caféyta
- Intilliggande sluttning som kan gynna lek

SVAGHETER:

- Höjdskillnad mot Djurgårdsbrunnsviken
- Öppenhet som ger en exponerad upplevelse i den södra delen
- Bilar som passerar över närliggande caféyta

MÖJLIGHETER:

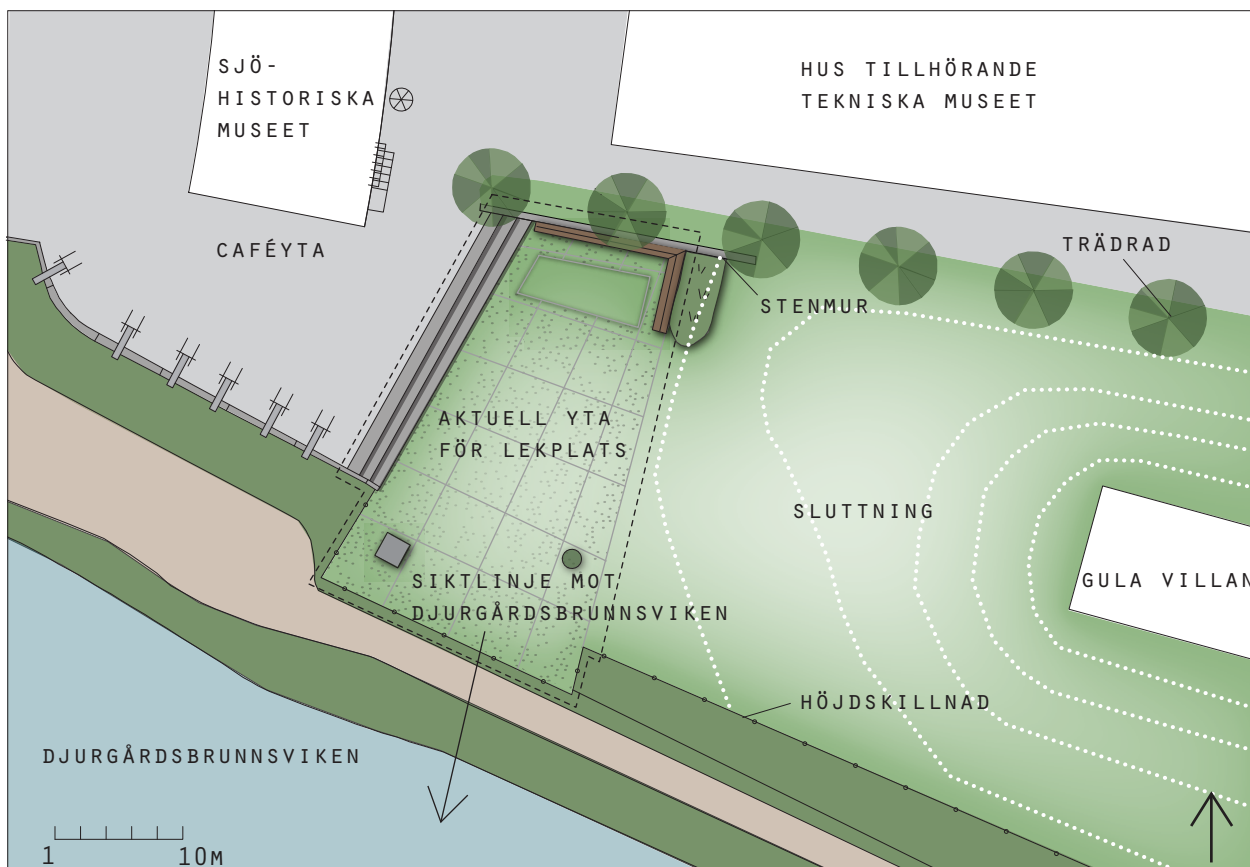
- Utnyttja den befintliga utsikten
- Utnyttja befintlig stenmur och trädrad för att skapa rumslighet
- Skapa en mötesplats i stråket mellan museiparken och Djurgårdsbrunnsviken
- Skapa koppling mellan caféyta och lekplats
- Göra det möjligt att använda sluttningen för lek

HOT:

- Höjdskillnaden mot Djurgårdsbrunnsviken kan vara en säkerhetsrisk
- Bilar som passerar i nära anslutning kan utgöra en säkerhetsrisk

REFLEKTION - SWOT-ANALYS

Min bedömning är att platsen har flera värdefulla styrkor som är möjliga att ta vara på, men även ett antal svagheter och hot. En stor utmaning för mig som landskapsarkitekt kommer bli att minimera de svagheter och hot som höjdskillnaden och närliggande biltrafik ger upphov till.



Viktiga styrkor för platsen är bland annat utsikten mot Djurgårdsbrunnsviken, sluttning som kan gynna lek, närliggande caféyta samt trädrad och stenmur som skapar rumslighet. Höjdskillnaden mot Djurgårdsbrunnsviken samt bilar som passerar över närliggande caféyta utgör säkerhetsrisker och därmed svagheter.

6. INSPIRATION

I denna del beskrivs tre olika referensobjekt som kan kopplas till gestaltningen för Sjöhistoriska museets temalekplats. Syftet är att de ska utgöra en inspirationskälla för gestaltningen.

6.1 HAV - OCH STRANDLEKPLATSEN

ALLMÄNT OM PLATSEN

Hav- och strandlekplatsen är belägen i Hammars park i Malmö. Det är en av de temalekplatser som har byggts i staden under de senaste åren. Platsens omgivning består av ett större parkområde med både öppna och slutna ytor. Lekplatsen angränsar även till ett villaområde med låga tegelhus.

TEMA OCH SYFTE

Platsen har, liksom namnet antyder, ett tydligt tema av hav och strand. På Malmö stads hemsida (u.å.) kan utläsas att lekplatsens tema är valt med tanke på platsens närhet till havet. Syftet med lekplatsen är, liksom stadens övriga temalekplatser, att stimulera barns lek och fantasi genom platsens unika utformning (Sundell Isling 2001 se Stadsmiljörådet 2001, s. 196). Landskapsarkitekt Caroline Larsson³ på Malmö stad berättar även att syftet med denna lekplats, liksom de andra temalekplatserna i staden, är att skapa utflyktsplatser för stadens invånare samt att förstärka barns platser i staden.

SYFTE KONTRA FUNKTION

Platsen har, enligt Caroline Larsson, fungerat mycket bra, bättre än förväntat till och med. Platsen har blivit ett populärt utflyktsmål, särskilt tillsammans med resten av parken där den är belägen. Den enda komplettering man har behövt göra är att bygga en offentlig toalett, främst efter önskemål från förskolor.

Efter tillfällen då många personer har haft picknick i parken kan dock renhållningsproblem uppkomma.

MÅLGRUPP OCH FUNKTIONER

Enligt Caroline Larsson är lekplatsen avsedd för barn mellan ungefär 1-11 år. Den huvudattraktion som finns är ett stort lekskepp med bland annat klätterställning och rutschkana. Leksulpturer i form av krypande krabbor och en snäcka är placerade i anslutning till lekplatsen. Det finns gungdjur och gungor anpassade för både äldre och yngre barn. På lekplatsen finns en stor sandlåda med bakkbord. Det finns även sittplatser med bord.

ASPEKTER SOM KAN TAS MED TILL GESTALTNINGEN

De aspekter som kan tas med i gestaltningen för Sjöhistoriska museets lekplats är det tydliga maritima temat, som bidrar till platsens karaktär. Genom lekutrustningens utformning samt växtval kan man i hög grad styra vilka associationer människor ska få då de vistas på en plats.

³ Caroline Larsson, landskapsarkitekt på Malmö stad. Telefonsamtal den 8 mars 2013.

BILDER HAV- OCH STRANDLEKPLATSEN



Gungdjur i form av en haj.



Mindre lekskulptur i form av en krabba.



Båt avsedd för lek.



Lekskepp med klätterställning och rutschkana.

