

SAMPEL

PARKEN MED HJÄRTA!



C. Årstidsvy mot Dammarna

Vår vision för Lill-Valla är **SAMPEL**. Vi vill skapa en attraktiv och levande lekparksmiljö som främjar möten och samarbete. En mötesplats med inslag av olika aktiviteter för människor i alla åldrar. Vi vill med förslaget visa vikten av att gestalta en kreativ lekmiljö som väcker experimentlust och tar hänsyn till barns, unga och vuxnas olika behov.



Parken har platser som ger möjlighet till en stor variation av aktiviteter och mötesplatser i olika skalor. Lekmiljöerna är programmerade efter ålder. Parken har aktivitetszoner för små barn och vidare upp i ålder för att tillgodose besökarnas olika utvecklingsstadiet. Lekredskapen är robusta, tål ett högt slitage och har en god säkerhet.

Den övergripande dispositionen utgörs av tre tydliga områden runt parkens hjärta, gräsplanen. Den inre parkdelen har en öppen utformning med en gräsyta som uppmuntrar till att slå sig ner, leka och sporta. Områdena samverkar med varandra och har getts en stark egen identitet med hjälp av temafärger. Val av material och kulörer är viktiga delar i parkens utformning. Samspel tar omgivande miljöer i beaktning och möter den historiska miljön. Förslaget bygger vidare på parkens nuvarande kvaliteter. Parkens befintliga rumsligheter har renodlats och lyfts fram.

PARKEN

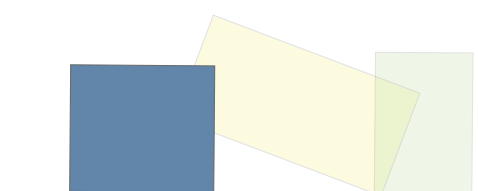
Lill-Valla är idag en väl använd och sliten lekplats. Parken ligger sydväst om Linköpings centrala delar och är anknuten till universitetsområdet. Parken ligger i anslutning till Valla gård. Detta bidrar till att göra platsen intressant som besöksmål för barn och familjer. Läget nära universitetet, naturen och kulturområdena gör att parken har en stor potential att bli en viktig mötesplats där lek, kunskap, kultur och friluftsliv förenas. Lekplatsen har idag en bra grundstruktur som med enkla medel går att skruva till för att kunna utnyttja hela området till fullo.

Huvuddelen av Lill-Vallas lekutrustning och aktivitet är koncentrerad till mitten av parken. Vi föreslår att lekutrustningen flyttas ut mot områdets kanter och därmed aktiverar de delar av parken som idag är mindre använda. På så sätt skapas en större öppen yta i mitten. Parkens hjärta!



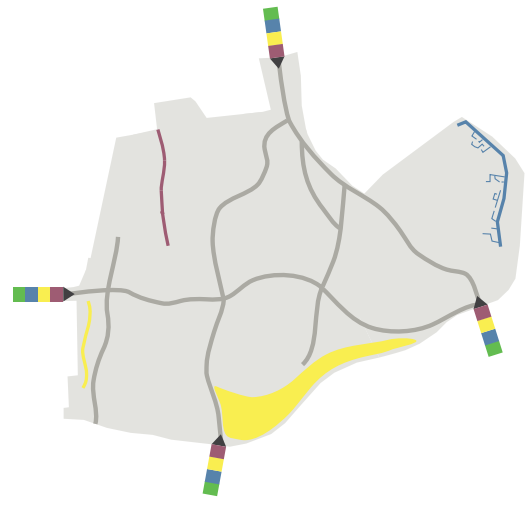
AKTIVA GRÄNSER, ENTRÉER och STRÅK

I förslaget föreslår vi att parken som idag är relativt öppen mot omgivningarna, omsluts av "aktiva" gränser. Gränser som tydligt ramar in området, men som samtidigt ger möjlighet till att se ut (och in) i parken. Att gränserna är "aktiva" innebär att de kan användas i lek, lärande och vila.



