

## Children's Spaces or Spaces for Children?

Vol 1 (2018)

Conference Proceedings 'Children's Spaces or Spaces for Children? When education intersects with the everyday life in the city'



**'Playgrounds as neighborhood's cohesive component and city's comprehension asset via specific case studies'**

*Ευδοξία Παπαλιούρα (Evdoxia Papalioura), Ευγενία Τάκα (Evgenia Taka)*

doi: [10.12681/χπ.1479](https://doi.org/10.12681/χπ.1479)

## **‘Η παιδική χαρά ως συνεκτικό στοιχείο της γειτονιάς και βιωματικό εργαλείο ανάγνωσης της πόλης μέσα από παραδείγματα εφαρμογής’**

### **‘Playgrounds as neighborhood’s cohesive component and city’s comprehension asset via specific case studies’**

**Ευδοξία Β. Παπαλιούρα**

Αρχιτέκτων Μηχανικός ΑΠΘ, Μεταπτυχιακό στην Αρχιτεκτονική Τοπίου ECA-Υπουργείο Περιβάλλοντος και Ενέργειας

**Ευγενία Τάκα**

Πολιτικός Μηχανικός ΑΠΘ, Μεταπτυχιακό στον Περιβαλλοντικό Σχεδιασμό Πόλεων και Κτιρίων ΕΑΠ - Υπουργείο Περιβάλλοντος και Ενέργειας

#### **Περίληψη**

Στην παρούσα εργασία το αντικείμενο υπό έρευνα είναι η παιδική χαρά ως βιωματικό εργαλείο ανάγνωσης της πόλης, που έχει ως στόχο την ενίσχυση της κοινωνικοποίησης και της συμμετοχικής δράσης, στα πλαίσια μιας οικολογικής και συλλογικής συνείδησης. Αρχικά, μέσα από υλοποιημένο έργο του εξωτερικού, τίθεται ένα γενικότερο πλαίσιο σχεδιαστικών αρχών, οι οποίες συνθέτουν τη ζητούμενη προσέγγιση αρχιτεκτονικής τοπίου, μέσω της ‘αποδόμησης’ της παιδικής χαράς στα πέντε βασικά δομικά στοιχεία της: φυτεύσεις, σκληρά υλικά, παιχνίδια, εξοπλισμός και τοπόσημα. Στη συνέχεια, γίνεται η μετάβαση στην ελληνική πραγματικότητα με τρία παραδείγματα, δύο υλοποιημένα και ένα υπό εξέλιξη, παρά τους περιορισμούς της τρέχουσας νομοθεσίας. Αναλυτικά, θα παρουσιαστούν το ‘Παιχνίδι στον πράσινο λόφο’ και το ‘Κάστρο της περιπέτειας’, όπου το φυσικό ανάγλυφο οδήγησε στον σχεδιασμό ενδιαφερουσών μικρο-τοποθεσιών, διαχωρίζοντας τις ηλικιακές ομάδες, με διαμορφώσεις πρανών, στάσης και παιχνιδιού και το ‘Low-budget courtyard’, αυλή νηπιαγωγείου, η οποία προωθεί τη φαντασία και τη δημιουργικότητα, σε αρμονία με το φυσικό περιβάλλον.

**λέξεις-κλειδιά:** βιωματικός, κοινωνικοποίηση, συμμετοχή, οικολογία, συλλογικότητα, φαντασία, δημιουργικότητα, φυσικό περιβάλλον.

**Evdoxia Papalioura**

Architect Engineer AUTH, Post-graduation studies on Landscape Architecture Edinburgh College of Art - Ministry of Environment and Energy

**Evgenia Taka**

Civil Engineer AUTH, Post-graduation studies on Environmental Design of Cities and Buildings, HOU - Ministry of Environment and Energy

#### **Abstract**

The present essay deals with the subject of experiencing and understanding the city through collective play, where playgrounds have a major role in reinforcing social interactions and sustainable issues. It introduces successful built projects abroad and sets design principles that compose the landscape architectural approach, along with educational and ecological characteristics. The playground design is viewed through five structural elements: softscape (plants), hardscape (materials), toys (structures), infrastructure and landmarks. The essay continues with three case studies that take place

in Greece, two completed and one still in progress, challenging Greek planning law. Projects, 'Play on the Green hill' and 'Adventure castle' are presented, where the existing topography led to the creation of interesting places, separating age-groups by using slopping landforms, in order to create resting niches and play areas. Finally, the project 'Low-budget courtyard' is a nursery courtyard that encourages imagination and creativity, in harmony with existing natural environment.

**keywords:** experiential, socialization, participation, ecology, collectivity, imagination, creativity, natural environment.

### Αντί προλόγου ή αλλιώς ορισμοί και σκοπός

«Γειτονιά είναι εκεί που νιώθεις σα στο σπίτι σου», σύμφωνα με τον Tuan (1974 όπως αναφέρεται στο Συγκολλίτου 1997: 230) ή αλλιώς είναι «το ενδιαμέσο επίπεδο κοινωνικής οργάνωσης μεταξύ σπιτιού και πόλης, που επιτρέπει στα άτομα να έχουν την έννοια της κοινότητας και να συνδέονται με την πλατύτερη κοινωνία με τρόπο επιτυχή» (Holahan και Wandersman 1987 όπως αναφέρεται στο Συγκολλίτου 1997: 230). Η γειτονιά δεν έχει μόνο υλική και αντιληπτική υπόσταση, αλλά και μια άυλη διάσταση, μία αίσθηση ταυτότητας. Είναι μία περιρρέουσα ατμόσφαιρα, η οποία συνδέει τα επιμέρους 'συστατικά' της, όπως την εκκλησία, το σχολείο, την πλατεία, το πάρκο και την παιδική χαρά.

