



**Reykjanesbær**

# Hvernig vilja börn leika sér úti?

Pegar hanna á leiksvæði þurfa fullorðnir oft að giska á þessi svör. En í tilfalli leiksvæðisins við Breiðbraut á Ásbrú þá lágu svörin við þessum spurningum fyrir. Vorið 2024 höfðu öll börn Háaleitisskóla fengið tækifæri til að tjá sig um þessi mál með tveggja daga smiðjutörn, spurningarlistum og vettvangsferðum með hönnunarteyminu ÞYKJÓ, á vegum Kadeco og Reykjanesbæjar. Verkefnið var í tengslum við kynningu á nýju rammaskipulagi Ásbrúar með áherslu á útisvæði og leikvelli.

Í gegnum verk barnanna; módel, teikningar, klippimyndir, leiki og fleira, voru greindir rauðir þræðir sem liggja dýpra en óskir eins einstaks barns. Upp úr þessari vinnu voru óskir barnanna skráðar í gagnagrunn og niðurstöður teknar saman í skýrslu. Verkefnið hlaut vinnuheitið „Börnin að borðinu“ og hlaut Hönnunarverðlaun Íslands 2024.

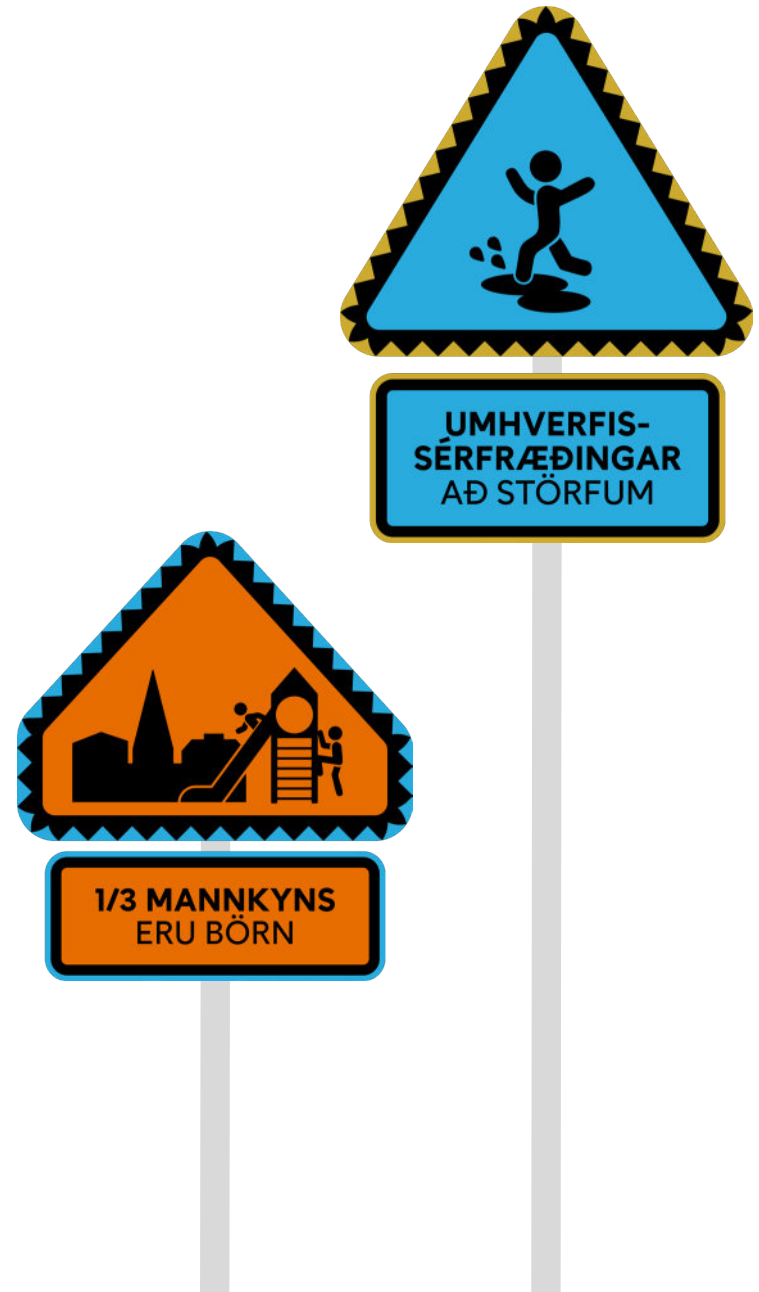


# Börnin að borðinu

Á meðal þess sem kom fram var ósk barnanna eftir svæðum sem henta vel til hópleikja og þrautabrautir voru vinsælar þvert á aldurshópa. Börnin langaði að leikvelli þeirra hefðu sérstöðu og væru eftirsóknarverðir að heimsækja af öðrum börnum í nærliggjandi hverfum Reykjanesbæjar. Þau þyrstir í hvers kyns gróður, dýralíf og litadýrð.

Á módelum barnanna sást að öll höfðu þau valið sér hlykkjótta stíga, frekar en beina.

Í ljós kom að unglingarnir vilja einnig nota leikvelli en þá frekar á kvöldin og meira til að hanga saman í hóp. Þau vilja bekkir og rólur sem henta þeirra stærð til að spjalla, sem og þægilega staði til að hanga saman í hóp.



# Leiksvæði á Breiðbraut

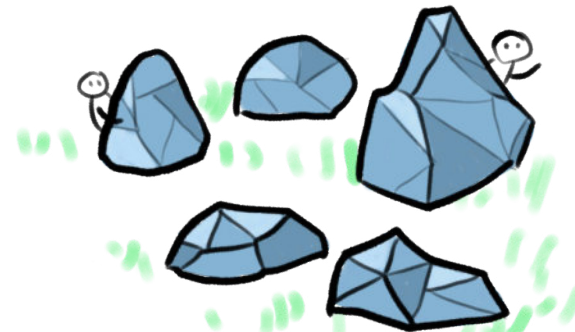
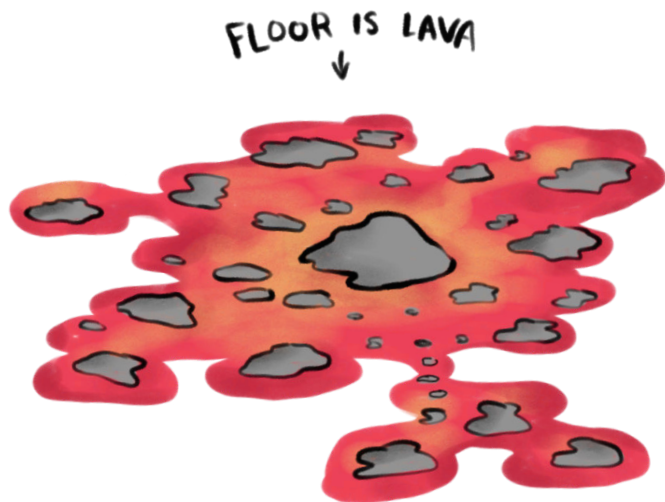
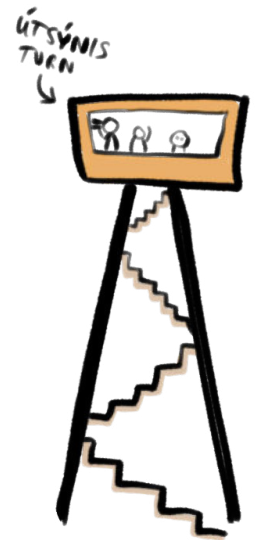
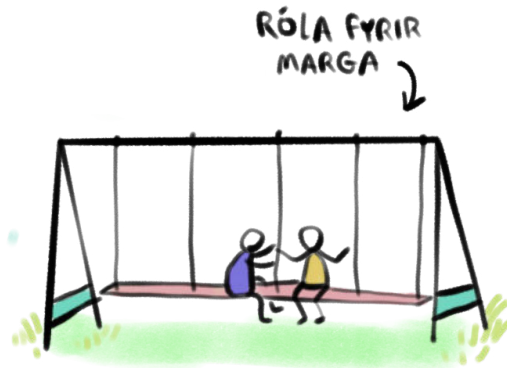
Stæðileg aparóla, sem var óskað eftir af mörgum börnum, hefur þegar risið á Ásbrú. Það var táknræn framkvæmd sem sýnir að hlustað sé á hugmyndir barnanna og vilji sé til að raungera þær. Samstarf Kadeco, Reykjanesbæjar, ÞYKJÓ og barnanna heldur nú áfram, auk þess sem landslagsarkitektarnir DLD bætast í föruneysið. Breiðbrautaróló er fyrsti leikvöllur í nýju deiliskipulagi sem byggir á þessu umfangsmikla samstarfi við börn. Með kór barnanna á öxlunum byrjaði hönnunarvinna leiksvæðisins.