6.2 LEKPLATS BRYGGARTÄPPAN

ALLMÄNT OM PLATSEN

Lekplats Bryggartäppan är belägen nära Nytorget på Södermalm i Stockholm. Detta är en lekplats där man har byggt upp en historisk miniatyrvärld. Platsens omgivningar består av en mix av äldre och nyare flerbostadshus.

TEMA OCH SYFTE

Temat för lekplatsen är baserat på boken "Mina drömmars stad" av Per Anders Fogelström. Handlingen i denna bok utspelar sig på Södermalm under senare delen av 1800-talet. Platsen kan ses som en illustration av författarens miljöbeskrivningar (Lekplatsbolaget u.å.). Syftet har varit att skapa en miljö så som den såg ut på Södermalm under den tid som behandlas i boken. Tanken har även varit att kombinera lek och pedagogik på platsen. Exempelvis har citat från "Mina drömmars stad" satts upp, med syfte att ge vuxna inspiration att berätta för barnen hur man levde förr i tiden (Stockholms stad 2012).

MÅLGRUPP OCH FUNKTIONER

Enligt parkingenjör Kenneth Kependahl⁴ är lekplatsen avsedd för förskolebarn. Jag tror dock att både äldre barn och vuxna säkerligen uppskattar den väl genomarbetade miljön. De objekt som finns på platsen är bland annat flera inredda små hus där man kan gå in, exempelvis en smedja, en vedbod och ett dass. Ett av husen har rutschkana från andra våningen. Det finns även en trähäst med vagn, sandlåda, gungbräda, labyrinth, stenbro och gungor.

SYFTE KONTRA FUNKTION

Enligt Kenneth Kependahl har inga större problem uppstått på platsen förutom mycket begränsad skadegörelse.

ASPEKTER SOM KAN TAS MED TILL GESTALTNINGEN

De aspekter som kan tas med i gestaltningen för Sjöhistoriska museets lekplats är att platsen får en stark karaktär då man bygger upp en fantasivärld i en skala anpassad för barn. Att leka med objektens skala känns både roligt och effektivt. Detta skapar även en markering för var barn får ta plats i det offentliga rummet. Att skapa en delvis autentisk miljö ger dessutom upphov till lärande och förståelse. Genom att belysa platsen på kvällen ger det ett ännu mer verkligt intryck. Platsen känns intressant och gedigen när man har byggt utrustning avsedd för just den platsen istället för att använda prefabricerade objekt.

⁴ Kenneth Kependahl, parkingenjör på Södermalms stadsdelsförvaltning. Mail den 26 mars 2013.

BILDER BRYGGARTÄPPAN



Skyltar finns uppsatta vid entréerna.



Inrett hus med rutschkana från andra våningen.



Trähäst med vagn avsedd för lek.

6.3 TOM TITS EXPERIMENTPARK

ALLMÄNT OM PLATSEN

Tom Tits Experiment är centralt beläget på Storgatan i Södertälje. Museet har två museiparker i direkt anslutning till museet, omgärdade av ett högt träplank. Omgivande ytor består av flerbostadshus, kontor och parkeringar, men omgivningen blir inte så påtaglig i och med det höga staketet.

TEMA OCH SYFTE

Utvecklingschef Lasse Levemark⁵ berättar att Tom Tits experimentsparker följer ett tema av naturvetenskap och teknik. Man har även medvetet infogat en stor andel vatten, träd, buskar och lökväxter för att skapa en behaglig atmosfär. Syftet med parkerna är att få människor att uppleva och bli intresserade av naturvetenskap och teknik. En bidragande orsak till att man byggde den första parken var att motsvara människors behov av att få vara ute på sommaren.

SYFTE KONTRA FUNKTION

Lasse Levemark beskriver att experimenten oftast inte fungerar som förväntat. Det är därmed vanligt att man får sätta ut en funktion, observera hur den används och sedan göra om. Eftersom museet har en tillåtande atmosfär gör det även att människor pillar och drar i saker som inte är avsedda för det.

MÅLGRUPP OCH FUNKTIONER

Enligt Lasse Levemark är målgruppen på Tom Tits mellan 3 och 100 år, även om man har fokus på familjer med barn mellan 6 och 12 år. Det funktioner som finns i parkerna består av 100 interaktiva experiment som finns placerade utomhus. Exempel på experiment är:

Stormen

En stor reglerbar fläkt där man kan testa vindstyrkor upp till orkanstyrka.

Guldvaskningen

I en damm finns guld utlagt för att ge möjlighet att testa vaskning av tunga mineral.

Stora klockfontänen

En kupol av vatten som bygger på vattnets kapillärkraft, där man kan stå torr under.

Stenblock i olika färger

Mörka stenar absorberar solens värme betydligt bättre än ljusa, vilket skapar intressanta värmskillnader.

Labyrinten

En stor labyrint med växter som väggar.

Jojon

Experimentet går ut på att man drar i ett rep som sätter ett svänghjul i toppen i rörelse. Vid rätt teknik kan man med svänghjulets kraft nå cirka tre meter ovan mark.

ASPEKTER SOM KAN TAS MED TILL GESTALTNINGEN

De aspekter som kan tas med till gestaltningen av Sjöhistoriska museets temalekplats är den atmosfär som man har lyckats skapa i parkerna med hjälp av växtlighet och vatten. Det upplevs som ett landskap snarare än isolerade funktioner. En annan aspekt som jag kommer att ta med mig är det faktum att saker och ting sällan fungerar som det var tänkt från början. Det kan därmed vara viktigt att tänka på vilka alternativa sätt människor skulle kunna använda ett objekt på och vara beredd på att utformningen kan komma att behövas göras om i framtiden.

⁵ Lasse Levemark, utvecklingschef på Tom Tits Experiment. Möte den 4 mars 2013.

BILDER TOM TITS EXPERIMENTPARK



Labyrint med växter som väggar.



Experiment Jojon.



En stor mängd vegetation har medvetet infogats i parkerna.



I parkerna finns en stor andel vatten.

7. GESTALTNINGSPROGRAM

Detta kapitel innehåller ett gestaltningsprogram för gestaltningsförslaget. Syftet med att ta fram ett gestaltningsprogram är att det ska fungera som ett stöd för gestaltningen. Genom att ha tittat på platsens utgångspunkter, studerat aktuell litteratur, gjort en platsanalys samt tittat på inspirerande exempel ligger följande aspekter till grund för gestaltningen:

MARITIMT TEMA

Genom att utgå från ett tydligt maritimt tema kommer platsen att stämma väl överens med beställarens önskemål och museets övriga verksamhet. Växtval och utformning av utrustning och objekt har en stor betydelse för vilka associationer som skapas. Innehållet kommer att vara unikt utarbetat efter platsen, vilket skapar en tydlig identitet.

MÅLGRUPP 0 - 8 ÅR

Museets önskemål är att lekplatsen ska vara avsedd för barn mellan 0 och 8 år. Det faktum att det inte finns så många lekplatser i närheten gör att Sjöhistoriska museets lekplats kan komma att fungera som ett alternativt besöksmål snarare än ett komplement till övriga lekplatser.

KARAKTÄRSDRAG SOM GYNNAR LEK

Exempel på viktiga aspekter som gynnar barns lek är estetiska intryck, variation, integrering av funktionerna i ett landskap, utrymme för både öppna och slutna platser, naturkaraktär och växtlighet, löst material som ger möjlighet till utforskande aktiviteter, möjlighet att involvera olika sinnen, objekt som tillåter en flexibel användning samt möjlighet till motorisk övning.

FÖRUTSÄTTNINGAR FÖR LEK OCH LÄRANDE

En av de viktigaste aspekterna som återkommer i litteratur som berör såväl barns lek, lärande, lekplatsers utformning, utomhuspedagogik samt museipedagogik är vikten av att barn får möjlighet att

involvera alla sinnen. Inom både utomhuspedagogik och museipedagogik är även interaktion och "att lära genom att göra" en viktig del av pedagogiken.

SMÅSKALIGHET

Genom att skapa en småskalig plats med god rumslighet och variation samt både organiska och strikta former är syftet att på ett harmoniskt sätt skapa ett komplement till museets övriga utemiljö.