Οι παιδικές χαρές υπήρξαν ανέκαθεν αναπόσπαστο στοιχείο της γειτονιάς, ζωτική νησίδα και τοπόσημο της περιοχής. Από πολεοδομική άποψη, συχνά χωροθετείται κοντά σε σχολεία, κυρίως πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και κάποιες φορές δίπλα σε εκκλησίες. Αποτελεί σημείο συνάντησης μικρών και μεγάλων, χώρος συνάθροισης και τόπος φιλοξενίας δραστηριοτήτων. Υπάρχουν διάφοροι ορισμοί για τον όρο 'παιδική χαρά'. Ενδεικτικά αναφέρουμε δύο χαρακτηριστικούς:

- Παιδική χαρά ή ίσως ορθότερα πάρκο παιδικής χαράς ονομάζεται ένα είδος δημόσιου πάρκου, το οποίο απευθύνεται στη διασκέδαση των παιδιών. Είναι υπαίθριος χώρος ο οποίος συνήθως αποτελεί τμήμα ενός ευρύτερου πάρκου ([https://el.wikipedia.org/wiki/Παιδική\\_χαρά](https://el.wikipedia.org/wiki/Παιδική_χαρά)).
- Παιδική χαρά είναι ο οριοθετημένος δημοτικός/κοινοτικός υπαίθριος χώρος που προορίζεται για ψυχαγωγία νηπίων και παιδιών μέχρι δεκατεσσάρων ετών, χωρίς την επίβλεψη προσωπικού. Η παιδική χαρά εγκαθίσταται σε δημοτικά/κοινοτικά ακίνητα που έχουν χαρακτηριστεί στο οικείο ρυμοτομικό σχέδιο είτε ως χώροι παιδικής χαράς είτε ως κοινόχρηστοι χώροι, καθώς και σε ακίνητα της ιδιωτικής περιουσίας του δήμου ή της κοινότητας σύμφωνα με τις ισχύουσες διατάξεις (απόφαση Υπουργείου Εσωτερικών με Α.Π. 28492/11-05-2009, [http://www.elinyae.gr/el/item\\_details.jsp?item\\_id=8031&cat\\_id=1424](http://www.elinyae.gr/el/item_details.jsp?item_id=8031&cat_id=1424)).

Σε αντίστιξη με τα παραπάνω, δεν είναι τυχαίο που ο Δ. Πικιώνης (1961-65) έφτιαξε έναν παιδικό κήπο στη Φιλοθέη και όχι μια παιδική χαρά, με τον χαρακτήρα που της έχουμε αποδώσει σήμερα. Πρόκειται για έναν χώρο μοναδικής αρχιτεκτονικής και αισθητικής (Εικόνα 1), καθώς συνδυάζει το τοπίο με τις παιδικές δραστηριότητες, πολλές εκ των οποίων αναδεικνύουν το αυτοσχεδιαστικό στοιχείο και τη φαντασία του σπουδαίου δημιουργού. Ο παιδικός κήπος της Φιλοθέης ανήκει στα έργα εκείνα του Δημήτρη Πικιώνη που εκφράζουν την αντίληψη ότι όλες οι κουλτούρες έχουν μια

κοινή και αιώνια βάση: τα πάντα είναι διαφορετικές εκφάνσεις του ίδιου (<http://www.psychiko.gov.gr/index.php/city/sightseeing/2014-04-07-11-50-31>).



Εικόνα 1: Παιδικός κήπος στη Φιλοθέη

Η λειτουργία της παιδικής χαράς έχει ως βασικό σκοπό την αναψυχή και την ψυχαγωγία των παιδιών της γειτονιάς και την απασχόλησή τους σε συγκεκριμένες ή αυθόρμητες δραστηριότητες, υπό την επίβλεψη πάντα των κηδεμόνων τους, οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα στάσης και ξεκούρασης σε σκιερό και φιλικό υπαίθριο χώρο. Για την πρώτη παιδική ηλικία, το περιβάλλον της γειτονιάς αποτελεί σημαντικό χώρο κοινωνικοποίησης του παιδιού, τροφοδοτώντας το με εικόνες για τον εαυτό του και τον κόσμο (Τσουκαλά 2006: 100). Η παιδική χαρά αποτελεί ένα από τα πρωτογενή 'κύτταρα' κοινωνικής προσαρμογής των νηπίων, αμέσως μετά το οικείο περιβάλλον του σπιτιού τους και πολλές φορές πριν από τη σχολική κοινωνική οντότητα. Συνεπώς, ως κοινωνική και αστική δομή λειτουργεί ως εργαλείο βίωσης της πόλης από τα παιδιά. Οι παιδικές χαρές εν γένει αποτελούν τόπους φιλοξενίας αθλητικών δραστηριοτήτων και προωθούν την κοινωνικοποίηση των παιδιών, ενισχύοντας τη συλλογικότητα και τη συμμετοχική δράση αποτελώντας, παράλληλα, έναν τόπο, ο οποίος δημιουργεί οικειότητα και συναισθηματικές αναφορές.

## Αρχές σχεδιασμού

Οι παιδικές χαρές είναι απλές, υπαίθριες κατασκευές, συνήθως πάνω σε χαλίκια, χώμα, άμμο ή γρασίδι και περιτριγυρίζονται από φυτική μάζα. Ο σχεδιασμός τους, πέρα από την τήρηση των διεθνών προτύπων και κανονισμών ασφάλειας, οφείλει να προσεγγίζει τον χώρο υπό μελέτη διεπιστημονικά, λαμβάνοντας υπ' όψιν τόσο τα οικολογικά και αντιληπτικά χαρακτηριστικά του όσο και τα κοινωνικά (Τζημοπούλου 1982: 230-231), προσδίδοντάς του αισθητική και λειτουργική αναβάθμιση.

Γενικά, κατά τον σχεδιασμό και την αντιληπτική οργάνωση του χώρου (Φατούρος 1979: 21) θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι παρακάτω βασικές παράμετροι:

- Ο τόπος, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, το σχήμα του, το υπάρχον ανάγλυφο (υψομετρικές διαφορές, κλίσεις κλπ.) και φυσικά η κλίμακά του (διαστάσεις, μέγεθος).
- Η επισκεψιμότητα και η προσβασιμότητά του, με είσοδο καθορισμένη και όρια διακριτά, τα οποία δεν αποκόπτουν την τοποθεσία από το ευρύτερο περιβάλλον, όταν αυτό είναι επιθυμητό.
- Η ασφάλεια και η υγεία όλων των παιδιών.
- Η απρόσκοπτη και ενδιαφέρουσα κίνηση των παιδιών μέσα στον χώρο.
- Η επιλογή των φυτών.
- Η επιλογή των παιχνιδιών – κατασκευών (υλικά, διαστάσεις, χρώματα, σχήματα, συνδεσμολογία).
- Το είδος και η θέση των καθιστικών στοιχείων, πρώτον για καλύτερη επίβλεψη – θέαση και δεύτερον, για επαρκή σκίαση και θερμική άνεση.
- Το είδος και η θέση των υπόλοιπων στοιχείων εξοπλισμού και εγκαταστάσεων, όπως φωτιστικά στοιχεία, εγκαταστάσεις άρδευσης, υποδομές αποστράγγισης, περίφραξη (εάν υπάρχει) και λοιπές βοηθητικές κατασκευές (κάδοι απορριμμάτων κ.α.).