**BÖRNIN AÐ BORDINU**



# Innblástur úr hugarflugi barnanna

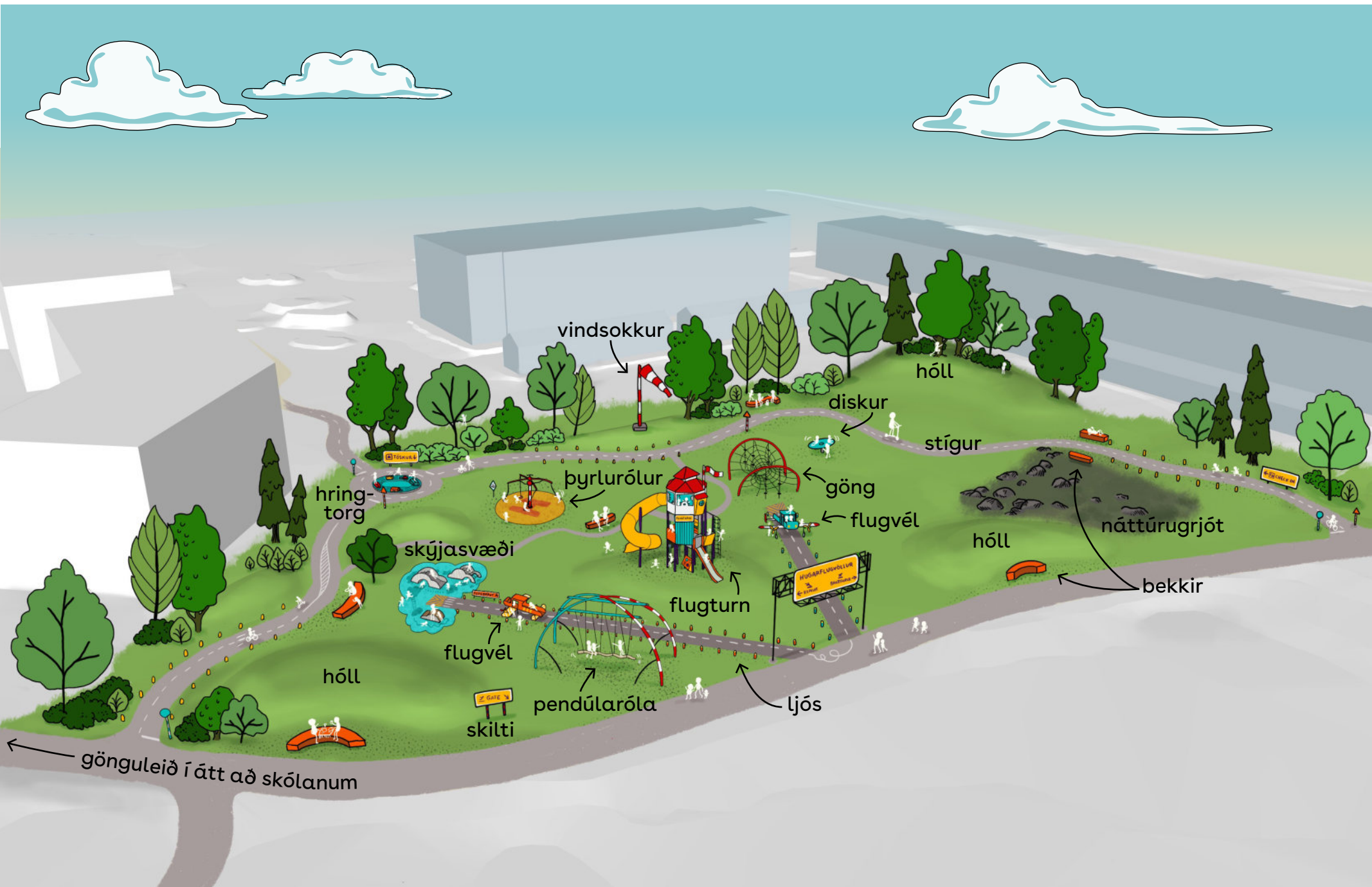
Valdar voru nokkrar af hugmyndum barnanna til innblásturs fyrir leiksvæðið.



FALLEGIR STEINAR



# Tillaga að leiksvæði, Hugaflugvöllur



# Tillaga að leiksvæði, ofanmynd

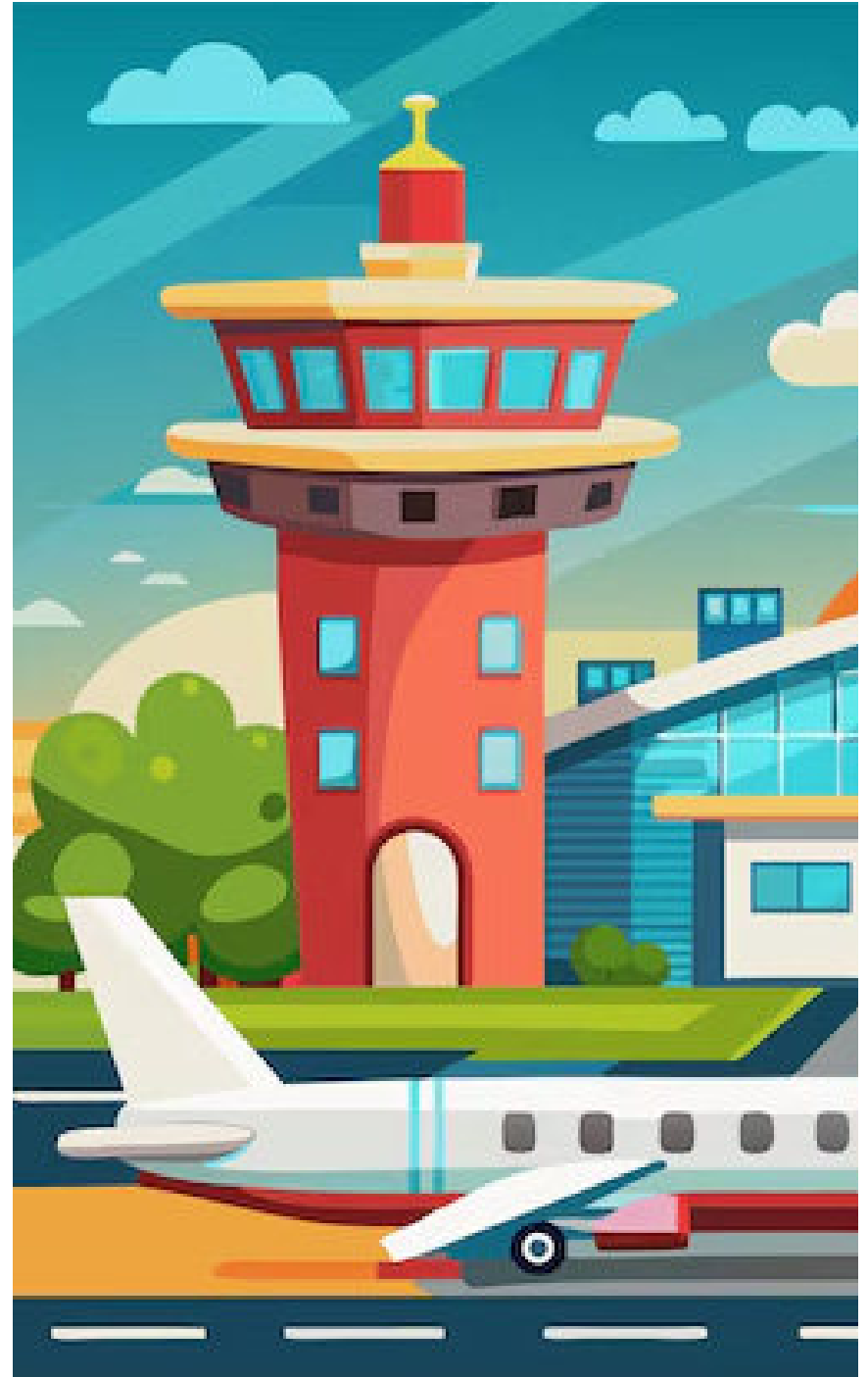


# Flugvallapema

Áður en pennastrik var dregið í hönnun nýja leiksvæðisins á Breiðabrautareit var rýnt í gögn úr hugarflugi með börnunum. Í gegnum smiðjurnar mátti greina að mörg börn eru forvitin um flugvélar, enda er nálægð byggðar þeirra mikil við flugvöllinn.