TA VARA PÅ STYRKOR OCH MÖJLIGHETER

Det är positivt om platsens styrkor och möjligheter kan tas tillvara utan att göra avkall på säkerheten. Viktiga aspekter blir därmed att försöka ta tillvara utsikten mot Djurgården, läge intill caféyta, den plana terrängen som kan underlätta handikappanpassning, sluttningen som kan gynna lek samt stenmuren och trädraden som skapar rumslighet.

MOTVERKA SVAGHETER OCH HOT

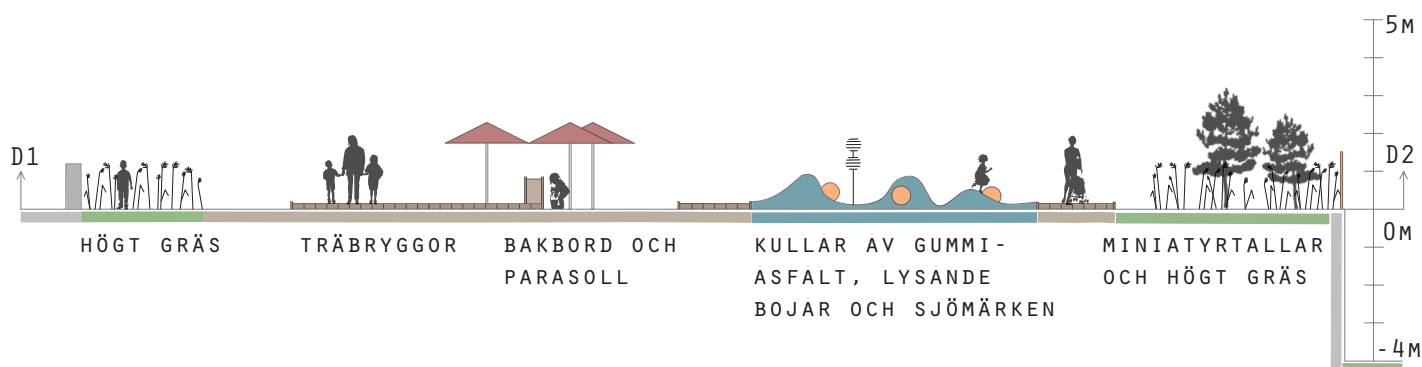
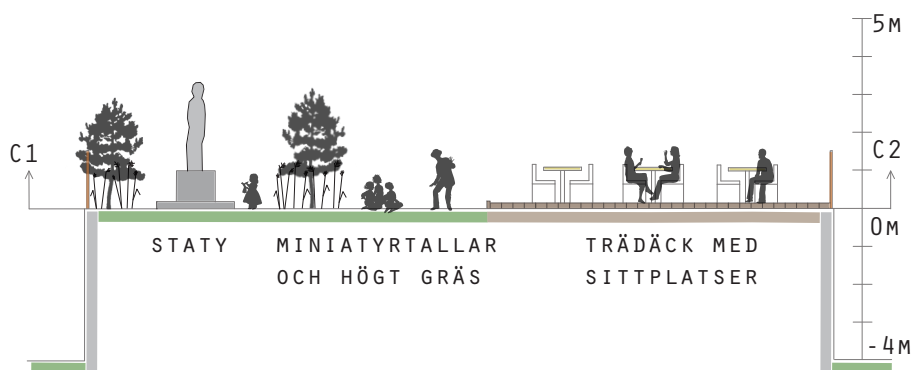
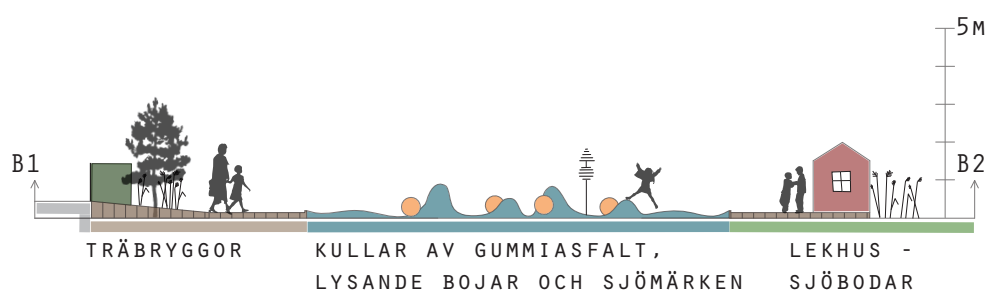
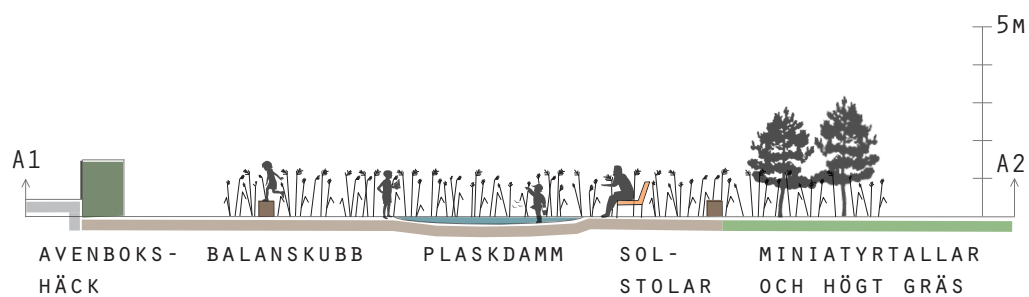
Viktiga aspekter blir därmed att motverka den idag delvis storskaliga och exponerade upplevelsen på platsen samt säkerhetsrisker i form av höjdskillnad och bilar som passerar över närliggande caféyta.

8. GESTALTNINGSFÖRSLAG

8.1 ILLUSTRATIONSPLAN 1:200(A4)



8.2 VYER 1:200(A4)





I detta kapitel presenteras gestaltningsförslaget med hjälp av en illustrationsplan, vyer och illustrationer. Genom en övergripande beskrivning redogörs för de tankar som ligger bakom förslaget i sin helhet. Efter det följer en detaljerad beskrivning där de olika platserna och dess innehåll beskrivs mer i detalj.

8.3 ÖVERGRIPANDE BESKRIVNING

Tanken med gestaltningsförslaget för Sjöhistoriska museets temalekplats är att skapa en plats med ett maritimt tema som lämpar sig för både lek, lärande och museets pedagogisk verksamhet. Designen är riktad till barn, vilket genom litteraturstudien framkom som en viktig aspekt för att underlätta påbörjandet av lek utomhus. Däremot är innehållet unikt utarbetat, vilket innebär att inga traditionella lekredskap har använts. Målgruppen är efter museets önskemål avsedd för barn mellan 0 och 8 år.

TEMA SKÄRGÅRDSLIV

Gestaltningsförslagets innehåll är utarbetat efter konceptet skärgårdsliv. Tanken är att genom detta koncept skapa en temalekplats med maritim känsla som överensstämmer med museets verksamhet. Utöver detta skapar det aktuella konceptet en lokal förankring genom platsens närhet till Stockholms skärgård. Temat förstärks genom växtval, materialval och objektens utformning, vilket genom besök på Hav- och strandlekplatsen kunde konstateras bidra till de associationer som skapas på en plats.

Genom att skärgården kan ses som en viktig kultur- och naturmiljö skapas även goda pedagogiska möjligheter. Med hjälp av den aktuella utformningen blir skärgården ett naturligt ämne att behandla i undervisningen, samtidigt som temat inte är så utpräglat att det omöjliggör berörande av andra maritima ämnen. Syftet är att lärandet ska baseras på en upplevelse snarare än traditionellt utställda objekt, vilket stämmer väl överens med tankarna bakom såväl utomhuspedagogik som museipedagogik.