Ειδικότερα, παραθέτουμε τις βασικές αρχές, οι οποίες διέπουν τον σωστό σχεδιασμό ενός τόπου για παιδιά.

### **Μεταμόρφωση του υφιστάμενου τοπίου**

Μία από τις πρωταρχικές σχεδιαστικές αρχές είναι η *μεταμόρφωση του υφιστάμενου τοπίου*, όπως και της βλάστησης που υπάρχει σ' αυτό και γύρω από αυτό, σε σκηνικό και υλικό για παιχνίδι, αντίστοιχα. Η ομαλή μετάβαση από το φυσικό στο ανθρωπογενές μπορεί να επιτευχθεί διαμέσου της χρήσης φυσικών υλικών για τις διάφορες κατασκευές που αρθρώνουν τις χωρικές ενότητες της παιδικής χαράς, όπως κορμοί δέντρων, βράχια, ξύλινοι ή πέτρινοι φράχτες, γλυπτά και γέφυρες από υλικά της φύσης. Η τρέχουσα προσέγγιση για τον σχεδιασμό τόπων για παιδιά είναι τα 'natural playscapes', φυσικοί χώροι παιχνιδιού, οι οποίοι αντιπροσωπεύουν φυσικές θέσεις, π.χ. δάσος και προσφέρουν ευρύ φάσμα αόριστου παιχνιδιού, μη καθορισμένων μορφών.

### **Εκπαιδευτική διάσταση του σχεδιασμού**

Η δεύτερη και πολύ βασική σχεδιαστική αρχή είναι η επιτακτική ανάγκη για την ύπαρξη *εκπαιδευτικής διάστασης* στον σχεδιασμό, καθώς είναι πλέον ευρέως αποδεκτό πως τα παιδιά, μαθαίνουν πως λειτουργούν οι αισθήσεις τους, βιωματικά, μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον Καπετανάκη (1988 όπως αναφέρεται στο Κατσαβουνίδου 2012: 229), «Τα πράγματα του εξωτερικού κόσμου είναι για το παιδί

σύμβολα μιας αλήθειας που δεν είναι για να τα κατανοήσει κανείς αλλά να τα αισθανθεί. Ο ενήλικος δεν μπορεί πια να δει τέτοιο συμβολισμό στον κόσμο γύρω του και γι' αυτό το λόγο πρέπει να καλέσει στη μνήμη του, να ξαναπλάσει ό,τι είδε στα παιδικά του χρόνια και να νιώσει ακόμη μια φορά το βάθος κάτω από την εμφάνιση των πραγμάτων». Η δημιουργία θεματικών μικρο - τοποθεσιών, μέσα στην ίδια παιδική χαρά ή προτιμότερο στα πλαίσια ενός δικτύου παιδικών χαρών, μέσα στον αστικό ιστό, μπορεί να ενισχύσει τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, όπως ένας μικρός βοτανικός 'κήπος', η 'γωνιά' της ανακύκλωσης, ο χώρος για την κυκλοφοριακή αγωγή κλπ.

### ***Πολυμορφικότητα***

Μία τρίτη σχεδιαστική αρχή είναι η *πολυμορφικότητα* και η ποικιλία στον σχεδιασμό, μέσω της δυνατότητας παιχνιδιού από όλες τις ηλικίες. Η ηλικία διαφοροποιεί τις ανάγκες και τις επιθυμίες των παιδιών για παιχνίδι λόγω διαφορών στη σωματική τους διάπλαση και στην ικανότητα αντίληψης του περιβάλλοντος. Μία άλλη έκφανση της πολυμορφικότητας είναι ο πολυδιάστατος χαρακτήρας των κατασκευών, που αρθρώνουν την παιδική χαρά, οι οποίες λειτουργούν, ταυτόχρονα σε πολλά επίπεδα, όπως το χρηστικό (π.χ. κάθισμα), το εκπαιδευτικό (π.χ. κάθισμα ενσωματωμένο σε φυτοδοχείο με τις βοτανολογικές ονομασίες των φυτικών ειδών), το λειτουργικό (π.χ. καθιστικό με μορφή αντιστήριξης σε διαμορφωμένο πρυνές) και το αισθητικο-αντιληπτικό (π.χ. κάθισμα με φωτισμό ως εικαστική παρέμβαση) και το ψυχαγωγικό (π.χ. κάθισμα – παιχνίδι).

### ***Φαντασία***

Η τέταρτη και ίσως η σημαντικότερη σχεδιαστική αρχή είναι η *φαντασία* στον σχεδιασμό, ούτως ώστε να δημιουργηθούν οπτικά και ακουστικά ερεθίσματα με σκοπό το παιδί να ανακαλύψει τη φύση και να χτίσει μαζί της μία προσωπική σχέση αντίληψης και δημιουργίας, αφήνοντας συγχρόνως χώρο για το αυθόρμητο. «...η 'απλότητα' ενός ελεύθερου, χωρίς προγραμματισμένη χρήση, χώρου έτοιμου να 'ενεργοποιηθεί' συμμετέχοντας ως αντικείμενο (κι όχι ως υλική βάση) της πράξης του παιδιού, συνιστούν τα κριτήρια με τα οποία οι χώροι αυτοί θα αξιολογηθούν θετικά και θα προτιμηθούν από τα παιδιά» (Τσουκαλά 2006: 85). Στην επίτευξη του παραπάνω στόχου βοηθούν ο σωστός συνδυασμός των χρωμάτων στις κατασκευές, η επιτυχημένη ενσωμάτωση των όγκων και των σχημάτων μέσα στον χώρο, το αρμονικό δέσιμο των φυσικών υλικών με τα δομικά στοιχεία, η αίσθηση της έκπληξης με στενά περάσματα και 'κόγχες' ανακάλυψης - παιχνιδιού και η πολυτέλεια του κενού χώρου μέχρι να έρθει μία αυθόρμητη δραστηριότητα - απρόβλεπτο παιχνίδι να τον καταλάβει και να τον μεταμορφώσει.