Flugpemað finnst okkur tilvalinn útgangspunktur, enda eru flugvélar og flugvellir forvitnilegir staðir þar sem mikið er um að vera og hreyfing á hlutunum.

Alþjóðlegi flugvöllurinn er ennfremur tækifæri til að endurspegla fjölbreyttan bakgrunn barnanna sem tóku þátt í verkefninu. Flugvellir og flugferðir eru því yfirpema leiksvæðisins.



Hér er flugvélasafn - úr móðelsmiðju

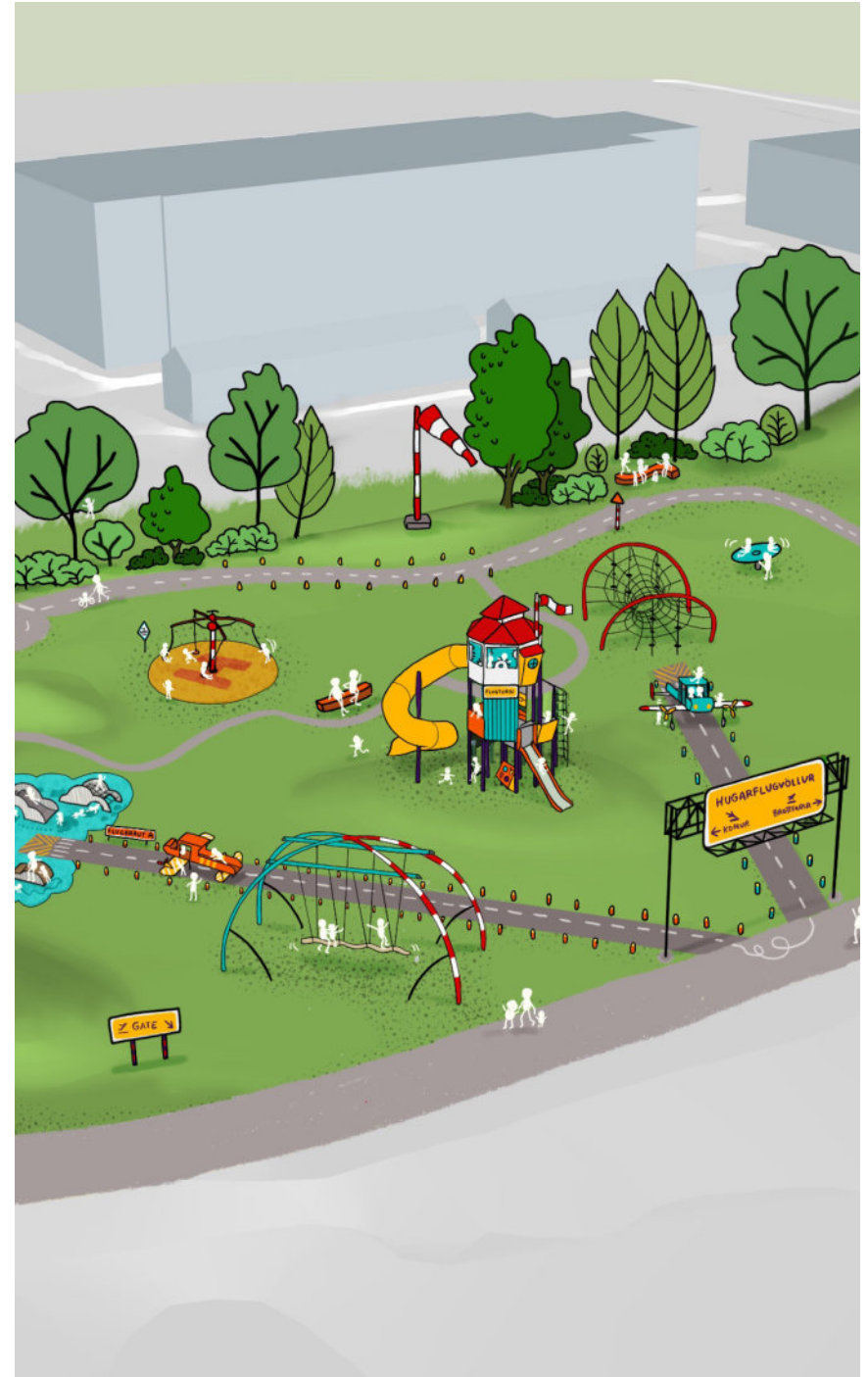


# Flugvallarlýsing

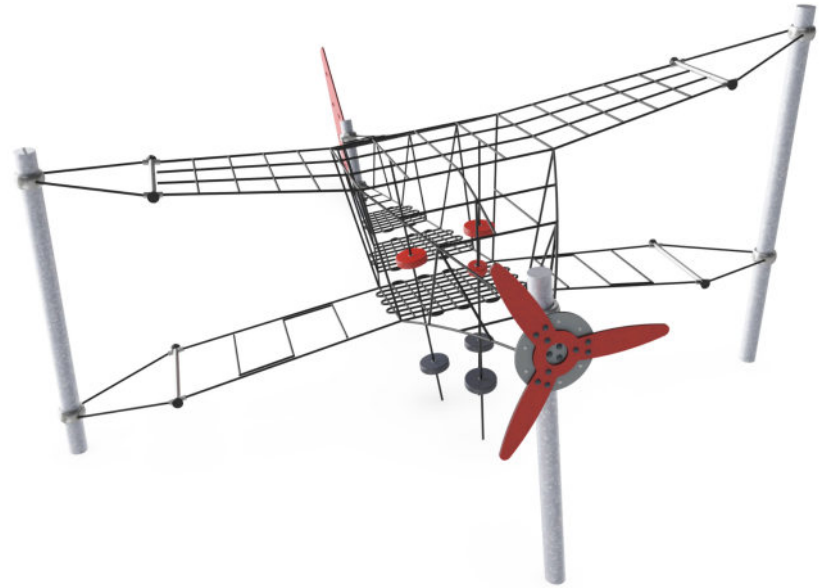


# Flug

Á landinu þar sem leiksvæðið á að rísa eru nú þegar tveir steinsteyptir renningar sem mynda eins konar flugbrautir sem gaman væri að nýta sem slíkar. Á flugbrautunum verða flugvélar þar sem hægt er að klifra á og „stýra“. Á þessum leiktækjum er hægt fara saman í ímyndað ferðalag.