STRIKT MÖTER ORGANISKT

Platsens formspråk består både av strikta och organiska former. Karaktäranalysen visade att museets utemiljö i övrigt till stor del karaktäriseras av strikta, organiserade former. De raka former som finns i gestaltungsförslaget, främst i form av trädäckets utformning, harmoniserar därmed med det strikta formspråk som i övrigt dominerar i museets utemiljö. De ovala formerna är inspirerade av museibyggnadens utformning och bidrar till en organiserad men ändå mjuk form. De organiska formerna, som skapas av planteringsytornas form, vågor i gummiasfalt, trädäcket i söder samt staketet ut mot Djurgårdsbrunnsviken, skapar en kontrast och därmed ett komplement till utemiljöns i övrigt strikta formspråk. Att barn ofta föredrar organiska former är ytterligare ett motiv som framkom i litteraturen.

ETT LEKLANDSKAP

Tanken är att både material, vegetationen och de olika objekten ska hjälpa till att binda samman platsen till ett landskap. Genom att trädäcket löper genom platsens olika ytor skapas en naturlig övergång och sammanlänkning mellan de olika funktionerna. Att skapa ett landskap snarare än isolerade funktioner kan genom litteraturstudien ses som positivt för barns lek. Även besöken på lekplats Bryggartäppan samt i Tom Tits Experimentpark har fungerat som en viktig inspirationskälla för att integrera funktionerna i ett landskap.

ÖPPET MÖTER SLUTET

Genom platsanalysen framkom det att platsen idag upplevs som ganska exponerad. I förslaget kan man se att platsens rumslighet har förstärkts, till stor del med hjälp av vegetation. Stenmuren och trädraden i norr, vilka fungerar som rumsbildande element, har bevarats. På platsen finns även både mer öppna och mer slutna rum, vars betydelse påvisades i litteraturstudien. De mer öppna ytorna ger möjlighet för

rörelselek, vilket utgör viktiga karaktärsdrag för lek hos barn mellan 6 och 8 år. Genom de slutna rummen får barnen möjlighet att dra sig undan från leken en stund. Exempel på mer slutna platser är sjöbodarna samt de egna platser som kan skapas i vegetationen.

VARIATION

Variationens betydelse framkom i litteraturstudien som en viktig aspekt för att skapa en intressant miljö. Därmed är idén med utformningen att det ska vara en plats med olika material, funktioner och objekt, vilket skapar en variation av intryck och möjlighet till olika sysselsättning. Viss förändring i topografin skapas med hjälp av vågor gjorda av gummiasfalt. Variation skapas dessutom genom barnens egen användning av de olika objekten samt löst material. Genom att förslaget innehåller flera planteringsytor skapas även en variation och dynamik genom naturens processer.

EN UPPLEVELSE FÖR ALLA SINNEN

Genom litteraturstudien kunde slutsatsen dras att det är positivt om barn får möjlighet att inkludera alla sinnen för att gynna lek, lärande och interaktion. Därmed har både syn, lukt, ljud och känsel varit viktiga aspekter för gestaltningen.

De olika material, objekt och färger som har använts skapar en visuell stimulans. I litteraturstudien framkom det även att personer med nedsatt syn till stor del orienterar sig med hjälp av färg. Lukt skapas främst genom växtval och tjärat trä. De ljud som uppkommer är naturliga genom gräs och löv som prasslar i vinden, men också genom lek med vatten och markmaterial som ger upphov till olika typer av ljud då man går på dem. Därmed skapas ljud till stor del med hjälp av egen interaktion, vilket i litteraturen beskrivs som viktigt för lek och lärande. Att material med varierande struktur och textur har använts ger olika känsla då man rör vid dem.

MINIMERA SÄKERHETSRISKER

I litteraturstudien kunde man se att barn ofta släpper sin uppmärksamhet då de befinner sig på en lekplats eftersom de förväntar sig att den ska vara säker.

Föräldrarna måste även uppfatta platsen som säker för att barnen ska få den rörelsefrihet som krävs för att lek ska uppstå. Genom SWOT-analysen kunde det konstateras att platsen i dagsläget inte skulle fungera som en säker lekplats vid tanke på höjdskillnaden mot Djurgårdsbrunnsviken och bilar som passerar över närliggande caféyta.

I gestaltungsförslaget har därför ett högt staket placerats ut mot vattnet. Ett staket och en avenbokshäck har även placerats mellan lekplatsen och caféytan, där två entréer med grindar finns. Det vore dessutom bra att begränsa biltrafiken i närheten av lekplatsen. I riktning mot sluttningen och Gula villan föreslås antingen ett avgränsande staket i linje med områdesgränsen eller en förstärkning av staketet ut mot Djurgårdsbrunnsviken. Genom en förstärkning av staketet ut mot Djurgårdsbrunnsviken skapas fördelen att sluttningen kan användas för lek. En variation i terrängen beskrevs i litteraturen ge upphov till mer interaktion och dynamik i leken.

8.4 DETALJERAD BESKRIVNING

VASSRUGGARNA

I samband med litteraturstudien kunde man se att naturkaraktär ofta ger upphov till mer fantasifull lek. Andra kvalitéer som vegetation ger upphov till är estetiska värden, bättre mikroklimat, löst lekmaterial, tillfredsställande ljud samt utforskande och lärande.

I de så kallade "vassruggarna" finns olika sorters gräs planterade, alla med egenskap att ge upphov till ljud genom att prassla i vinden. Genom att gräset är tätt och högt kan en spänning skapas då man rör sig i och utforskar vegetationen. Det ger även möjlighet för barnen att dra sig undan och leka mer avskilt, vilket är en betydelsefull aspekt som framkom i litteraturstudien.

Genom att det i gräset finns en slinga av utplacerade balanskubb ges dessutom möjlighet till motorisk övning. Den motoriska övningen kunde genom litteraturstudien konstateras ge barn möjlighet att öva sin förmåga att kontrollera kroppsrörelser samt skapa en förståelse för den fysiska miljön. Av säkerhetsskäl är dessa balanskubb inte högre än 60 cm.



Balanskubb finns utplacerade i det höga gräset.



Permanent solstolar för de vuxna.

I anslutning till vassruggarna finns miniatyrtallar planterade, vilket bidrar till den maritima känslan. Inspiration till att använda tallar för att förtydliga det maritima temat kunde fås genom besök på Hav- och strandlekplatsen i Malmö.

Både grässtrån, pinnar och tallkottar fungerar dessutom utmärkt som löst lekmaterial, vilket genom litteraturstudien kunde ses ge upphov till sinnliga aktiviteter och utforskande. I och med att växtvalet ger associationer till det havsnära landskapet skapas dessutom pedagogiska värden. Såväl tall som det valda gräset bidrar genom sina siluetter till platsens karaktär även under vintern. Det är dessutom tåliga arter som återhämtar sig snabbt, vilket kan ses som viktigt i lekmiljöer.

Nedan följer en lista på de aktuella växtarterna i vassruggarna:

- *Miscanthus sinensis* 'Ferner Osten' - Glansmiskantus
- *Miscanthus sinensis* 'Flamingo' - Glansmiskantus
- *Miscanthus sinensis* 'Morning Light' - Glansmiskantus
- *Pinus sylvestris* 'Watereri' - Miniatyrtall

VATTENBRYNET

I den del av lekplatsen som kallas "vattenbrynet" utgör en plaskdamm ett av de centrala objekten.

I litteraturstudien kunde det konstateras att vatten är ett uppskattat inslag som gynnar lek, särskilt för barn mellan 0 och 3 år. I kapitlet med utgångspunkter beskrivs dessutom Sjöhistoriska museets önskemål om att infoga vatten på lekplatsen för att kunna testa de båtar som tillverkas i museets verkstad.

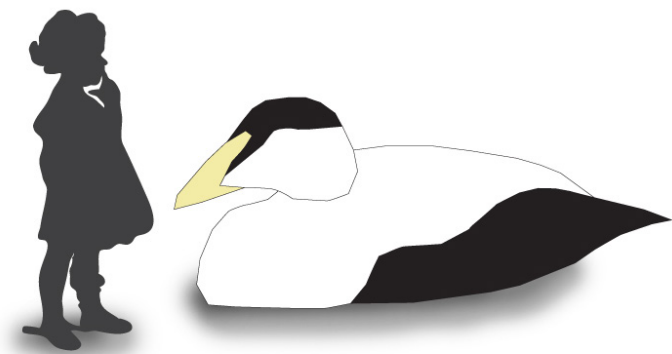
Tanken är att plaskdammen ska gynna både lek och lärande. Här kan barnen leka, utforska vattnets egenskaper samt testa de båtar som har tillverkats i verkstaden. På så vis ges möjlighet till interaktion, vilket kan ses som en viktig del av lärandet inom såväl utomhuspedagogik som museipedagogik. Vattendjupet är maximalt 0,2 meter för att förhindra olyckor.