## **Οι καλές πρακτικές ή αλλιώς όταν εφαρμόζονται οι σωστές αρχές σχεδιασμού**

### ***Τόπος για παιδιά στην πόλη της Αδελαΐδας, Αυστραλία (ASPECT Studios)***

Χωροθετημένος κοντά στις αποβάθρες του λιμανιού και πλαισιωμένος από κτίρια βιομηχανικής κληρονομιάς (αλευρόμυλοι), ο νέος τόπος για παιδιά ανήκει σε ένα ευρύτερο πλαίσιο ανοικτών χώρων πρασίνου και δραστηριοτήτων. Ο σχεδιασμός του μεταμορφώνει το υφιστάμενο τοπίο έχοντας, όμως, σαφείς αναφορές στην ιστορία των αλευρόμυλων και στις εμπορικές δραστηριότητες της γειτονιάς, όπως η υφιστάμενη

σιδηροτροχιά, που διατηρήθηκε και αποκαταστάθηκε στην αρχική της μορφή, υπενθυμίζοντας την ιστορική ταυτότητα του τόπου.

Το βασικό δομικό στοιχείο είναι μία κατασκευή που διατρέχει τον χώρο, έχοντας πολλές ταυτόχρονες αναγνώσεις, προσδίδοντας πολυμορφικότητα (Εικόνα 2). Ένας κίτρινος σωλήνας μεταμορφώνεται από προστατευτικό κιγκλίδωμα σε παιχνίδι – χωροδικτύωμα, αφήνοντας στη φαντασία των παιδιών τον ρόλο που θα του αποδοθεί, κάθε φορά. Οργανώνει επιμέρους μικρο-τοποθεσίες, δημιουργώντας ‘δωμάτια’ παιχνιδιού και στη συνέχεια μετατρέπεται σε λέξεις (εκπαιδευτική διάσταση), πλάθοντας μία καινούρια ιστορία κάθε φορά (φαντασία).



Εικόνα 2: Τόπος για παιδιά στην πόλη της Αδελαΐδας, Αυστραλία

### ***Τόπος για παιδιά στην πόλη του Άμστερνταμ, Ολλανδία (Carve Landscape Architecture)***

Το αποτέλεσμα του σχεδιασμού είναι μία υπερυψωμένη διαδρομή, με υποδομές αναρρίχησης και μία επιφάνεια άμμου, με ξύλινα όρια, τα οποία λειτουργούν συγχρόνως ως καθιστικά. Η κατασκευή-παιχνίδι (Εικόνα 3) χωροθετήθηκε ανάμεσα στα υφιστάμενα δέντρα και αιωρείται, στα πέντε μέτρα από το έδαφος, στηριζόμενη σε τέσσερα ‘κουκούλια’, τα σημεία συνάντησης των υπερυψωμένων μονοπατιών. Αυτά τα ‘κουκούλια’ έχουν πολυδιάστατο χαρακτήρα. Λειτουργούν, ταυτόχρονα, ως χώροι στάσης-ξεκούρασης και παρατηρητήρια-σημεία θέασης. Συνδέονται μεταξύ τους με σήραγγες αναρρίχησης που καταλήγουν σε δύο εξόδους, σχηματίζοντας ‘οκτάρι’ (βασικό δέσιμο ορειβασίας και αναρρίχησης). Η ‘μπούκλα’ είναι προσβάσιμη από διάφορα σημεία, σε διαφορετικά ύψη, ούτως ώστε να εξυπηρετεί όλες τις ηλικιακές ομάδες.

Με την ανύψωση της κατασκευής-παιχνίδι, το αποτύπωμα στο τοπίο ελαχιστοποιείται. Ολόκληρη η περιοχή, από κάτω, παραμένει ελεύθερη για αυθόρμητες δραστηριότητες. Τέλος, η κατασκευή - παιχνίδι, παρά το μέγεθός της και το έντονο χρώμα της, καταφέρνει να ενσωματωθεί στο υφιστάμενο φυσικό περιβάλλον, λειτουργώντας την ίδια στιγμή ως τοπόσημο, στη γειτονιά.



Εικόνα 3: Τόπος για παιδιά στην πόλη του Άμστερνταμ, Ολλανδία

### **Η απο-δόμηση της παιδικής χαράς**

Η απο-δόμηση της παιδικής χαράς ή διαφορετικά η ανάλυση της λειτουργικής της δομής αφορά τα δομικά στοιχεία που τη συνθέτουν, τα οποία περιγράφονται αναλυτικά παρακάτω:

#### ***Πρώτο στοιχείο: φυτική μάζα***

Οι φυτεύσεις στις παιδικές χαρές έχουν διττό χαρακτήρα. Εκτός από την προφανή οικολογική τους λειτουργία (ελάττωση του φαινομένου της 'θερμικής νησίδας') και την απαραίτητη σκίαση που παρέχουν, οργανώνουν τον χώρο δημιουργώντας επιμέρους μικρο-τοποθεσίες. Είτε ως ενιαίες επιφάνειες εδαφοκαλύψεων, όπου φιλοξενούνται αυθόρμητες δραστηριότητες, είτε ως στοιχεία παιχνιδιού, στην κλίμακα του παιδιού. Από βοτανολογική άποψη, τα φυτικά είδη πρέπει να επιλεγούν βάσει συγκεκριμένων χαρακτηριστικών, ούτως ώστε να είναι ασφαλή για τους μικρούς εξερευνητές, όπως να μην έχουν αγκάθια ή λογχοειδή φυλλώματα, να έχουν απαλή υφή, ποικιλία στις αποχρώσεις (π.χ. δαμασκηνιά καλλωπιστική, σφενδάμι και μουριά καλλωπιστική) και ευχάριστη ευωδιά (οι θεραπευτικές ιδιότητες των αρωματικών φυτών, π.χ. λεβάντα).