# Flugvélar - dæmi um útfærslur

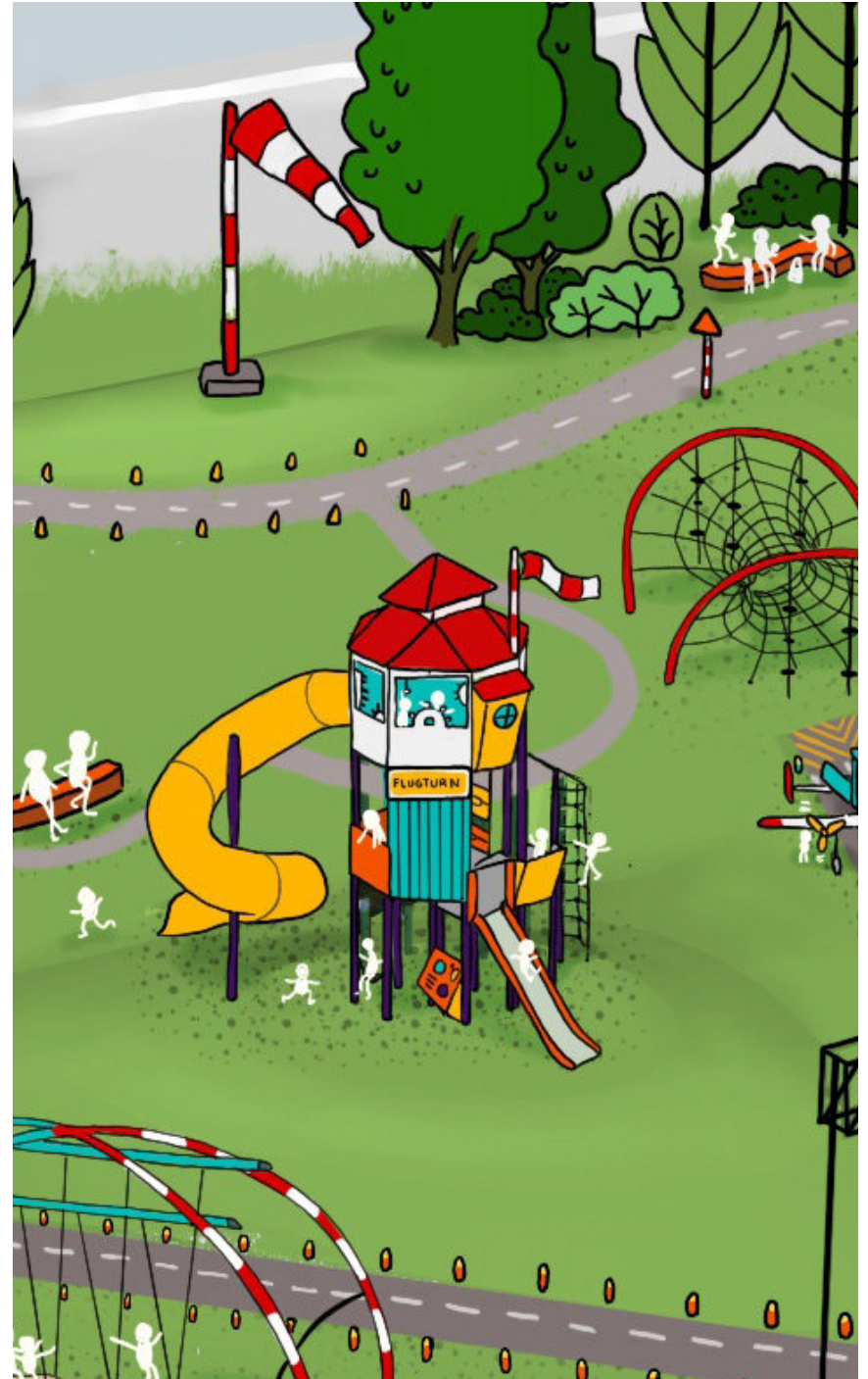


# Flugturninn

Hæsti punktur leiksvæðisins og einnig krúndjásnið verður flugturninn sjálfur. Í honum verður margt hægt að gera. Turninn sem við stingum upp á er frá Vinci Play og er tæplega 7m hár og góður útsýnisturn, en það var einmitt ein af óskum barnanna. Með breytingum á útsýnisturninum fær hann yfirbragð flugturns.

Úr turninum eru tvær misháar rennibrautir, önnur lokuð í 3,6 m hæð en hin opin í 1,5 m hæð. Á honum eru ýmsar klifurkúnstir, sem þjálfar þor, jafnvægi, styrk og aðra líkamlega þætti. Inni í turninum eru einnig litlar þrautir sem æfa fínhyrningar og einbeitingu.

Flugturninn í heild sinni er líka kveikja fyrir ímyndunarleiki og hópleiki. Samkvæmt spurningakönnun sem við lögðum fyrir yngsta stigið kom í ljós að þeim þótti mest spennandi að renna, róla og klifra, en turninn svarar öllum þeim þáttum.



# Flugturninn útfærður

Með litlum tilfærslum og breytingu á litum er hægt að breyta þema staðlaðs turns í flugturn. Á efri mynd er turn í geim þema frá Vinci Play, en fyrir neðan er skissa frá Þykjó af flugturni sem byggir á geimturninum.



# Flugturn - flugvallagrafík

| ✈ Departures |               |        |      |          |  |
|--------------|---------------|--------|------|----------|--|
| TIME         | DESTINATION   | FLIGHT | GATE | REMARK   |  |
| 18:40        | MUNICH        | J302   | L03  | ON TIME  |  |
| 18:52        | SAN FRANCISCO | J977   | A08  | DELAYED  |  |
| 19:07        | HONG KONG     | K048   | W15  | BOARDING |  |
| 19:14        | AMSTERDAM     | L160   | U11  | ON TIME  |  |
| 19:25        | SYDNEY        | J525   | U17  | ON TIME  |  |
| 19:33        | TOKYO         | Z294   | B06  | BOARDING |  |
| 19:49        | ROME          | N443   | A05  | ON TIME  |  |
| 20:07        | CHICAGO       | A306   | K23  | ON TIME  |  |
| 20:15        | KUALA LUMPUR  | H951   |      | ON TIME  |  |
| 20:28        | KYIV          | Y820   |      | ON TIME  |  |