Genom att i nära anslutning till vattnet skapa sitt-möjligheter i form av permanenta solstolar kan associationer skapas till att befinna sig vid strandkanten. Med hjälp av solstolarna ges goda möjligheter för de vuxna att hålla uppsikt över barnen som leker i vattnet.

EJDERN

Vid den norra entrén finns en förstorad ejder i trä placerad. Att leka med objektets skala kunde genom besök på lekplats Bryggartäppan ses som mycket effektivt.

Syftet med ejdern är att den ska fungera som en lekskulptur, men även ett pedagogiskt redskap vid tanke på att ejdern är en av de vanligaste sjöfåglarna i skärgården. Det faktum att man förr i tiden använde träfåglar som lockbete vid jakt på sjöfågel skapar dessutom en historisk koppling.



Lekskulptur i form av en ejder.

STRANDEN

På den plats som kallas "stranden" finns bakbar sand där barnen fritt kan leka. Genom litteraturstudien framkom det att sand kan utgöra ett viktigt exempel på löst material, vilket ger upphov till sinnliga aktiviteter och utforskande. Särskilt bland barn mellan 0 och 3 år är lek i sand populärt. Dessutom är sand ett material som lätt går att omforma och skapa med, vilket ger barnen möjlighet att själva påverka platsen och leken.

Det trädäck som finns i anslutning till "stranden" är tänkt att ha ett upphöjt bakbord längs kanterna, vilket skapar möjlighet för barn med funktionshinder att delta i leken utan att känna sig isolerade. Dessutom finns tre permanenta parasoll uppställda för att ge skugga samt bidra till strandkänslan.



Bakbar sand och bakbord.

TRÄBRYGGORNA

Med hjälp av "träbryggorna" skapas en sammanlänkning mellan lekplatsens olika ytor och funktioner, vilket genom litteraturstudien kunde ses som en positiv aspekt. Dessutom bidrar bryggorna till platsens maritima känsla. Eftersom lutningen är liten och avåkningsskydd finns längs kanterna underlättar träbryggorna vistelse för funktionshindrade. För att förhindra halka består träbryggorna av rillad trall.

I söder övergår träbryggan i ett trädäck, där sittplatser med bord finns. Det faktum att det därmed finns vistelsemöjligheter för vuxna överensstämmer väl med museets önskemål samt litteraturstudie, eftersom en plats generellt besöks oftare om det finns vistelsemöjligheter för vuxna.



Trädäck med sittplatser.

DET STORMANDE HAVET

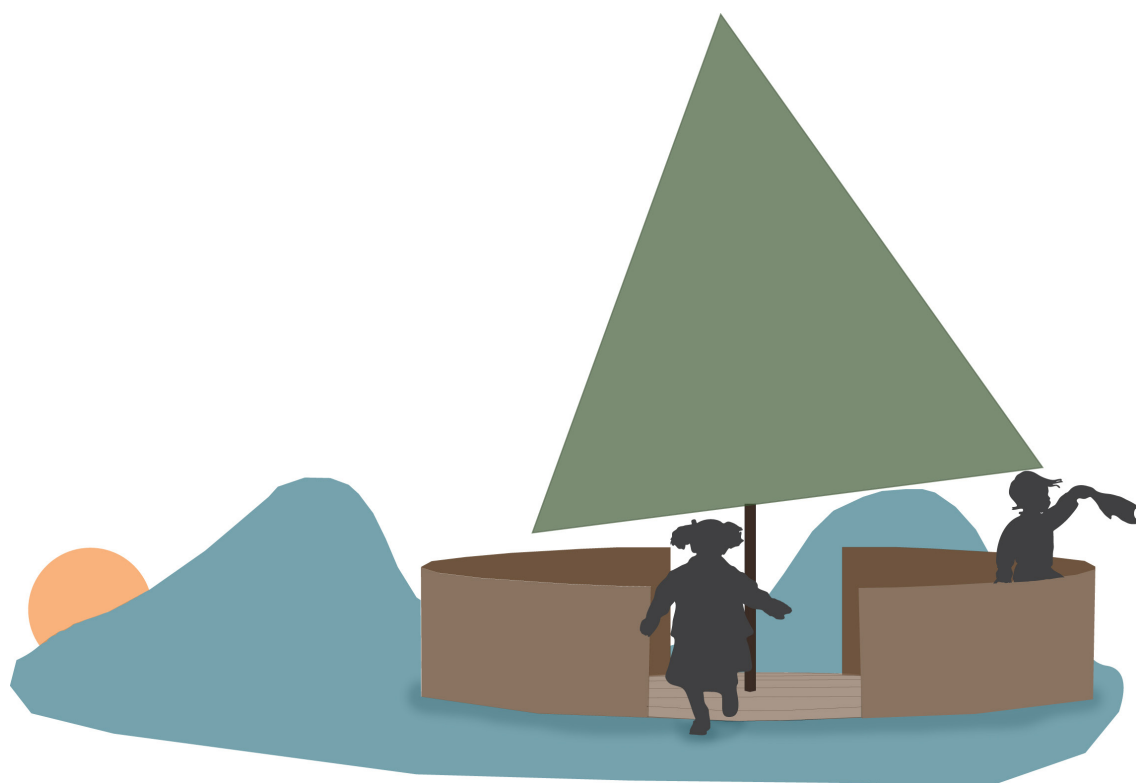
Ett centralt inslag på lekplatsen är den plats som kallas "det stormande havet", där det finns vågor i form av blå gummiasfalt samt bojar i orange plast. Genom vågorna och bojarnas abstrakta form kan de tänkas fungera som ett flexibelt inslag, där de i barns värld föreställer något helt annat än just vågor. Denna möjlighet till omformning är en betydelsefull aspekt för lek som framkom i litteraturstudien. Särskilt barn mellan 3 och 6 år uppskattar ofta lek med abstrakta element.

Genom att barnen kan klättra och balansera på gummiasfaltens vågor och de runda bojarna ges möjlighet till motorisk övning, vilket i litteraturstudien framkom som en positiv aspekt vid utformning av lekplatser. Dessutom finns två sjömärken utplacerade, vilket bidrar till den maritima känslan samtidigt som barnen kan klättra på dem. Utifrån studerad litteratur uppskattar barn mellan 6 och 8 år ofta att klättra på olika objekt. Eftersom gummiasfalten fungerar som

fallskydd minimeras risken för olycksfall. Sjömärkena syftar även till att fungera som en del i museets undervisning.

I "det stormade havet" finns dessutom en båt som ger pedagogiska värden genom dess möjligheter att testa att hissa segel tillsammans med museipedagogerna. Detta ger möjlighet till att "lära genom att göra", vilket är ett viktigt förhållningssätt inom såväl utomhuspedagogik som museipedagogik. I kapitlet med utgångspunkter beskrivs att Sjöhistoriska museet till stor del arbetar efter detta förhållningssätt, samt att önskemål finns om en båt på lekplatsen. Tanken är att båten ska vara tjärad, vilket ger upphov till en speciell doft samtidigt som den maritima känslan och historiska kopplingen förstärks.

En extra effekt är att de orangea bojarna kan lysas upp, vilket skapar en intressant och intressant miljö även under kvällstid. Inspiration till att belysa platsen kunde fås genom besök på lekplats Bryggartäppan.



Båt i "Det stormande havet".



I sjöbodarna finns möjlighet till mer avskild lek.

SJÖBODARNA

De så kallade "sjöbodarna" utgör värdefulla platser för mer avskild lek. Genom litteraturstudien framkom det att slutna platser är viktiga eftersom de gör det möjligt för barnen att dra sig undan från leken. Utformningen bidrar dessutom till det aktuella temat genom dess anknytning till skärgården.