ENTRÉER

Den norra ingången ses som parkens huvudentrén. Här planteras en allé av äppelträd som mynnar ut i en äppellund. Ytterligare tre större entréer finns i parkens övriga väderstreck.



ÅRSRINGAR

Leken är planerad utefter åldersringar. Genom deltagande i lek utvecklar vi ständigt nya färdigheter: motoriskt, kognitivt, emotionellt och socialt. Rörelser utvecklas i takt med barns ålder, därför är det viktigt att anpassa lekmiljöer till barns olika förmåga, så att de utvecklar sina motoriska färdigheter på bästa sätt.

Småbarnsleken är planerad invid besökscentrat. 0-3 år får barnet de viktigaste erfarenheterna genom rörelsen och utforskning av omgivningen. Fysiskt aktiva lekar är av stor betydelse för 3 år och uppåt, då även för barnets kognitiva utveckling.

Yttersta ringen är karaktären av naturligare vildare slag. Barn och ungdomar söker sig ut i omvärlden i en strävan efter frihet och självständighet.

LEK

Leken är oersättlig. Den kan inte bytas ut mot något annat. Lek är ingen bestämd sorts verksamhet. Leken är ett mål i sig. Barn leker inte för framtiden. Det är att vara i leken som är essensen. När slutar vi leka egentligen? Aldrig! Även vuxna kan befinna sig i ett lekande tillstånd.

Samspel skapar en dynamisk spänning mellan platsen och barnet. Parken har platser med möjligheter till många olika sorters lek och möjlighet till föränderlighet. Lekplatsen uppmanar till experiment och skapande. Samspel har skapat utrymmen där barn kan vara spontana.

LEKMILJÖER

Parkens lekmiljöer är inspirerade av de primära mekanismer som återfinns i dataspel; - Skapa, Lära, Mäta sig och Drömma. Utifrån dessa har åtta stycken ledord jobbat fram. Ledorden är ingredienser i ett lekrecept.

LÄRA ger: KLURA  och KUNSKAP 

MÄTA SIG ger: UTMANA  och TÄVLA 

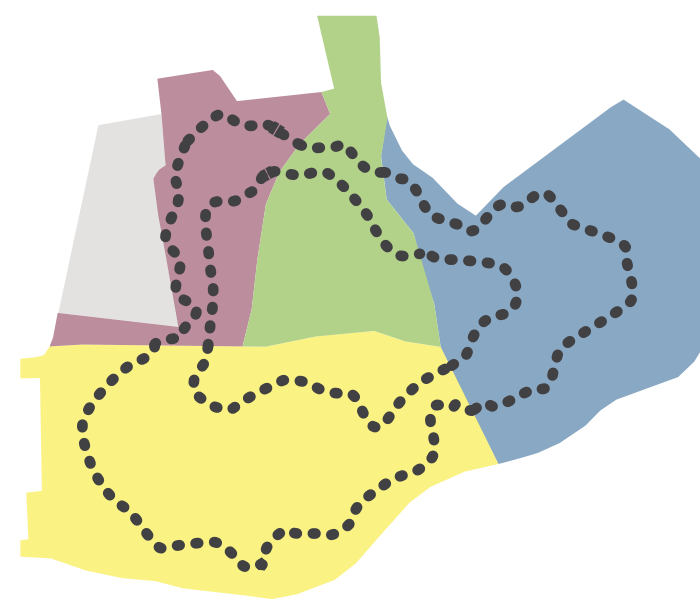
DRÖMMA ger: FANTISERA  och VILA 

SKAPA ger: KREATIVITET  och SAMARBETA 

Ledorden har legat till grund för hur lekutrustningen har jobbat fram och återfinns i parkens olika lekmiljöer.

OMRÅDENA

Runt omkring den öppna gräsytan delas lekplatsen in i tre huvudområden med olika karaktär. Talldungen = Vinröd, Dammarna = Solgul och Skogen = Allmogeblå. Utöver dessa tre områden föreslås ett område i parkens östra del för en besökslagugård. Besökslagugården behandlas inte vidare i detta förslag.