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
XYZ!/?/\$1234567890:;-<>



 Departures 

 Arrivals 

 Gates D32-49

 Gate

 D32

 Gate

 D49



Gate

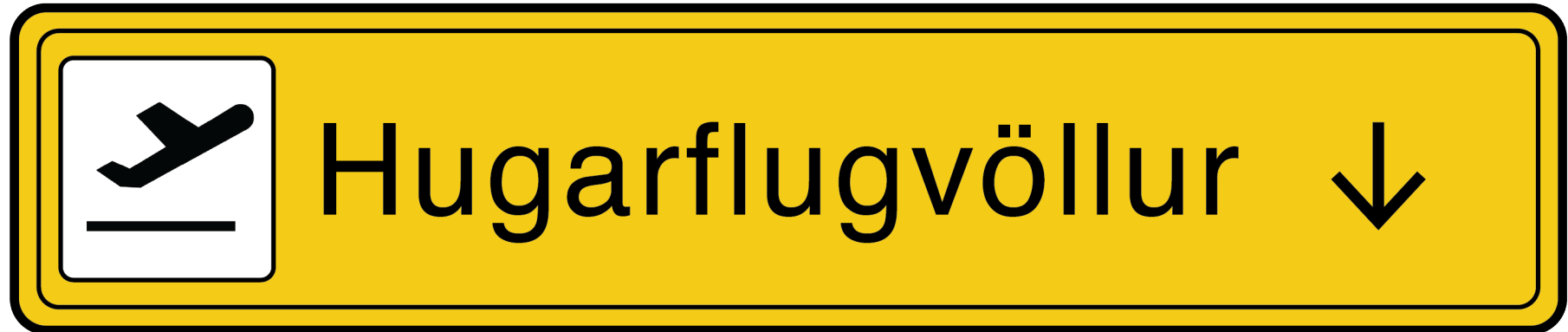
D32



Gate

D49

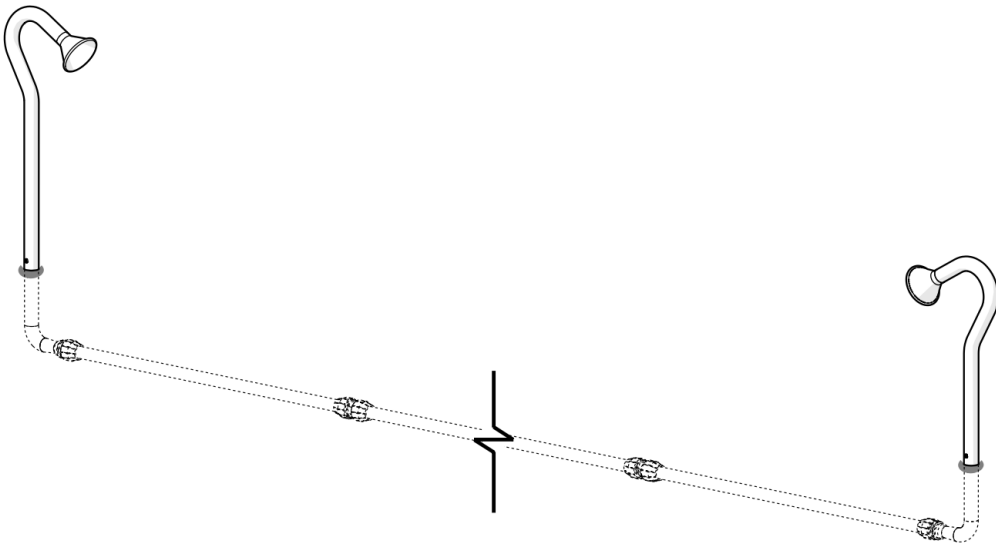
# Flugturn - flugvallagrafík



# Flugturn kallar

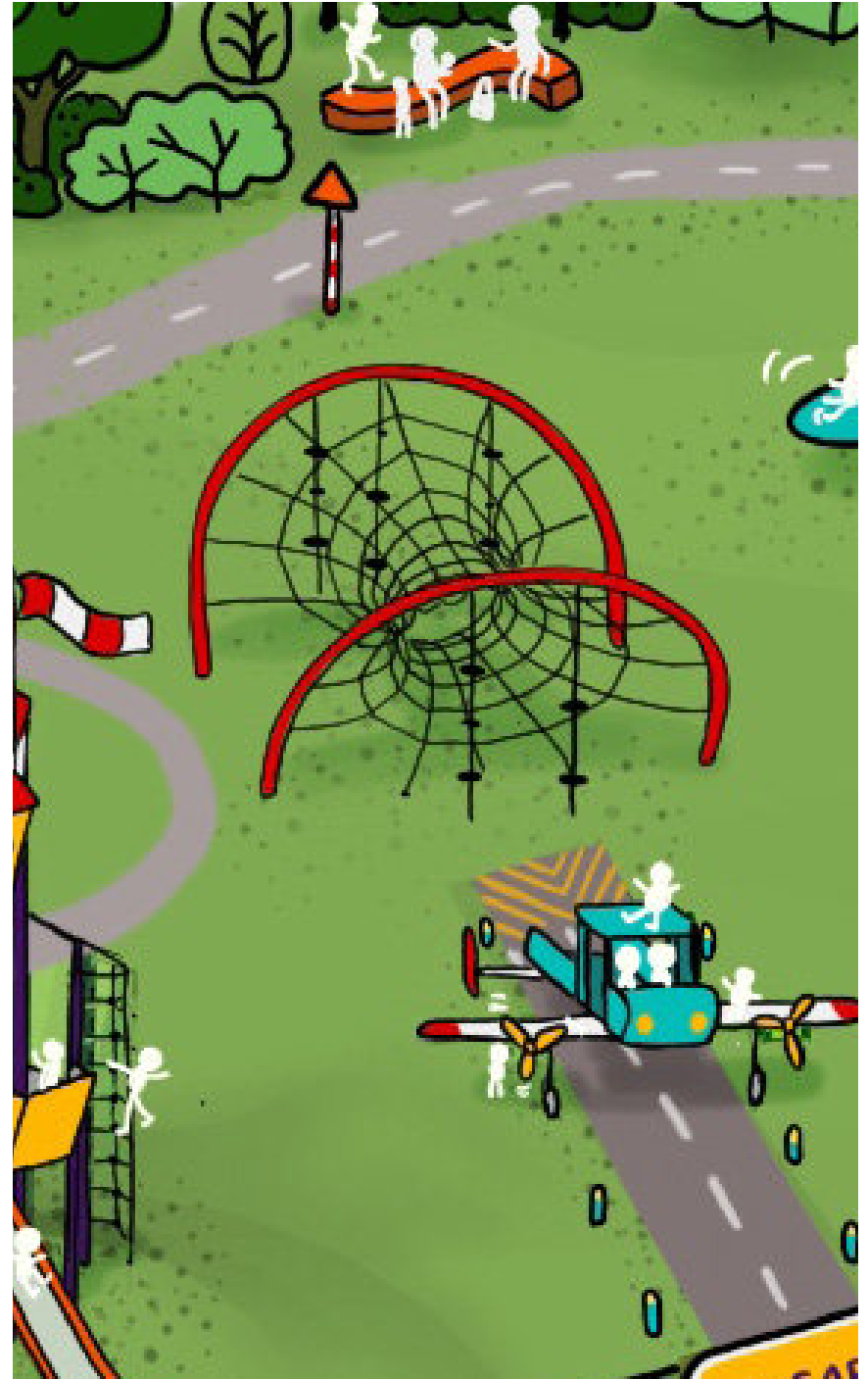
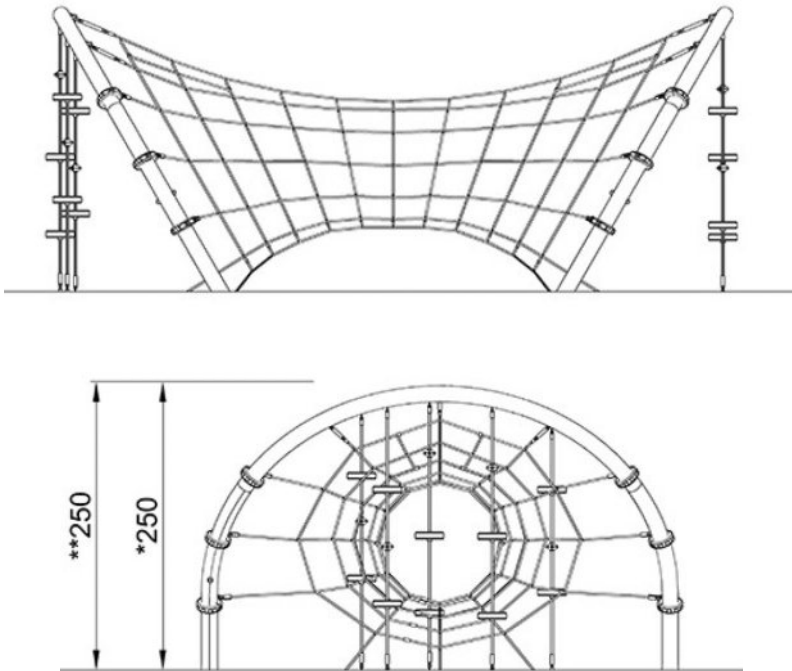
Milli flugturnsins og flugbrautarinnar verður talpípa, þar sem flugumferðarstjórinn getur talað við flugstjórnann á flugbrautinni.

Talpípan æfir samskipti, ýtir undir ímyndunarleik og kennir hvernig hljóð getur borist langar leiðir við ákveðnar aðstæður.



# Flugvallarani

Nálægt flugbrautinni er flugvallarrani. Það er bæði þrautabraut og klifurgrind. Þetta æfir ýmsa líkamlega getu, eins og klifur, að yfirvinna lofthræðslu, gripstyrk, jafnvægi. Dæmi um flugvallarana hér að neðan er frá Kompan.