Med inspiration från referensobjekt Bryggartäppan är tanken att de tre sjöbodarna ska vara inredda och storleksmässigt anpassade för barn mellan 0 och 8 år. Genom inredningen skapas möjligheter för barnen att själva utforska bodarna eller för museipedagogerna att använda dem som en del i undervisningen.

Förslagsvis kan en bod vara en förenkling av en övernattningsstuga, där exempelvis en säng och spis finns. I den andra boden kan man tänka sig att olika fiskredskap finns fastsatta med tillhörande namn. I denna bod finns också olika fiskarter uppritade på väggarna. Genom att inredningen är en del av miljön ger det upphov till en upplevelse snarare än traditionellt utställda objekt, vilket utgör en viktig del av museipedagogiken. I och med att all inredning är

ordentligt fastsatt ska dessa två bodar inte behöva låsas på kvällen. Den tredje boden kan förslagsvis fungera som förvaringsbod för museets personal och är därmed låst. Här kan de pedagogiska verktyg förvaras som personalen vill använda då de vistas på lekplatsen. På utsidan av en av bodarna finns en livboj fastsatt, vilket gör det naturligt för museipedagogerna att använda den i undervisningen genom att tala om dess funktion. En extra effekt, som genom platsbesök på lekplats Bryggartäppan kunde ses bidra till en trevlig atmosfär under kvällstid, är att lampor ska finnas inuti sjöbodarna. Detta gör att det kommer att lysa genom fönstren på ett intressant sätt.

STATYN

Den mansstaty som i dagsläget finns placerad på den aktuella ytan är tänkt att bevaras på den aktuella platsen, främst vid tanke på dess kulturvärde. Monumentet skapar genom dess utformning även en intressant återkoppling till museets övriga historiska miljö. Monumentet har dock fått en tydligare inramning med hjälp av vegetation.

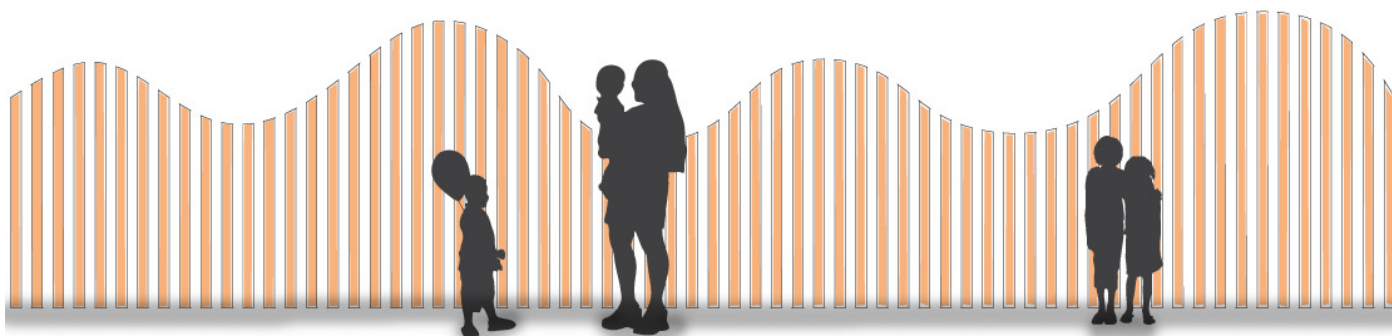


Mansstaty som skapar återkoppling till museets historiska miljö.

VÅGEN

Längs med den höga stenmuren ut mot Djurgårdsbrunnsviken finns ett högt vågformat staket placerat. Genom SWOT-analysen kunde det konstateras att denna höjdskillnad utgör en stor säkerhetsrisk. För att försvåra klättring och därmed olycksfall varierar staketets höjd mellan 1,5 och 2 meter och spjälorna är vertikalt placerade. I SWOT-analys framkom även utsiktens betydelse. Utrymmet mellan spjälorna ger dock fortfarande möjligheten att ta del av utsikten mot Djurgårdsbrunnsviken.

Genom ett iögonfallande staket i orange färg förstärks den aktuella barriären, samtidigt som det skapar ett landmärke för lekplatsen. Staketets utformning bidrar därmed till platsens identitet samtidigt som det ökar orienterbarheten för besökare som rör sig längs med Djurgårdsbrunnsviken.



Ett vågformat staket som minimerar säkerhetsriskerna vid tanke på höjdskillnaden.

9. REFLEKTION

I denna del beskrivs egna reflektioner kopplat till arbetet. Kapitlet är uppdelat i reflektioner gällande metod, gestaltsningsförslag samt arbetets betydelse.

9.1 METOD

Redan då jag påbörjade mitt examensarbete förstod jag att det skulle bli ett komplext arbete med många aspekter att ta hänsyn till. Arbetet började därför med att jag ville skapa mig en förståelse för platsens historia, nuläge samt vilka önskemål som fanns från Sjöhistoriska museets sida. Denna sammanställning underlättade till stor del det fortsatta arbetet eftersom utgångspunkterna därmed blev mer tydliga. Men även om utgångspunkterna blev mer tydliga kvarstod svårigheten i att försöka kombinera både lek, lärande, utomhuspedagogik, museipedagogik och det maritima temat. En litteraturstudie blev därmed nödvändig för att kunna ta sig an projektet. En av de största svårigheterna, som framkom genom litteraturstudien, är att det inte finns några tydliga svar på flera av de frågor jag hade. Det finns exempelvis inget enkelt svar på vad varken lek eller lärande är, vilket givetvis försvårar uppgiften att skapa en lekplats som tar dessa aspekter i beaktande.

Gällande den information som finns att tillgå inom ämnet går det att finna relativt mycket om såväl lek, lärande, barns utemiljö, utomhuspedagogik och museipedagogik. Däremot finns det inte så mycket skrivet om temalekplatsers betydelse för lärande och lek. Jag har inte heller hittat så mycket information om kopplingar mellan de olika aspekterna. Speciellt svårt var det att finna information om kopplingarna mellan museipedagogik och de övriga aspekterna som jag tar upp i mitt arbete. Att det inte finns så mycket skrivet om kopplingen mellan de olika aspekterna har gjort att jag har fått dra mina egna slutsatser utifrån den studerade litteraturen, vilket har varit både

utmanande och lärorikt.

Gällande urvalet av källor kan man se en brist i att jag inte har använt mig av några forskningsartiklar inom de berörda ämnena. Anledningen är att jag genom min sökning i Libris hittade så pass mycket relevant information att de artiklar jag fann genom bibliotekets databaser inte ansågs tillföra någon ytterligare information. En ytterligare brist i min litteratursökning är jag använde mig av "pedagogy" som en översättning för pedagogik, vilket snarare borde ha översatts med "teaching". Detta hade möjligen gett fler relevanta träffar vid en sökning.

Efter att ha gått igenom den aktuella litteraturen kunde en ökad förståelse fås för vad som kan behövas på en lekplats för att gynna lek, lärande och ge möjligheter till pedagogisk verksamhet. Däremot gav litteraturstudien inte upphov till förståelse för platsens egenskaper, vilket därmed gjorde en platsanalys nödvändig. Syftet med att använda flera olika analysmetoder var att ge en så nyanserad bild av platsen som möjligt, vilket jag även tycker att det resulterade i. Jag känner dock i efterhand att SWOT-analysen och karaktärsanalysen var de metoder som jag har fått mest nytta av i gestaltsningsarbetet. Det var främst genom dessa analyser som jag fick en ökad förståelse för vad platsen behöver.

För att kunna gå vidare med gestaltsningsförslaget kände jag att det kunde vara positivt att hämta inspiration från ett antal olika referensobjekt. De utvalda referensobjekten anser jag var lämpliga vid tanke på syftet, vilket ledde till att viss inspiration under gestaltsningsarbetet hämtades från dessa platser. Under arbetets gång har en annan viktig inspirationskälla varit de många promenaderna nära min bostad i Västra hamnen i Malmö. I detta område är växtvalet till stor del baserat på gräs och tall, vilket jag anser bidrar till den maritima känslan. Ytterligare

en inspirationskälla har varit besök på Åsötorget i Stockholm, varifrån idén till de permanenta solstolarna hämtades.