TALLDUNGEN

Området karaktäriseras av stora tallar och temafärgen är vinröd. Större delen av parkens programmeradelek koncentreras här. Nära till besöksbyggnaden placeras en yta för programmerad småbarnslek. Intill besöksbyggnaden kan man även hälsa på kaniner och höns i sina små hus. För de lite äldre barnen finns en yta med lekutrustning så som gungor, rutschkanor, klätterställningar och hopp- och studsplattformar i robust utförande av främst trä.

Norra delen sparas för vildare lek. I den södra delen av Talldungen är av fruktlandskaraktär. Här finns möjlighet för vila och fika. Fruktträd (äpple och päron) är tillförda för att skapa lunden.

Ett staket med tithål i mot djuren som finns i besökslagugårdsområdet. Bokstäver i trä finns vid planket och kan hängas upp det, så att man t.ex. kan skriva sitt namn.



A. Vy mot gräsytan

DAMMARNÄ

Detta område karaktäriseras av vatten och temafärgen är solgul. För att öka kontakten till vattnet på ett säkert sätt omgärdas dammarna av bryggor och trädäck som förses med staket. Dammarna ges olika uttryck. Den västra dammen får en mer designad karaktär, medan den östra dammen hålls naturlig och behåller i stort sin nuvarande karaktär.

Den västra dammen grundas till för att möjliggöra lek i vattenbrynet. Ett vattenlekslandskap anläggs i den västra dammen. Den befintliga stora stenlabyrinten får nytt liv som steppingstones i detta landskap. Vattenlandskapet över går i väster till en sandstrand för sollapande besökare. Den östra dammen får en vildare karaktär där huvudsyftet är att skapa en lugn och kontemplativ miljö där naturen, så som krypen i vattnet kan utforskas. Strandlinjen rensas upp och större träd och buskar sparas, viss ny vegetation tillkommer.

Chill Hill, en böljande kulle skyddar mot vind från söder samt skapar en perfekt plats för att blicka ut över parken och dess omgivningar. Nedanför kullen mot bryggorna skapas en plats för vildare lek i högt gräs.

SKOGEN

Det här området karaktäriseras av en skogshöjd och temafärgen är allmogeblå. Denna delas också upp i en programmerad och en vildare del. Delen närmast den stora gräsytan rensas upp på sly och de största träden sparas. Här byggs en klätter- och kolanläggning upp i och vid träden. En linbana sträcker sig ner för kullen mot gräsytan.

Den andra delen finns en tillgänglighetsanpassad lekbana och en plats för teater eller skogsmullemöten. Staketet mot gethagen ringlas till så att större möjlighet att hälsa på getterna ges.

Ett snickarstaket det vill säga ett föränderligt plank som kan byggas på under tid av parkens besökare. Detta plank är på sina ställen genomsläppligt för viss visuell och auditiv koppling till världen utanför parken och avgränsar skogshöjden mot cykelvägen och evenemangsområdet i väster.

SAMSTÄLL

ILLUSTRATIONSPLAN



Barn uppfattar en plats med kroppen och sinnena.

- | | | |
|-----------|-------------|---------|
| Tävla | Kreativitet | Kunskap |
| Utmana | Samarbete | Klura |
| Fantisera | Djur | |
| Vila | Disco | |

TECKENFÖRKLARING

- | | | | | |
|--------------|-------------|----------|--------|-----------|
| Yttre Rundan | Inre Rundan | Lekbanan | Möbler | Fotopunkt |
|--------------|-------------|----------|--------|-----------|

- | | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

1. Besöksbyggnaden och kaninhemmet

4. Bokstavstaketet

7. Naturdammen och bryggan

11. Trädskoorna och linbanan

2. Småbarnsleken

5. Pick-Nick lunden

8. Chill Hill

12. Snickarstaketet

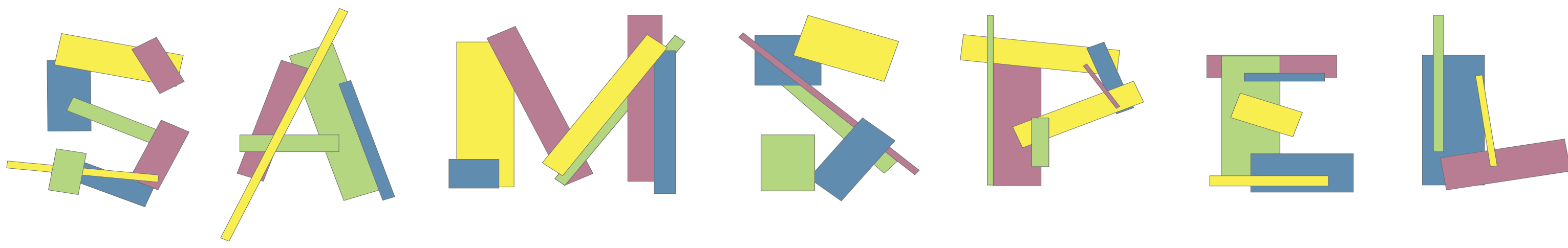
14. Grillplatsen

3. Leken i Talldungen

6. Ritplanket

9. Stranden

13. Scenen



SAMSPEL I FLERA NIVÅER

Samspel är lekparken med ett gott hjärta. Här är vi kompisar och leker tillsammans. Vi har kul och är kreativa. Här hjälps vi åt och lär oss nya saker. Vi tar hand om varandra och vår planet. Samspel vill generera till goda gärningar.

Parken är ett samspel i flera olika nivåer:

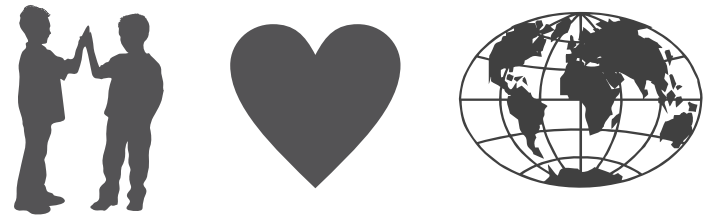
MÄNNISKA TILL MÄNNISKA – Vi leker och har kul tillsammans. Parken vill främja samarbete och samvaro.



MÄNNISKA TILL VÅR NATUR– Samspel är en park som väcker en medvetenhet kring vår miljö. Det är viktigt att ha en ekologisk helhetsyn, det är den helhet som är syftet med kunskapsinhämtningen. Barnen utvecklar i Samspel en mognad och en självständighet för att sedan själva kunna bidra till en förbättring av jordens möjligheter.



MÄNNISKA TILL VÄRLDEN – Parken lockar Linköping till sig. Barn, ungdomar, vuxna och äldre sammanstrålar i en park för alla. Samspel vill skapa en sammanhållning mellan människor och en förenad, fredlig värld. Människor måste bli medvetna om att vi är fysiskt förenade med varandra genom att vi bor på samma jord. En framtida, varaktig samexistens människor emellan måste börja med barnen.