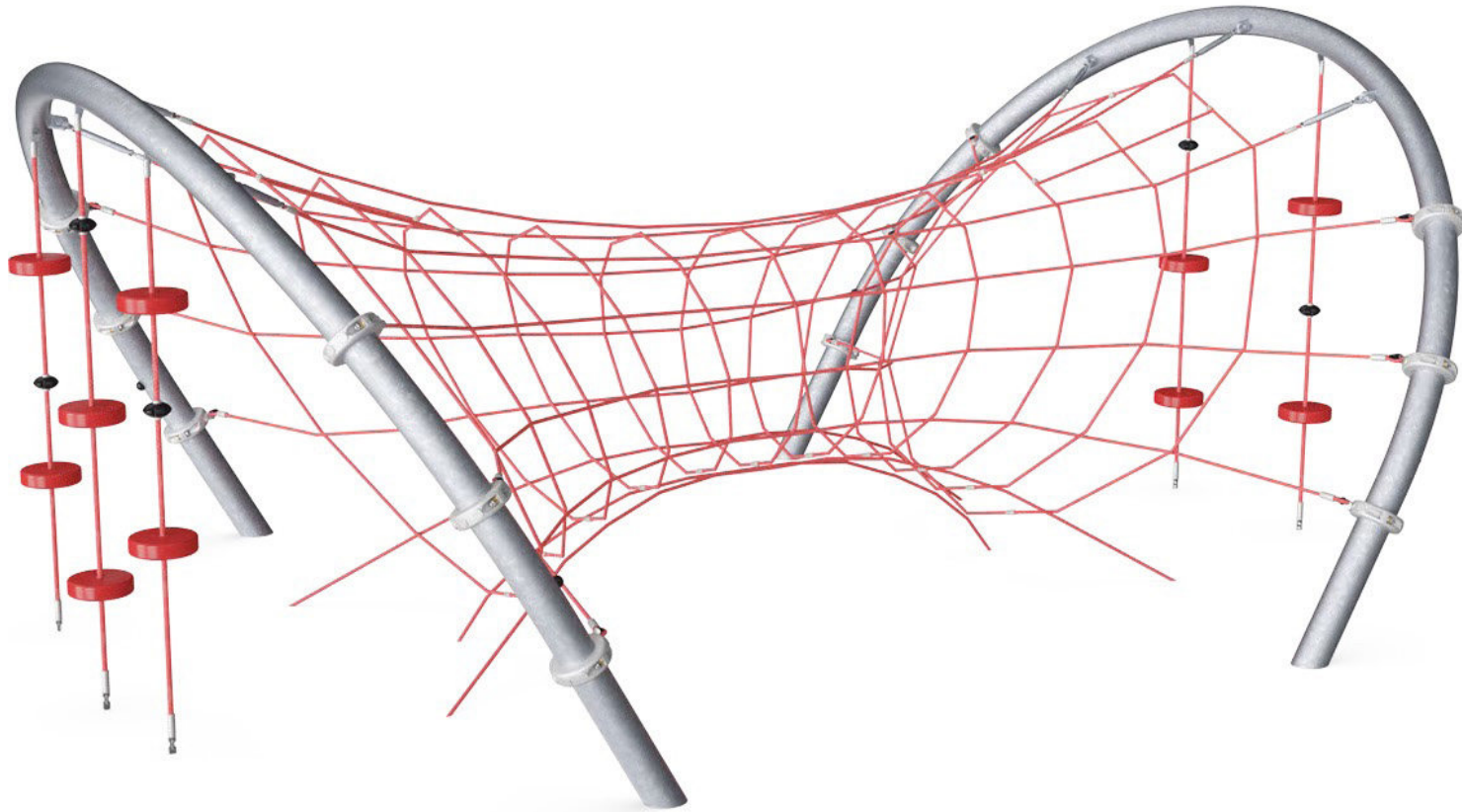
# Prautabraut - úr móðelsmiðju



# Flugvallarrani - Spielbau



# Flugvallarrani - Kompan



# Þyrlan

Innarlega á svæðinu er planið að hafa þyrlu-rólu. Þetta er fjögurra manna róla sem snýst um einn ás og getur myndað skemmtilegan hópleik milli barna, þar sem rólurnar hreyfast allar sem ein heild.

Leikur í þessum rólum myndar liðsheild og samvinnu ásamt líkamlegum styrk, en skemmtileg menning getur oft myndast við svona leiktæki þar sem eldri krakkarnir ýta og kenna yngri/nýjum börnum hvernig rólurnar geti sveiflast sem hraðast.



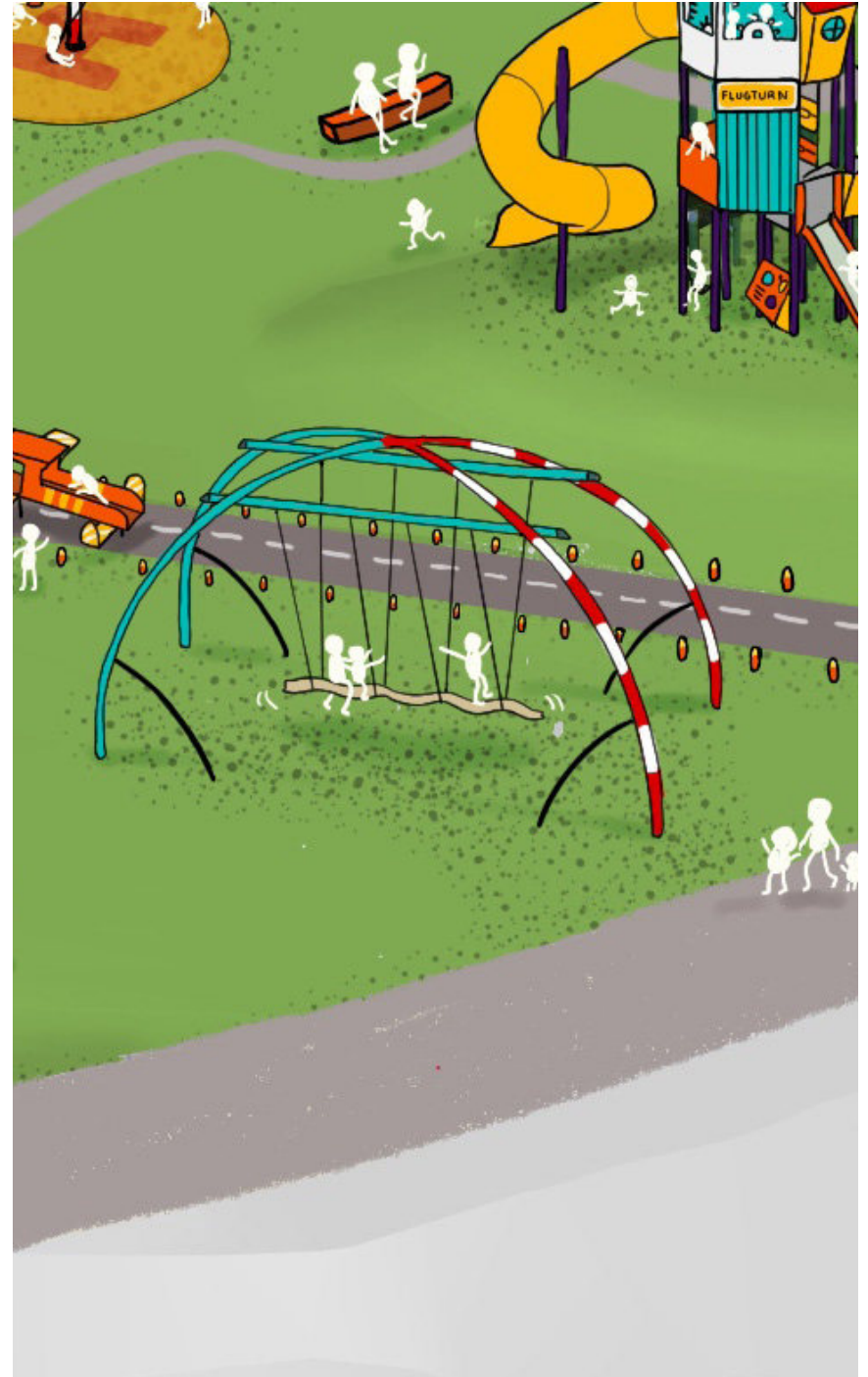
# Þyrluspaðar - Kompan



# Pendúllinn

Upp við aðal göngustíginn er pendúlaróla með þykkum kaðli, sem sveiflast til hliðanna og mörg börn geta notað í einu. Það krefst samvinnu barnanna að róla henni því það þarf að róla í takt. Eins og með þyrluróluna verða þessi tæki skemmtilegri ef fleiri krakkar í einu leika.

Dæmi um framleiðanda, Kompan.