Då jag började med att ta fram ett gestaltningsprogram och gestaltningsförslag för lekplatsen kände jag att jag genom litteraturstudie, platsanalys och platsbesök hade fått en viktig förståelse för vilka aspekter som skulle kunna vara viktiga att tänka på vid en gestaltning. Dock var aspekterna väldigt många, vilket försvårade uppgiften, särskilt vid tanke på den relativt lilla yta som är avsedd för den nya lekplatsen. Det faktum att jag under arbetet med litteraturstudie, platsanalys och inspirationsdel redan hade sammanfattat vad som kunde vara viktigt att ta med i en gestaltning underlättade dock utformningen av gestaltningsprogram och gestaltningsförslag. På så vis hade jag sammanfattat vad som kunde vara mest viktigt att tänka på redan innan gestaltningsarbetets början.

Hade det funnits mer tid till projektet tror jag att det hade det varit en fördel att ha en tätare kontakt med Sjöhistoriska museets personal under arbetets gång samt tillämpa medinflytande från de målgrupper som kan komma att använda lekplatsen. Det hade även varit intressant att göra en jämförelse mellan mitt nuvarande förslag och ett förslag som utarbetats med hjälp av medinflytande.

9.2 GESTALTNINGSFÖRSLAG

En stor utmaning under gestaltningsarbetet har varit att sammanföra lek, lärande, utomhuspedagogik, museipedagogik och det sjöhistoriska temat utan att göra avkall på säkerhet och tillgänglighet. Det är främst under arbetet med gestaltningsförslaget som jag har känt en stor utmaning i att genomföra arbetet ensam. Även om jag har haft stöd från min handledare

och andra inblandade personer, har det många gånger känts som en nackdel att dagligen inte kunna bolla sina idéer med någon.

Det faktum att jag har valt att använda mig av ett specifikt tema på den aktuella platsen, trots att det inte är säkert att det gynnar barns lek, motiverar jag med att detta är en museimiljö där tanken är att utemiljön ska ingå som en del i museets verksamhet. Temat fungerar därmed som en viktig sammanlänkning med museet i övrigt. Jag har dock valt att kombinera både mer konkreta och mer abstrakta objekt för att skapa utrymme för barnens egen fantasi. Som tidigare nämnts kan exempelvis "Det stormande havet" ses som en mer abstrakt funktion, där kullarna och bojarna i lekens värld kan representera något helt annat.

Under arbetet med gestaltningsförslaget upplevde jag en stor svårighet i att försöka infoga sjöhistoriska inslag på ett för mig tilltalande sätt. Jag har även velat skapa ett komplement till den övriga museimiljön, där man kan finna många utställda objekt med sjöhistoriskt tema. Jag har därmed medvetet valt att inte infoga så stor andel klassiska objekt som man direkt förknippar med det sjöhistoriska temat, även om det maritima temat har varit en viktig utgångspunkt för att koppla samman lekplatsen med den övriga verksamheten. Min tanke med förslaget har därmed varit att fokusera på det folkliv, kultur- och naturlandskap som finns i skärgården och infogat detta i en mer tidstypisk gestaltning. I detta landskap kan man finna många värden som är viktiga att uppmärksamma, vilket jag tycker en lekplats lämpar sig mycket väl för. För mig har det viktigaste varit att försöka skapa en intressant miljö som ger en unik upplevelse och förhoppningsvis engagemang till att undersöka det maritima temat vidare.

Ytterligare en problempunkt har under gestaltningsarbetet varit att ta vara på den befintliga statyn och få den att passa in i den nya gestaltningen för lekplatsen. Eftersom de andra delarna av lekplatsen består av lekfullt utformade objekt som kan användas för lek, kan statyn eventuellt uppfattas som något märklig i sammanhanget. Dessutom kan det, vid tanke på att flera andra objekt på lekplatsen lämpar sig för klättring, även tänkas att statyn utgör en säkerhetsrisk om barn försöker att klättra på den. Möjligheter finns därför att undersöka hur statyn på ett bättre sätt kan bli en del av gestaltningen eller undersöka möjligheterna till att flytta statyn till en mer lämplig plats.

En svår balansgång har även varit att försöka sammanföra goda möjligheter för lek och lärande med tillgänglighets- och säkerhetsaspekter. Även om jag inte har gått in i detalj på lösningar har jag under arbetets gång ändå haft dessa aspekter i bakhuvudet. Exempelvis kunde man genom litteraturstudien se betydelsen av den riskfyllda leken samt dra slutsatsen att barns lek gynnas av en varierad struktur och terräng, vilket samtidigt är aspekter som gör att en handikappanpassning försvåras. Det har även varit svårt att hitta säkra lösningar gällande caféytan där bilar passerar samt höjdskillnaden mot Djurgårdsbrunnsviken. Gällande avskärmningen mot caféytan gjordes en avvägning att av säkerhetsskäl avskärma platsen istället för att utnyttja platsens läge och öppna upp den mot caféytan. Även ut mot vattnet gjordes avvägningen att föreslå ett högt staket som försvårar klättring istället för att till fullo utnyttja platsens utsikt. En uppföljning av gestaltningen kommer dock att krävas för att säkerställa att platsen uppfyller viktiga säkerhets- och tillgänglighetskrav.

Vid tanke på att platsen ingår i en nationalstadspark finns det en risk att det föreslagna staket ut mot vattnet kan anses vara alltför kontrasterande i

sammanhanget. Det är inte heller säkert att det är praktiskt möjligt att fästa de vertikala spjälorna i marken på ett bra sätt. Alternativet blir då förslagsvis att använda sig av ett prefabricerat stängsel som är tillräckligt säkert för den stora höjdskillnaden. I övrigt har jag i största möjliga mån försökt att skapa en utformning som inte ska krocka med viktiga värden i och med lekplatsens placering i nationalstadsparken Ulriksdal–Haga–Brunnsviken–Djurgården. Därmed har även den mansformade statyn som finns på platsen bevarats genom sitt kulturvärde. Dock är platsen, som tidigare nämnts, förutbestämd som kommande lekplats, vilket har gjort att jag har valt att inte utreda ämnet vidare. En uppföljning av gestaltningen bör därmed göras av någon som är insatt i regelverket för nationalstadsparken.

En tänkbar utvecklingspotential som finns för platsen är, som tidigare nämnts, att utnyttja sluttningen i riktningen mot Gula villan för att gynna lek. Det finns även potential att helt stänga av caféytan för biltrafik och därmed sammanlänka museets framsida och caféyta med den nya lekplatsen.

Gällande den nya lekplatsens påverkan på museets övriga utemiljö tror jag att den kommer att upplevas som en kontrast, främst genom sin funktion, skala och övriga utformning. Förhoppningsvis kommer platsen att harmonisera med Sjöhistoriska museets övriga utemiljö, trots kontrasten. Jag tror även att lekplatsens utformning kommer att bidra till att de karaktärsområden som finns på den södra sidan av museet inte upplevs lika storskaliga och exponerade som i dagsläget.

9.3 ARBETETS BETYDELSE

Som tidigare nämnts har det huvudsakliga syftet med examensarbetet varit att ta fram ett gestaltnings-

förslag för Sjöhistoriska museets temalekplats. Den litteraturstudie som ingår i arbetet innehåller dels en sammanställning av relevant information om barns lek, lärande, barns utemiljö, temalekplatser, utomhuspedagogik och museipedagogik, men även egna slutsatser. Litteraturstudien ger därmed förhoppningsvis en god kunskapsgrund för de personer som vill arbeta med gestaltning av liknande typer av miljöer.

Gestaltungsförslaget kan förhoppningsvis fungera som ett exempel på hur denna typ av miljöer kan gestaltas. Det bör dock nämnas att det inte finns någon given mall för hur man ska gå tillväga då man gör en denna typ av gestaltningar, utan att förslaget är gjort efter de slutsatser som har dragits under arbetets gång, men även efter egna preferenser.