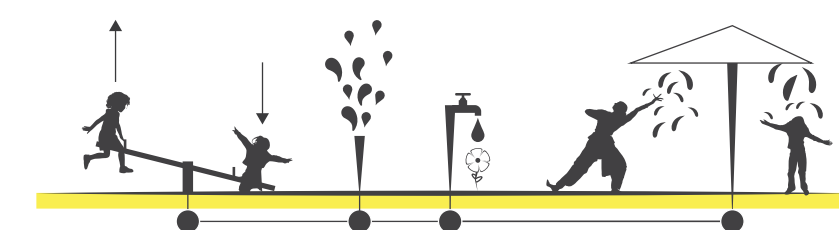


LEK GENERERAR LEK

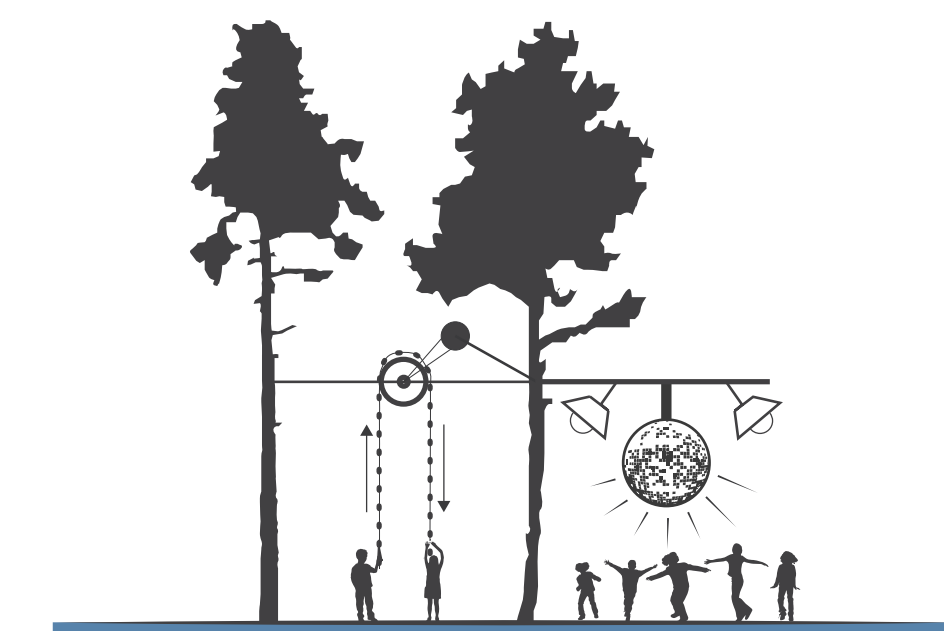
Många av parkens tänkta lekredskap bidrar till samarbete mellan individer. Till exempel kan lek på vipprådor generera vattensprut ur en fontän som glädjer de badande. Eller så drivs ett skogsdisco av två repdragande kämpar. Eller så driver en karusellsnurra en radio som spelar jazz till föräldrars stora glädje. Den kinetiska kraften som frigörs ur leken överförs till mer lek.