Επιπλέον, η σωστά σχεδιασμένη φύτευση έχει τη δυνατότητα να παίζει εκπαιδευτικό ρόλο στη σχέση των παιδιών με τη φύση είτε διαμέσου της βίωσης του μικροκλίματος της παιδικής χαράς, με τη μορφή βοτανικού κήπου, είτε διαμέσου της κατανόησης εννοιών, όπως η ανακύκλωση νερού με παρτέρια βροχής, είτε απλά μέσω της επαφής με το χώμα, την πανίδα (πεταλούδες, μυρμήγκια, σαλιγκάρια) και τη χλωρίδα του μικρού αυτού οικοσυστήματος. Ένα ακόμα βασικό λειτουργικό χαρακτηριστικό των φυτεύσεων είναι η προστασία από τον θόρυβο του αστικού ιστού, η οποία επιτυγχάνεται με τη χρήση αναρριχητικών φυτών και θάμνων, ώστε τα παιδιά να απολαμβάνουν τους ήχους της φύσης, όπως το κελάηδισμα των πουλιών και το θρόισμα των φύλλων.

#### ***Δεύτερο στοιχείο: σκληρά υλικά***

Η κάλυψη των επιφανειών παιχνιδιού ποικίλει ανάλογα με το επιθυμητό αποτέλεσμα. Υπάρχει μία πληθώρα υλικών δαπεδόστρωσης, παραδοσιακά και σύγχρονα προϊόντα τεχνολογίας αιχμής, τα οποία πρωτίστως οφείλουν να είναι ασφαλή (δάπεδα ασφαλείας). Ενσωματώνονται μέσα στον σχεδιασμό, χωροθετώντας θεματικές περιοχές ή οριοθετώντας πορείες παιχνιδιού με τη χρήση διαφορετικών και έντονων χρωματισμών από χυτά δάπεδα. Η εναλλαγή ‘σκληρά’ υλικά δημιουργεί επιμέρους μικροτοποθεσίες, αφήνοντας στη φαντασία των παιδιών το στήσιμο της ιστορίας και των ρόλων του παιχνιδιού. Κάπου, οι πλακοστρώσεις (κυβόλιθοι, σχιστόπλακες, μάρμαρο κλπ.), τα χυτά υλικά ή το σταθεροποιημένο κεραμικό δάπεδο χαρτογραφούν ποτάμια και λόφους και αλλού πλάθουν θάλασσες και νησιά. Η εμπνευσμένη χρήση των κατάλληλων, κατά περίπτωση, υλικών, σε συνδυασμό με τη σωστή σχεδιαστική προσέγγιση δίνουν μορφή σε έναν καινούριο κόσμο γεμάτο κρυψώνες – καταφύγια με τη δημιουργία κατασκευών και νέους πλανήτες με τη διαμόρφωση πρανών για παιχνίδι και αναρρίχηση.

#### ***Τρίτο στοιχείο: κατασκευές - παιχνίδια***

Μία τυπική παιδική χαρά μέσα στο δομημένο περιβάλλον μίας ελληνικής πόλης συνήθως περιλαμβάνει τα παρακάτω παιχνίδια:

- Τσουλήθρα: αποτελείται από μία σκάλα που οδηγεί σε υψωμένη επιφάνεια και μία κεκλιμένη επιφάνεια ως το έδαφος. Διαθέτει πλάγια προστατευτικά τοιχώματα και στο έδαφος υπάρχει άμμος ή δάπεδο ασφαλείας
- Κούνια: εκκρεμή καθίσματα από μία υπερυψωμένη οριζόντια ράβδο
- Μύλος: κυκλική μεταλλική πλατφόρμα με ακτινωτά κιγκλιδώματα με δυνατότητα περιστροφής
- Τραμπάλα: ισοσκελής οριζόντιος μοχλός με δυνατότητα κατακόρυφης κίνησης
- Πλεγμένο δίχτυ: χρησιμοποιείται για αναρρίχηση (συναντάται σπανιότερα)

Λαμβάνοντας υπόψη ότι μία παιδική χαρά θα πρέπει να προσφέρει στα παιδιά εμπειρίες και συναισθήματα, τόσο έκπληξης και δράσης όσο ασφάλειας και ηρεμίας, οι τρέχουσες σχεδιαστικές προσεγγίσεις προσανατολίζονται προς τη δημιουργία ενός *ευφάνταστου τόπου παιχνιδιού με ευέλικτες δομές αυθόρμητων δραστηριοτήτων*. Η σχεδιαστική απόδοση των παραπάνω ποικίλει ανάλογα με τον στόχο του σχεδιασμού, κατά περίπτωση, είτε με τη δημιουργία ομαλών κλίσεων και επιπέδων, που προσδίδει χροιά περιπέτειας είτε με τη σύνθεση διαφορετικών υλικών επίστρωσης και

πρωτότυπων κατασκευών παιχνιδιού, σε απόλυτη αρμονία με υφιστάμενο ή τεχνητό έντονο ανάγλυφο. Σε πολλές περιπτώσεις απαραίτητα στοιχεία της δομικής λειτουργίας μιας παιδικής χαράς, όπως αναβαθμοί σύνδεσης διαφορετικών επιπέδων και κλιμακωτοί χώροι στάσης – ξεκούρασης, μετατρέπονται σε τόπους παιχνιδιού και διασκέδασης, ενσωματώνοντας μία νέα διάσταση στη βασική τους λειτουργία. Άλλες φορές τα παιχνίδια έχουν αφαιρετική μορφή.

#### ***Τέταρτο στοιχείο: αστικός εξοπλισμός***

Τα στοιχεία του αστικού εξοπλισμού παίζουν καθοριστικό ρόλο στον σχεδιασμό ενός χώρου για παιδιά. Η χωροθέτηση των καθιστικών τόσο για τους κηδεμόνες όσο για τους μικρούς εξερευνητές, πρέπει να γίνεται σε μέρος σκιερό και προστατευμένο από τοπικά ρεύματα αέρα, συγχρόνως, όμως με τη δυνατότητα απρόσκοπτης θέασης των χώρων παιχνιδιού. Η σωστή επιλογή υλικών κατασκευής σε συνδυασμό με τον ευρηματικό σχεδιασμό μπορούν να οδηγήσουν σε καθιστικά με πολυδιάστατη χρήση, όπως γλυπτά ανοιχτού χώρου ή αντικείμενα παιχνιδιού. Τα φωτιστικά εκτός από την προφανή λειτουργία τους και την αίσθηση ασφάλειας που παρέχουν, αποτελούν πολλές φορές σημεία αναφοράς και στοιχεία οργάνωσης του χώρου. Επίσης, οι περιφράξεις, με δημιουργικό σχεδιασμό, συχνά λειτουργούν ως ευφάνταστα αντικείμενα μη οργανωμένου παιχνιδιού. Τέλος, οι κάδοι απορριμμάτων και οι κρήνες με ενδιαφέροντα σχήματα και χρώματα (π.χ. μορφές ζώων) παίζουν τον δικό τους ξεχωριστό ρόλο στις ιστορίες των παιδιών.