Att utforma museimiljöer där lek, lärande och pedagogisk verksamhet ska sammanföras ingår inte i landskapsarkitektens självklara yrkesroll, även om potential finns att utveckla yrkesrollen till att innefatta denna typ av miljöer.

För framtiden tänker jag mig att det finns mycket att undersöka i anknytning till museimiljöer utomhus och dess potential att koppla samman lek, lärande och pedagogisk verksamhet. Under arbetets gång har det också kunnat konstateras att det inte finns så mycket skrivet om temalekplatsers betydelse för lek och lärande, vilket därmed har möjlighet att undersökas vidare. Hur man kan kombinera den värdefulla riskfyllda leken med säkerhets- och tillgänglighetsaspekter är även ett ämne som har potential att utforskas närmare.

10. REFERENSER

10.1 KÄLLFÖRTECKNING

- Bergholm, C. (2010). Vad är utomhuspedagogik. I: NCFF – Nationellt centrum för främjande av god hälsa hos barn och ungdom. *Temanummer - Utomhuspedagogik i skolan*. Örebro: NCFF – Nationellt centrum för främjande av god hälsa hos barn och ungdom. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.oru.se/ExternalWebsites/NCFF/L%C3%A4stips/NCFF%20publikationer/Temanummer-Utomhuspedagogik%20webben.pdf> [2013-03-21].
- Boverket (2006). *Lär känna din ort!: Metoder att analysera orter och stadsdelar*. Karlskrona: Boverket. Elektronisk. Tillgänglig: http://www.boverket.se/Global/Webbokhandel/Dokument/2006/lar_kanna_din_ort.pdf [2013-03-08].
- Dahlgren, L.O. & Szczepanski, A. (1997). *Utomhuspedagogik: Boklig bildning och sinnlig erfarenhet*. Linköping : Linköpings universitet, Skapande vetande.
- Falk, J.H. & Dierking, L.D. (2000). *Learning from museums: visitor experiences and the making of meaning*. Walnut Creek: AltaMira
- Granberg, A. (2000). *Småbarns utevistelse*. Stockholm: Liber.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the interpretation of visual culture*. London: Routledge.
- Knutsdotter Olofsson, B. (2003). *I lekens värld*. Stockholm: Liber.
- Kylin, M. & Mårtensson, F. Många kojor och mycket spring – att planera med barns perspektiv. *Gröna Fakta*, 3/2005. Alnarp: Movium
- Lekplatsbolaget (u.å.) *Bryggartäppan*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.lekplatsbolaget.se/svenska/brygggar.html> [2013-02-18].
- Lenninger, A. & Olsson, T. (2006). *Lek äger rum*. Stockholm: Formas.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. Cambridge, Mass: Massachusetts Institute of Technology.
- Länsstyrelsen i Stockholms län (u.å.). *Världens första nationalstadspark*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.nationalstadsparken.se/default.aspx?id=1711&ptid=0> [2013-02-22].
- Malmö stad (u.å.) *Hav- och strandlekplatsen*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.malmo.se/Medborgare/Idrott--fritid/Ung-Fritid/Lekplatser/Hav-och-strand.html> [2013-02-18].
- Malmö stad (2006) *Lekplatsprogram för Malmö: Policy och åtgärdsprogram för stadens lekplatser*. Malmö: Malmö Gatukontor. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.malmo.se/download/18.227a7d3f10de5ceb376800012238/Lekwebb.pdf>
- Mårtensson, F. (1993) Att vara liten är att vara nära marken. I: Norén-Björn, E., Mårtensson, F., Andersson, I. *Uteboken*. Stockholm: Liber utbildning.
- NCU (2013-02-26). *Välkommen till Nationellt centrum för utomhuspedagogik!* Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.liu.se/ikk/ncu?l=sv> [2013-03-06].
- Natural England & Scottish Natural Heritage (2002). *Landscape Character Assessment: Guidance for England and Scotland*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://publications.naturalengland.org.uk/publication/2671754?category=31019> [2013-02-19].

Rojals del Alamo, M. (2004). *Design for fun: playgrounds*. Barcelona: Links International.

Sandseter, E. (2011). *Children's Risky Play from an Evolutionary Perspective: The Anti-Phobic Effects of Thrilling Experiences*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.epjournal.net/wp-content/uploads/EP092572842.pdf> [2013-03-06]. OK?

SFS 1998:808. *Miljöbalk*. Stockholm: Miljödepartementet.

Sjöhistoriska museet (u.å.a.). *Museets uppdrag*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.sjohistoriska.se/sv/Om/Museets-uppdrag/> [2013-02-15].

Sjöhistoriska museet (u.å.b.) *Pedagogisk verksamhet för skola och förskola på Sjöhistoriska museet*. [Stencil] Sjöhistoriska museet.

Sjöhistoriska museet (u.å.c.) *Sjöhistoriska*. [Broschyr]. Sjöhistoriska museet.

Sjöhistoriska museet (2012) Varumärkesplattform [Stencil] Sjöhistoriska museet.

Skolverket (2011). *Läroplan för förskolan*. Reviderad 2010. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.skolverket.se > Lagar & regler > Läroplaner> [2013-01-07].

Stadsmiljörådet (2001). *Barn i stan?: Om barns tillgång till stadsbygden*. Karlskrona: Stadsmiljörådet.

Statens fastighetsverk (u.å.) *Sjöhistoriska museet*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.sfv.se/sv/fastigheter/sverige/stockholms-lan-ab/museer/sjohistoriska-museet/> [2013-05-27].

Statens fastighetsverk (2009) *Vårdprogram för Sjöhistoriska museet*. Stockholm: Statens fastighetsverk.

Statens kulturråd (1999). *Upptäckarglädje!: Om museipedagogik*. Stockholm: Statens kulturråd

Stockholms stad (u.å.). *Hitta och jämför alla lekplatser och parklekar*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.stockholm.se/-/Jamfor/?enhetstyp=9da341e4bdc64b519563e65ddc2f7434> [2013-02-19]

Stockholms stad (2012). *En ny alldeles annorlunda lekplats*. Elektronisk. Tillgänglig: <http://www.stockholm.se/-/Nyheter/Kultur--Fritid/En-ny-alldeles-annorlunda-lekpark-invigs/> [2013-02-18].

Söderberg, M. (2011). *Förskolegårdens utformning och dess påverkan på barns lek*. Elektronisk. Tillgänglig: http://stud.epsilon.slu.se/3015/1/soderberg_m_110705.pdf [2013-03-27].

Åkerblom, P. (2010). *Staden som pedagog*. I: Lieberg, M., de Laval, S., Åkerblom, P. (red.). *Den lärande staden*. Umeå: Boréa bokförlag.

10.2 BILDFÖRTECKNING

TomTits arkiv: sid 40 (samtliga).

Sjöhistoriska museets samlingar: sid 15 (övre högra hörnet).

Söderberg, M: sid 1, 14, 15 (mitten t.h.), 15 (nedre delen av sidan. Uppritad med hjälp av underlag från Statens fastighetsverk.), 22, 28, 29 (samtliga), 30 (samtliga), 31 (samtliga), 32, 33, 34 (Uppritad med hjälp av underlag från Statens fastighetsverk.), 36 (samtliga), 38 (samtliga), 42 (Uppritad med hjälp av underlag från Statens fastighetsverk.), 43 (samtliga. Siluetter hämtade från: <http://all-silhouettes.com/>, med fri rätt att använda), 44, 46 (siluetter hämtade från: <http://all-silhouettes.com/>, med fri rätt att använda), 47

(siluett hämtad från: <http://all-silhouettes.com/>, med fri rätt att använda), 48 (samtliga. Siluetter hämtade från: <http://all-silhouettes.com/>, med fri rätt att använda), 49 (siluetter hämtade från: <http://all-silhouettes.com/>, med fri rätt att använda), 50 (siluetter hämtade från: <http://all-silhouettes.com/>, med fri rätt att använda), 51 (samtliga. Siluetter hämtade från: <http://all-silhouettes.com/>, med fri rätt att använda).