Musiksnurr



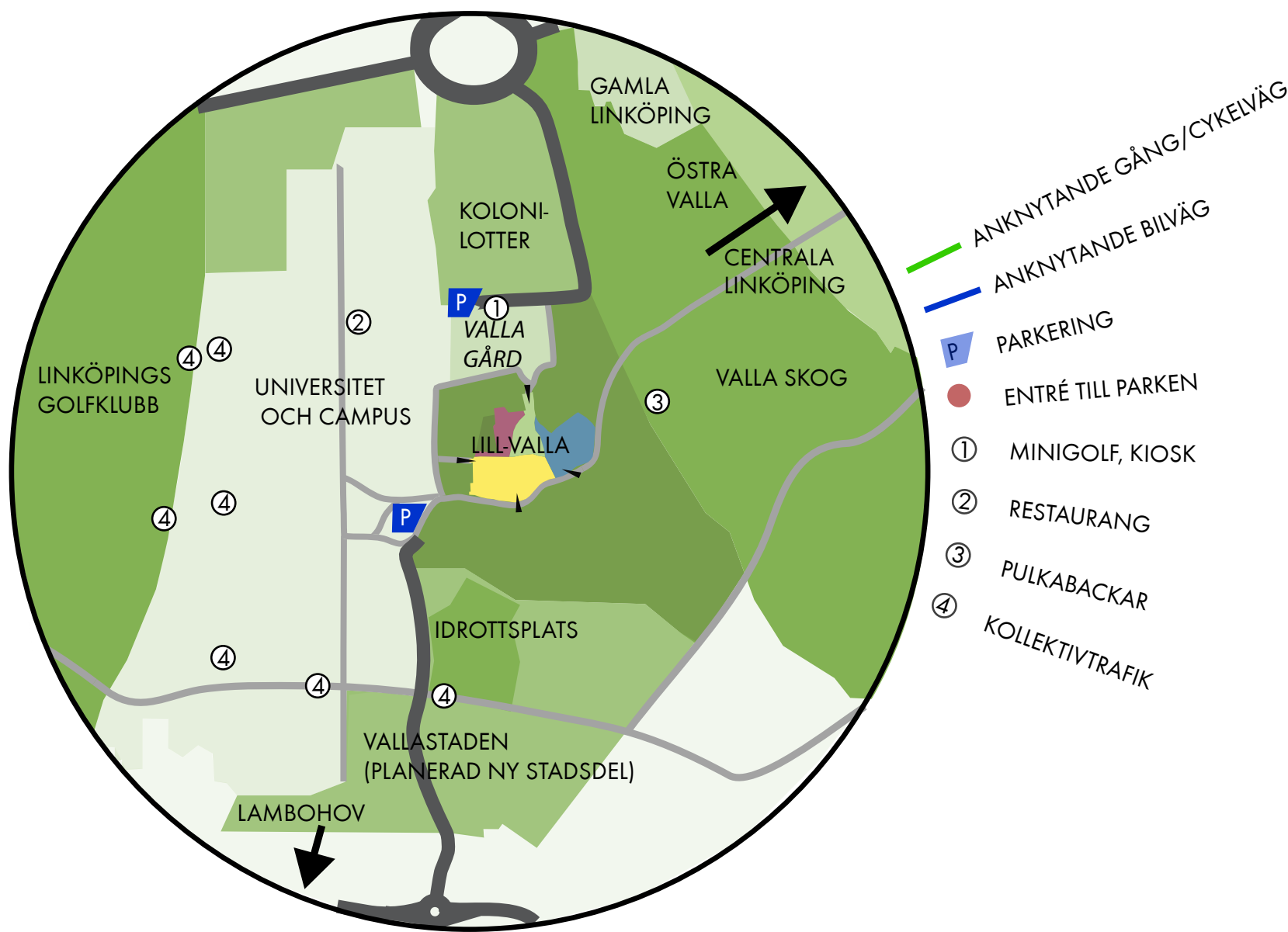
Vattenskoj



Skogsdisco



B. Vy in i skogen



ÖVERSIKT OCH KOPPLINGAR

Parken nås i nuläget genom gång- och cykelvägar genom Vallaskogen eller med kollektivtrafik och bil.

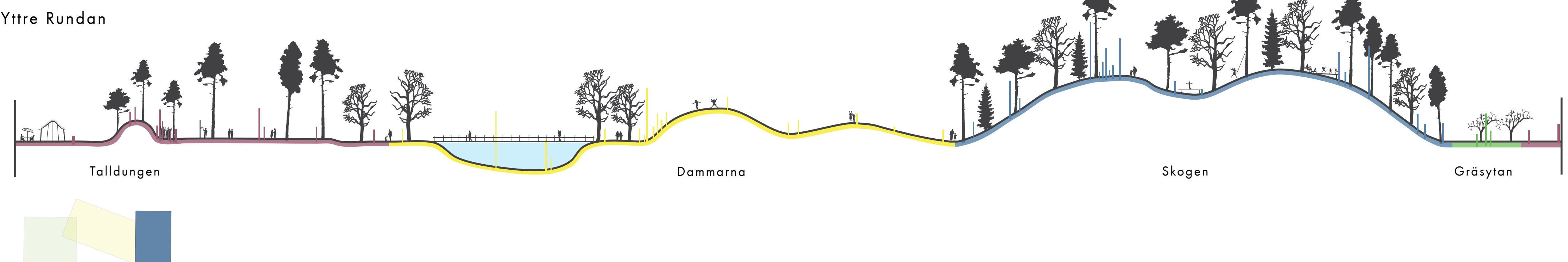
Förutom en kiosk vid minigolfbanan direkt norr om parken finns en större kiosk på universitetsområdet. Söder om området ligger Lambohovs centrum med ett större serviceutbud.