## Þriggja manna róla - úr móðelsmiðju



## Pendúla róla - Kompan

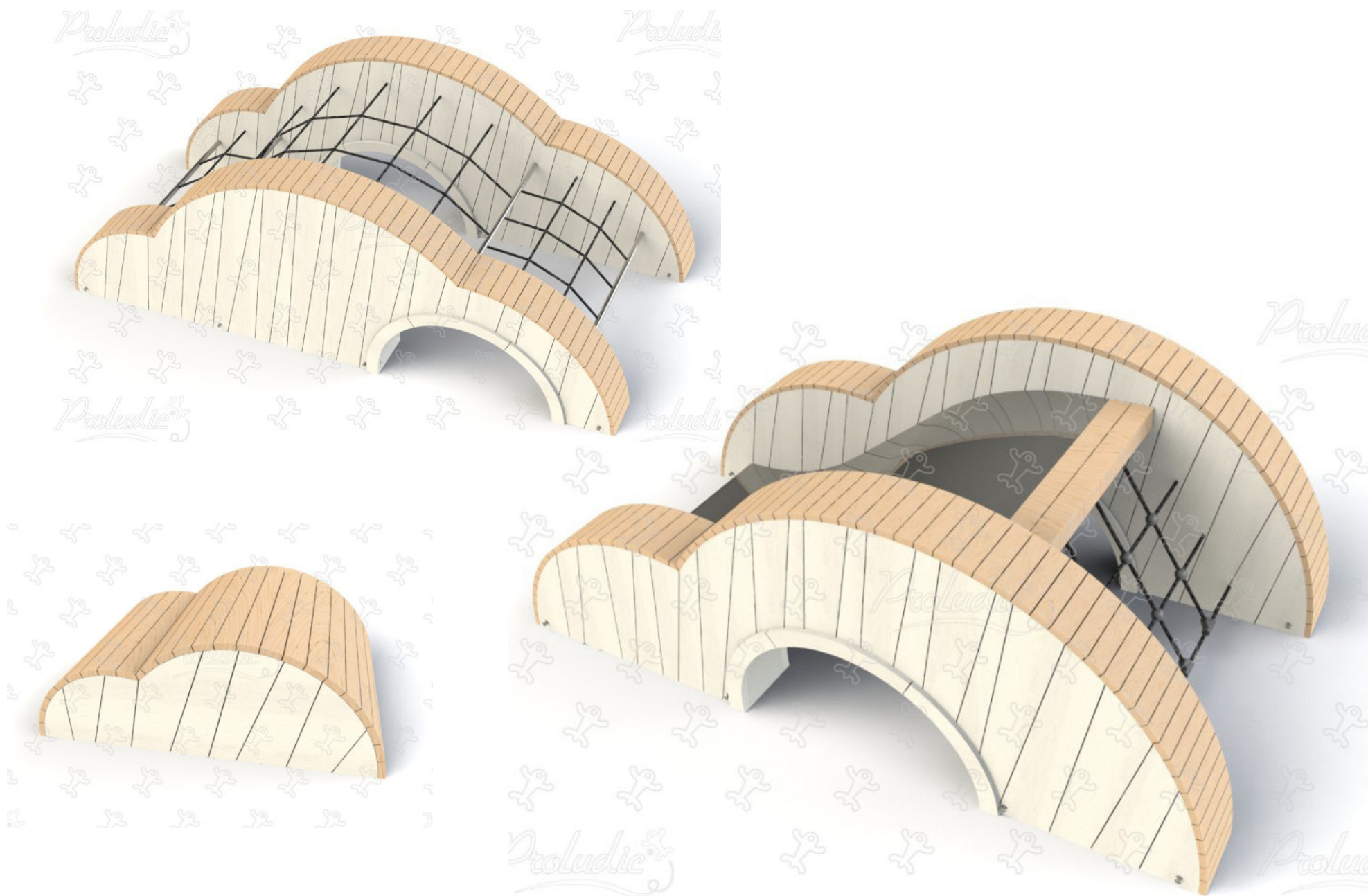


# Skýin fyrir allra yngstu

Fyrir yngri krakkana eru skýjastrúktúrar í þremur pörtum. Eitt skýið er með lágrí rennibraut, önnur með klifur og göng og minnsta skýið er bekkur. Undirlagið getur haldið áfram með leikinn og myndað þrautabraut við hæfi þessa yngstu gesta, þar sem leiktækin eru fléttuð inn í.



# Ský - dæmi um framleiðanda er Preludic

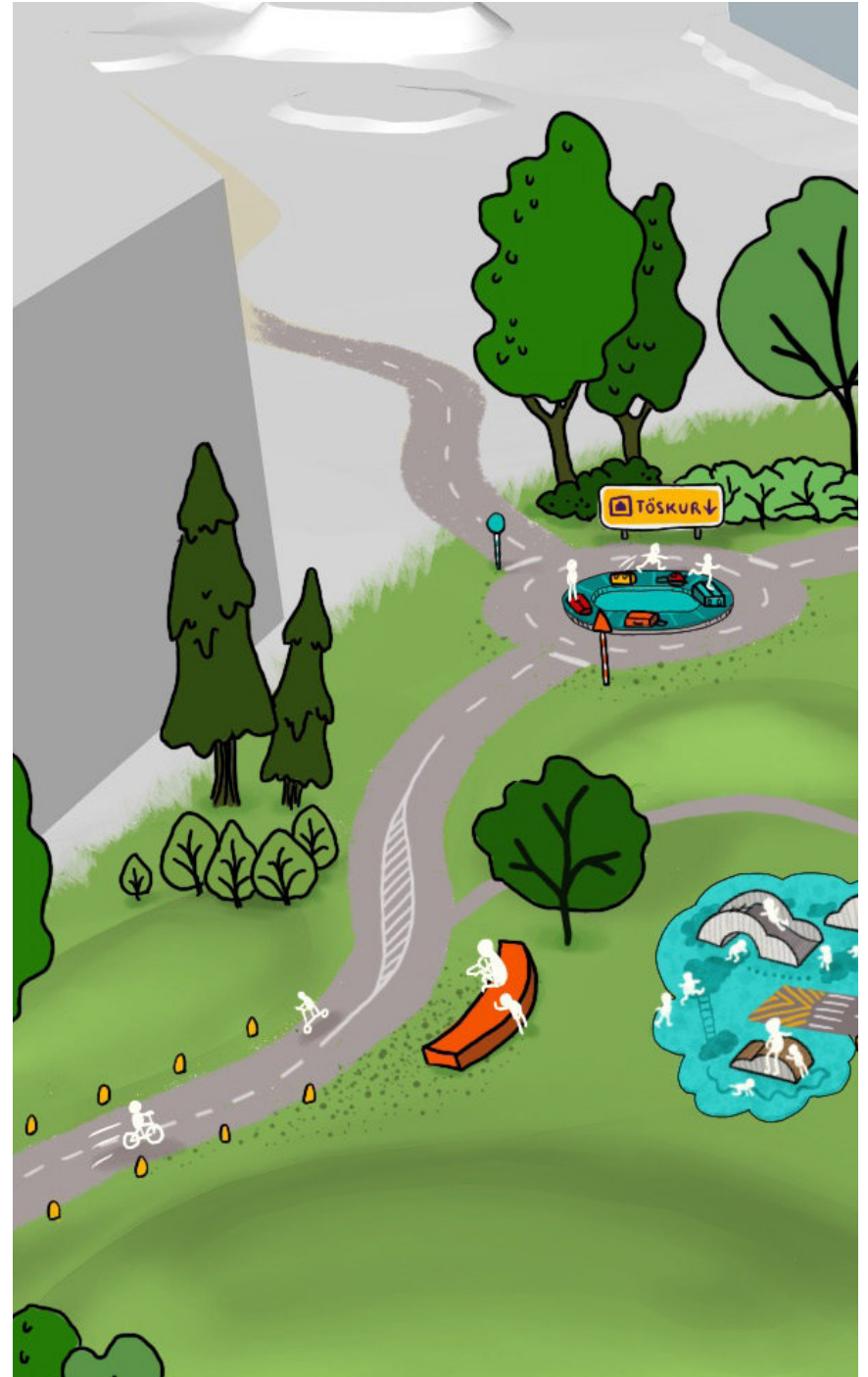


# Göngustígar

Allt svæðið er rammað inn af göngustígum sem eru malbikaðir, en á minni stígum er hugsað tartan eða hellur. Stígarnir eru, að ósk barnanna, hlykkjöttir, fara bæði upp og niður og til hliðanna. Göngustígarnir bjóða einnig upp á leik en þeir verða málaðir sem gatnakerfi og eru skemmtilegar hjólaleiðir, t.d. fyrir jafnvægishjól, sparkhjól, hlaupahjól, línuskauta og hjól.

Við sjáum fyrir okkur umferðarskilti, punktalínur í götunni og hringtorg. Þetta að fyrirmynd leikvalla sem æfa læsi á umferðarreglur og skapa rými fyrir ímyndunarleik.

Á gangstígnum sem liggur meðfram leiksvæðinu er tilvalið tækifæri fyrir að götulist, þ.e. að mála hana þannig að hún verði skemmtileg fyrir börnin sem labba og hjóla þar um á leið í og úr skóla.