#### ***Πέμπτο στοιχείο: τοπόσημα (τέχνη - υγρό στοιχείο - σκίαση)***

Η πέμπτη λειτουργική ενότητα μίας παιδικής χαράς είναι τα τοπόσημα, τα οποία αποτελούν σημεία εστίασης (φυσικής, οπτικής και αντιληπτικής) του τόπου και σημεία αναφοράς παιχνιδιού, ιστορίας και περιπέτειας. Άλλες φορές είναι ένα γλυπτό ανοιχτού χώρου, όπως ένα χρηστικό αντικείμενο σε διογκωμένη κλίμακα, π.χ. ένα τεράστιο κόκκινο μανταλάκι, χωρίς συγκεκριμένη αναφορά που λειτουργεί ως διακριτικό στην ευρύτερη γειτονιά. Ενώ, σε άλλη περίπτωση, είναι μία κατασκευή υγρού στοιχείου, όπως πίδακες νερού με χρώμα και ήχο ή ένας καταρράκτης συνδυασμένος με χώρο στάσης. Επίσης, κατασκευές σκίασης, όπως αυτοφερόμενες μεμβράνες δημιουργούν ευχάριστο μικροκλίμα και ενδιαφέρουσες τοποθεσίες.

### **Η ανα-δόμηση της παιδικής χαράς μέσα από δύο παραδειγμάτων εφαρμογής**

#### ***Ισχύουσα νομοθεσία και ελληνική πραγματικότητα***

Σύμφωνα με τη σύμβαση του ΟΗΕ για τα δικαιώματα του παιδιού, πρέπει να διασφαλίζεται σε κάθε παιδί ένα επίπεδο ζωής που να επιτρέπει τη σωματική, ψυχική, πνευματική, ηθική και κοινωνική ανάπτυξή του. Στο πλαίσιο αυτό περιλαμβάνονται οι δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, η ενασχόληση με τα ψυχαγωγικά παιχνίδια και γενικότερα οι δραστηριότητες, οι οποίες είναι κατάλληλες για την ηλικία του. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί αναπτύσσει την προσωπικότητά του, την κοινωνικότητά του και τη φαντασία του. Καθίσταται λοιπόν χρέος της πολιτείας να μεριμνά για όλα αυτά (<https://www.unicef.gr/>).

Η κείμενη ελληνική νομοθεσία, σχετική με τη δημιουργία αλλά και την οργάνωση χώρων παιδικής χαράς είναι η παρακάτω:

- Υ.Α. 28492/2009, (ΦΕΚ 931/Β/18.5.2009, <http://www.et.gr/>) ‘Καθορισμός των προϋποθέσεων και των τεχνικών προδιαγραφών για την κατασκευή και τη λειτουργία των παιδικών χαρών των Δήμων και των Κοινοτήτων, τα όργανα και η διαδικασία αδειοδότησης και ελέγχου τους, τη διαδικασία συντήρησης αυτών, καθώς και κάθε άλλη αναγκαία λεπτομέρεια’,
- Υ.Α. οικ. 48165/2009, (ΦΕΚ 1690/Β/17.8.2009, <http://www.et.gr/>) ‘Συμπλήρωση της υπ’ αριθμ. 28492/2009 υπουργικής απόφασης’,
- Υ.Α. 27934/2014, (ΦΕΚ 2029/Β/25.7.2014, <http://www.et.gr/>) ‘Τροποποίηση και συμπλήρωση της υπ’ αριθμ. 28492/2009 υπουργικής απόφασης’ και
- Εγκύκλιος 44/7.8.2014, (Α.Π.: 30681/2014, <http://www.et.gr/>) ‘Τροποποίηση και συμπλήρωση της 28492/2009 (931/Β) απόφασής μας περί οργάνωσης και λειτουργίας των παιδικών χαρών των ΟΤΑ’.

Σύμφωνα με το ΦΕΚ 2029Β/2014 (<http://www.et.gr/>), «Παιδική χαρά είναι ο οριοθετημένος χώρος του ΟΤΑ που προορίζεται για ψυχαγωγία ανηλίκων χωρίς την επίβλεψη προσωπικού. Εγκαθίσταται σε δημοτικά/κοινοτικά ακίνητα που έχουν χαρακτηριστεί στο οικείο ρυμοτομικό σχέδιο είτε ως χώροι παιδικής χαράς είτε ως κοινόχρηστοι χώροι, καθώς και σε ακίνητα της ιδιωτικής περιουσίας του δήμου ή της κοινότητας σύμφωνα με τις ισχύουσες διατάξεις. Αποτελείται από εξοπλισμό (όργανα – κατασκευές), ο οποίος είναι ειδικά σχεδιασμένος για ατομικό ή ομαδικό παιχνίδι. Πρέπει επίσης να είναι χωροθετημένη και σχεδιασμένη με τρόπο ώστε να μην τίθεται σε κίνδυνο η ασφάλεια και η υγεία όλων των παιδιών.» Αναφέρουμε ενδεικτικά τις προϋποθέσεις χώρου για δημιουργία παιδικής χαράς:

- Αποφυγή χώρων με ηχητική και ατμοσφαιρική ρύπανση και χώρων δίπλα σε δρόμους ταχείας κυκλοφορίας
- Απόσταση μεγαλύτερη των 300μ. από εγκαταστάσεις ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας.
- Αποφυγή γειννίαςσης με περιοχές που εγκυμονούν κινδύνους (κατολισθήσεις, εστίες μολύνσεων κ.λπ.).
- Αποφυγή περιοχών που μπορεί να βλάψει τον ψυχισμό των παιδιών (φυλακές, νεκροταφεία κ.λπ.).
- Ασφαλής προσβασιμότητα (Α.Μ.Ε.Α.).
- Όχι οπτική απομόνωση.
- Οριοθέτηση – περίφραξη του χώρου (φυτική ή τεχνητή), με μία καθορισμένη είσοδο, πλάτους τουλάχιστον 1.00μ.
- Ασφαλής επιλογή παιχνιδιών και ορθή διάταξή τους στο χώρο, έτσι ώστε να διασφαλίζεται η άνετη κυκλοφορία των παιδιών (ζώνη όδευσης πλάτους 1.50μ.).
- Επαρκής ηλεκτροδότηση, υδροδότηση και πόσιμο νερό.
- Χώροι στάσης και σημεία ξεκούρασης συνοδών, με σκίαση για παιδικές χαρές άνω των 400τ.μ., τεχνητή ή όχι.
- Φύτευση με ζώνες πρασίνου.
- Αποτροπή αδέσποτων ζώων.
- Σήμανση και δοχεία απορριμμάτων.
- Ωράριο λειτουργίας, συντήρηση και καθαριότητα.

Σήμερα, στη χώρα μας υπάρχουν 18.000 παιδικές χαρές, από τις οποίες είναι πιστοποιημένες μόνο οι 300.  
(<http://www.news.gr/ellada/koinonia/article/191291/paidikes-hares-giati-den-einai-pistopoihmenes.html>).

## **Δύο παραδείγματα εφαρμογής στην πόλη της Θεσσαλονίκης**

Και στα δύο παραδείγματα εφαρμογής, το έντονο φυσικό ανάγλυφο, οι ανοικτές θέες και η 'διάχυση' του παιχνιδιού στη γειτονιά, αποτέλεσαν τις τρεις βασικές αρχές για τον σχεδιασμό.

### ***Επεισόδιο Α' – 'Κάστρο της περιπέτειας'***

Το έργο αφορά στην αποκατάσταση τμήματος ανενεργού κοιμητηρίου με τη διαμόρφωση ενιαίου δικτύου ανοιχτών χώρων, το οποίο περιλαμβάνει μία παιδική χαρά και μία πλατεία. Το έντονο υφιστάμενο ανάγλυφο και η ανοιχτή θέα προς τον απέναντι λόφο οδήγησαν στον σχεδιασμό (*μεταμόρφωση του υφιστάμενου τοπίου*), παράλληλα με την ανάγκη 'διάχυσης' του τύπου παιχνιδιού στον παρακείμενο ανοιχτό χώρο, δημιουργώντας ένα συνδεδεμένο σύνολο-σημείο αναφοράς της γειτονιάς, έναν ελεύθερο χώρο περισυλλογής, αναψυχής και ψυχαγωγίας.

Αξιοποιώντας το έντονο υφιστάμενο ανάγλυφο (υψομετρική διαφορά των 7,50μ.), διαμορφώθηκε μια παιδική χαρά περιπέτειας. Το 'Κάστρο της Περιπέτειας' (Εικόνα 4) είναι ένα αφαιρετικό οχυρό (*φαντασία*), το οποίο αποτελείται από τρεις ξεχωριστές χωρικές ενότητες, που συνδέονται μεταξύ τους με κεκλιμένες πεζοδιαδρομές. Οι ενότητες αυτές χωροθετούνται σε διαφορετικά επίπεδα (υψομετρική διαφορά των 75 εκατοστών), οργανώνοντας με αυτόν τον τρόπο επιμέρους τοποθεσίες δράσης - παιχνιδιού, με σημεία στάσης - ξεκούρασης. Φυτεύσεις χαμηλών θάμνων δημιουργούν προστατευτικά όρια μεταξύ των επιπέδων, με υψομετρική διαφορά και κατασκευές από καουτσούκ λειτουργούν ως καθιστικά, συγκρατώντας ταυτόχρονα τα κεκλιμένα φυτεμένα τμήματα (*πολυμορφικότητα*). Επιπλέον, φυτεύσεις δένδρων σε σημεία στάσης παρέχουν την απαραίτητη σκίαση.

Περιμετρικά της παιδικής χαράς κατασκευάστηκαν ημικυκλικά καθιστικά, οπλισμένου σκυροδέματος, με πλάτη μεταβαλλόμενου ύψους και διπλό ρόλο (*πολυμορφικότητα*). Αφ' ενός, διαμορφώνουν προστατευμένους χώρους στάσης με σκίαση (εφελκόμενο ιστίο) και αφ' ετέρου, συγκρατούν τα πρηνή αποτελώντας συγχρόνως, κομμάτι της οριοθέτησης της παιδικής χαράς, εξωτερικά.

Επιλέχθηκαν κατασκευές- παιχνίδια πρωτότυπου σχεδιασμού, με κλιμάκωση στον βαθμό δυσκολίας και προκλήσεις, ώστε να ενεργοποιείται η φαντασία των παιδιών, να διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον τους για αυθόρμητο παιχνίδι και δραματοποίηση ρόλων δικών τους ιστοριών και τελικά να οικειοποιούνται τον τόπο, ως 'στέκι' τους. Άλλωστε, σύμφωνα με τον Brown (2009 όπως αναφέρεται στο Ουγγρίνης και Λιάπη 2015: 125), «το παιχνίδι είναι η μόνη ανθρώπινη δραστηριότητα που μπορεί να επιτύχει ικανή εμπύθιση ώστε να ενεργοποιηθούν πλήρως οι μηχανισμοί του 'projected self' και μπορεί να επιτύχει τον μεγαλύτερο βαθμό συγκέντρωσης, ενώ διατηρεί τον ενθουσιασμό και αντιστέκεται στην αδιαφορία λόγω επαναληψιμότητας».