I och med den nya stadsdelen Valla stad, som planeras söder om parken, kommer Lill-Valla att fungera som plats för spontan lek, det vill säga: en behövd plats kommer bli ännu viktigare som en del av Vallastadens barns och ungdomars vardag. Genom parken kan barn från hela Linköping mötas. Lill-Valla knyts ihop med Vallastaden, som i sin tur kopplas till resten av Linköping, regionen och världen.

Inre Rundan



Yttre Rundan



MILJÖ/HÅLLBARHET

Det är viktigt att ha en ekologisk helhetsyn på området. Den lokala floran värnas och den biologiska mångfalden stärks. Material och marbeläggning är valda utifrån en livscykelanalys och utifrån minimal miljöpåverkan. De äldras vackert och är återvinningsbara. Materialen återkommer igenom parken och skapar en tydlig identitet och platskänsla.

Slamfärgen som används i parken är helt giftfri och miljövänlig. Slamfärg har lång livslängd och skyddar träet mot nedbrytning. Färgen knyter an till den historiska miljön.

Alla föreslagna tillbyggnader består av värmebehandlat virke, Thermowood. Värmebehandlat trä är ett miljövänligt alternativ till tryckimpregnerat virke. Till trallvirke används uteslutande norrländsk gran eller furu. Virket får av värmebehandlingen en utmärkt rötbeständighet och en bra formstabilitet. Virket har en härlig brun som med tiden gränar vackert. Träkänslan är ett signum i lek-miljöerna. En del av virket från de bortgallrade träden kan återfinnas i lekparken som lekabyriner.

Besökcentrat har grästråk, som fördröjer dagvatten med upp till 60 procent.

Det finns lekstationer som använder gyrokraft så att barnens rörelse omvandlas till energi och utnyttjas för ett annat lekredskap.

Vissa delar av lekyrtorna har konstgräs. Konstgräs tillverkas av återvinningsbara och miljövänliga material.

TILLGÄNGLIGHET

Konstgräsyrtorna signalerar att det är ytor med anpassad leku-trustning, så som kompisgungor, som kan användas av både barn och föräldrar med funktionsnedsättning. Konstgräsyrtor är betydligt lättare att rulla på än vanligt gräs. Konstgräsyrtorna har en färgad bord då synskadade barn och föräldrar samt pensionärer har lättare att orientera sig i lekparken. Färg gör att personen blir uppmärksam på om hen befinner sig i en aktivitetsyta.

Gångvägarna är av hårt packat småfraktionigt grus som uppfyller alla tillgänglighetskrav.

BELYSNING

Att röra sig genom området ska kännas enkelt och tryggt även kvällstid. Belysning finns strategiskt placerad i parken.

Alla gångstråk, mötesplatser och aktivitetszoner är upplysta. Gångstråkens belysning ger tydliga riktningar och skapar på så vis förbindelse mellan de olika delarna i parken. Längs gångstråken placeras polare och stolpar som belyser marken direkt och indirekt träden.

Lekmiljöerna belyses med effektljus. Effektbelysning ger platserna ett spännande uttryck mörka eftermiddagar och kvällar.

TVÅ RUNDOR

De tre områdena Talldungen, Dammarna och Skogen knyts ihop av två markerade rundor. Dessa rundor guidar besökaren runt i parken.

Längs den inre rundan är leku-trustning och samlingsplatser utplacerade. Ringen markeras subtilt i marknivå med stubbar av kärnvud.

Den yttre rundan ringlar sig i parkens vildare delar. Rundan markeras av färgade vertikala stockar i olika höjder och dimensioner. Stockarna ändrar färg (vinröd, solgul, allmogebå) beroende på i vilket område de är placerade.

Färgstockrundan kan ses som en hinderbana runt parken eller ett redskap för olika spel och lekar för de lite äldre barnen, ungdomar och vuxna. Platser med fler stockar samlade kan ses som mötespunkter och utgångspunkter för de lekar besökarna önskar ägna sig åt.