# Hlykkjóttir stígar og hringtorg - úr móðelsmiðju



# Stígar



# Stígar



# Götulist

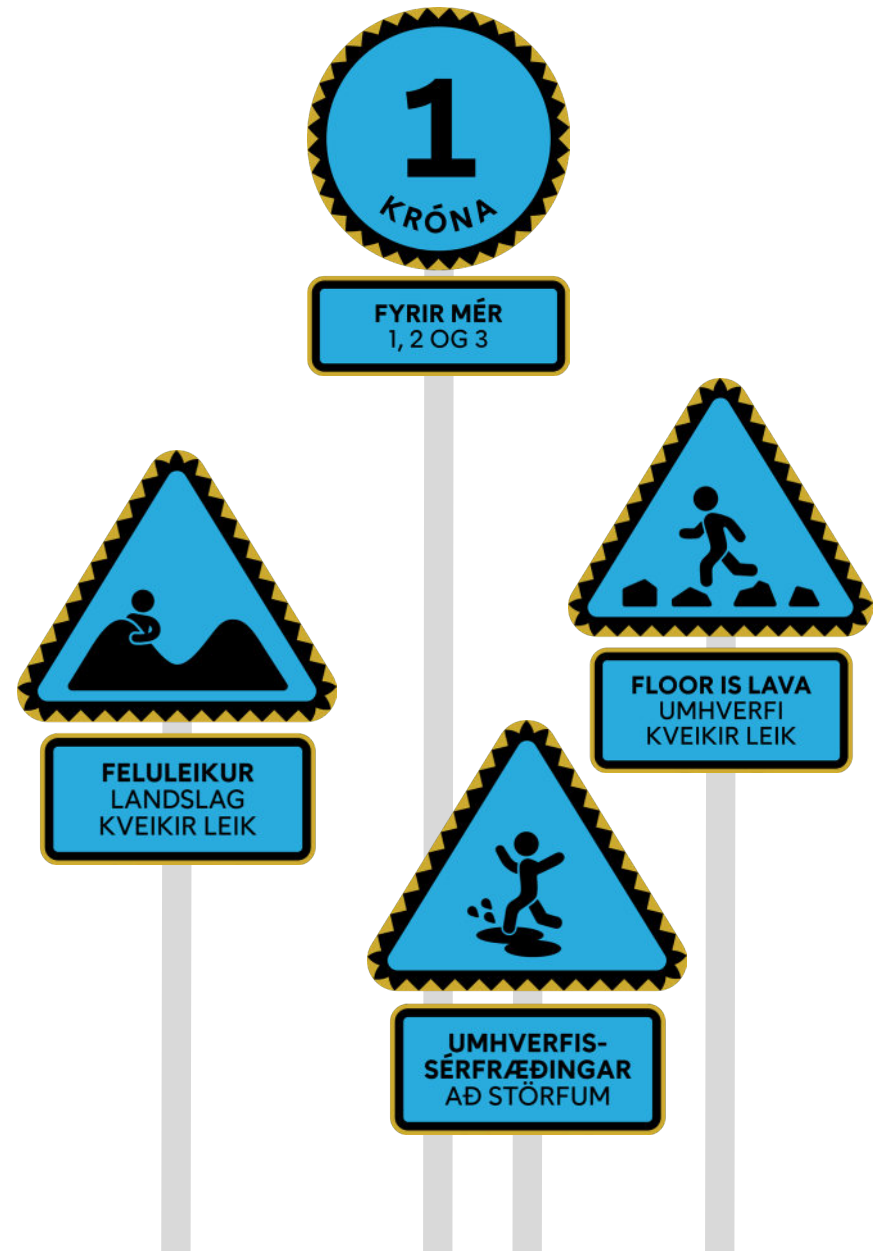


# Skilti

Í takti við umferðarskiltin væri tilvalið að líta á skilti sem Þykjó gerði upp úr þessu verkefni til að kynna það fyrir gestum HönnunarMars á sýningu um verðlaunahafa Hönnunarverðlauna Íslands.

Skiltin á sýningunni miðluðu ýmsum fróðleik og niðurstöðum úr skýrslunni, en í samhengi við leiksvæðið gætu skiltin miðlað forsögu verkefnisins og verið kveikjur að leikjum, eins og Eina-króna og Feluleik.

Á svæðinu er einnig hugmynd að hafa skilti innblásin af vegvísunum á flugvöllum, sem gæti jafnvel náð út fyrir svæðið og beint gestum inn á það.



# Gangstígar ekki beinir

Af öllum módelunum sem börnin gerðu af útisvæðum, voru beinir stígar eða götur mjög sjaldséð. Sveigðu, lífrænu stígarnir virtust vera eitthvað sem börnin sóttu í.



# Landmótun

Landmótun lóðarinnar og gróður skapa ramma um leiksvæðið og lágir hólur móta hlykkjótta leið um svæðið, en ein af óskum barnanna voru einmitt hlykkjóttar gönguleiðir. Hólarnir eru leiktæki í sjálfu sér, þar sem gaman er að hlaupa upp og niður, en hæsti hóllinn getur einnig nýst sem sleðabrekka að vetrinum fyrir yngstu börnin (1,6 m hár).

Á lóðinni er svæði með náttúrugrjóti og krækiberjalyngi og verður passað upp á að halda því óhreyfðu. Náttúrusvæðið mun fljóta saman við grasflötina neðan við stærsta hólinn, en leiktækjasvæðið myndar eina heild í miðjunni, með flugbrautirnar tvær sem tengi ása. Auk leiktækjanna verður hugað að setsvæðum fyrir fylgifiska yngri barnanna, í skjóli við brekkur og runna.



# Sleðabrekka - úr móðelsmiðju



# Gróður

Í vinnustofu barnanna voru skýrar óskir um gróður og há tré. Gróðurbelti og tré styrkja rýmismyndun lóðarinnar og gróðurinn í brekkum hólanna mun ýkja hæð hólanna með tímanum.

Gróðurvalið samanstendur af trjám eins og ilmreyni, ösp og greni en lægri tré eins sírena, kopar- og rósareynir færa svæðinu ber, ilm og liti að haustinu.

Við val á runnum verða berjarunnar í fókus, eins og rifs- og sólberjarunnar sem dæmi, einnig gæti rabarbari, mynta, hundasúra og fleiri ætar tegundir skotið upp kollinum.



# Gróður - stór tré

Ösp



Greni



Ilmreynir



Ilmreynir



# Gróður - lítil tré

Rósareynir



Koparreynir



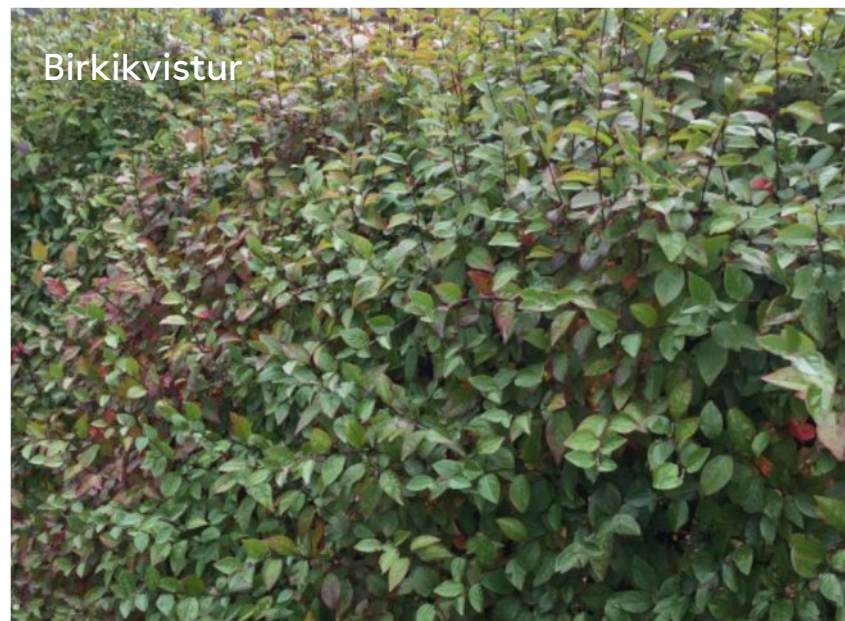
Sírena



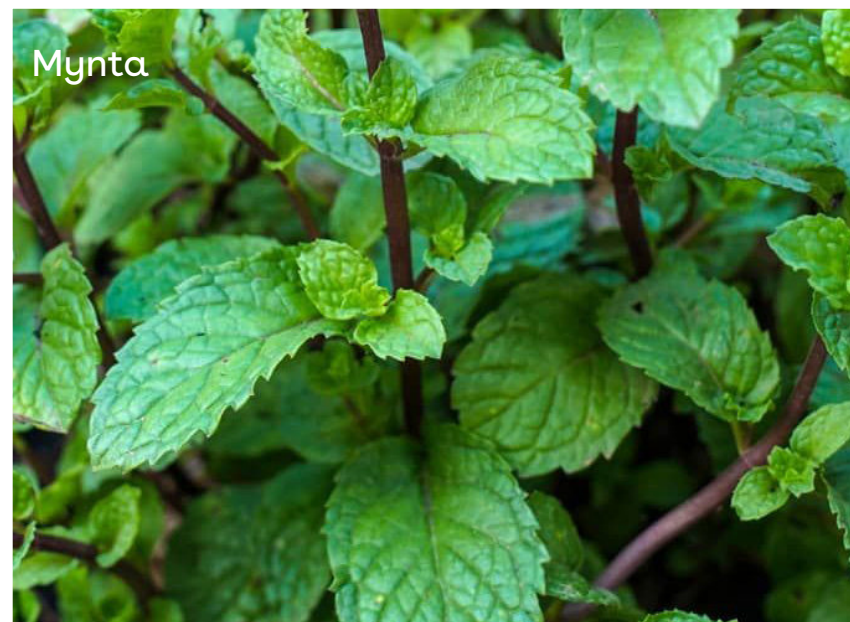
Sírena



# Gróður - runnar



# Gróður - ætilegt



# Litir, gleði, gróður og hlykkjóttir stígar - úr móðelsmiðju