Εικόνα 4: ‘Κάστρο της περιπέτειας’

Το παιχνίδι συνεχίζεται στη διπλανή πλατεία με την αμμοδόχο, στοχεύοντας στην ενοποίηση των ανοιχτών χώρων και στη ‘διάχυσή’ τους στο ευρύτερο αστικό πλέγμα. Στο πάρκο- πλατεία διαμορφώθηκε μια κεντρική ζώνη κίνησης, με δύο χώρους στάσης, στην αρχή και στο τέλος της διαδρομής, εκατέρωθεν της οποίας σχεδιάστηκαν φυτεμένα πρανή. Το πρώτο σημείο στάσης, στην αρχή της διαδρομής, λειτουργεί ως τόπος μνήμης και περισυλλογής, με το σκάμμα - αναφορά στην προηγούμενη χρήση της τοποθεσίας (κοιμητήριο), αλλά ταυτόχρονα ως σύμβολο ελπίδας και συνέχειας, μία αμμοδόχος για τα παιδιά. Ανάμεσα στα πρανή διαμορφώθηκε κεκλιμένο επίπεδο κίνησης μέσω του οποίου είναι προσβάσιμες οι υποενότητες με τα όργανα άθλησης εξωτερικού χώρου (παιχνίδια εφήβων και ενηλίκων). Η διαδρομή καταλήγει στο δεύτερο σημείο στάσης, όπου σχεδιάστηκε ένα καθιστικό καμπύλης μορφής (ξανασυναντάμε τμήμα του κύκλου, το τέλειο σχήμα που υπονοεί τον ‘κύκλο της ζωής’), το οποίο αναπτύσσεται γύρω από τον πλάτανο, το κατεξοχήν δέντρο της παραδοσιακής πλατείας.

#### ***Επεισόδιο Β’ – ‘Παιχνίδι στον πράσινο λόφο’***

Στο δεύτερο παράδειγμα εφαρμογής, μια παιδική χαρά και δύο ελεύθεροι πράσινοι χώροι συνδέονται φυσικά και αντιληπτικά, μέσω περιμετρικών πεζοδιαδρομών, δημιουργώντας ένα πλέγμα αστικών τοποθεσιών, έναν πυρήνα συλλογικότητας στη γειτονιά. Μέσω του σχεδιασμού αξιοποιήθηκε το κρυμμένο δυναμικό της τοποθεσίας (μεταμόρφωση του υφιστάμενου τοπίου) και διαμορφώθηκε ένας δημιουργικός τόπος για παιχνίδι, αναψυχή και περισυλλογή, με ανοιχτές θέες και εκπαιδευτικό χαρακτήρα.

Ο συγκεκριμένος σχεδιασμός προάγει τη βιωματική μάθηση εννοιών (*εκπαιδευτικός χαρακτήρας*), όπως χώρος, όγκος, προοπτική, υψόμετρα, σχήματα, ευθεία - διαδρομή, σημείο - στάση, προσανατολισμός, αναλογίες και χρώματα, που συμβάλλουν στην ανάπτυξη της χωρικής σκέψης. Σύμφωνα με την Τζεκάκη (2015: 140), «η συστηματική κι οργανωμένη ενασχόληση με χωρικές δραστηριότητες, μέσα από κατάλληλες διδακτικές παρεμβάσεις, βελτιώνει γενικά τις χωρικές ικανότητες των παιδιών και δημιουργεί αυτό που αποκαλείται ‘χωρικό απόθεμα’, το οποίο μπορεί να ενισχυθεί και να οδηγήσει σε πιο επεξεργασμένες επιστημονικές ή ειδικότερα μαθηματικές μορφές».

Η παιδική χαρά, ‘Παιχνίδι στον πράσινο λόφο’ (Εικόνα 5), αποτελείται από τρεις επιμέρους τοποθεσίες και δύο ζώνες μετάβασης, ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα που εξυπηρετεί η καθεμιά.

Στο πρώτο επίπεδο (ψηλότερη στάθμη), που απευθύνεται σε παιδιά σχολικής ηλικίας, διαμορφώνεται μία άτυπη αμφιθεατρική διάταξη, αξιοποιώντας το υφιστάμενο πρανές, η οποία αποτελείται από τρεις σειρές αναβαθμών, από σκυρόδεμα μέσα στο πράσινο. Μεταξύ των αναβαθμών, οι υφιστάμενες δένδροστοιχίες διατηρήθηκαν και ενισχύθηκαν, δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο έναν σκιερό και προστατευμένο χώρο από τους ανέμους και τον θόρυβο του αστικού ιστού. Οι αναβαθμοί λειτουργούν ως καθιστικά, αλλά συγχρόνως φιλοξενούν αυθόρμητες δραστηριότητες (παραστάσεις, προβολές, δρώμενα και εκδηλώσεις εκπαιδευτικού χαρακτήρα). Στη συνέχεια χωροθετούνται κατασκευές-παιχνίδια, σε χυτό δάπεδο, με σχήματα και έντονα χρώματα. Σε θέση με ανοιχτή θέα, τοποθετείται ξύλινο κiosk με καθιστικά, που προσφέρει προστασία από τις καιρικές συνθήκες, εξασφαλίζοντας ταυτόχρονα, στους συνοδούς, οπτική επαφή τόσο με τις περιοχές παιχνιδιού όσο με τις εισόδους της παιδικής χαράς.

Η μετάβαση από το πρώτο επίπεδο στο δεύτερο γίνεται με διασκεδαστικό και περιπετειώδη τρόπο, με δύο τσουλήθρες (*τοπόσημο*), στην πράσινη πλαγιά και με κυλινδρικούς αναβαθμούς από καουτσούκ, ‘φυτεμένους’ στο πρανές. Στο δεύτερο επίπεδο (μεσαία στάθμη), διαμορφώνεται ζώνη μετάβασης με αναφορά στα παραδοσιακά παιχνίδια του παρελθόντος, όπως τρίλιζα και κουτσό. Το δεύτερο επίπεδο και το τρίτο συνδέονται με ένα κεκλιμένο επίπεδο πρόσβασης και έναν τοίχο αντιστήριξης, ο οποίος λειτουργεί ως παιχνίδι αναρρίχησης.

Στο τρίτο επίπεδο (χαμηλότερη στάθμη), χωροθετούνται κατασκευές- παιχνίδια για νήπια και δημιουργείται μία επιφάνεια για ελεύθερο παιχνίδι, με εδαφοκάλυψη φυσικού χλοοτάπητα και δέντρα. Περιμετρικά, διαμορφώνονται σημεία στάσης -ξεκούρασης με καθιστικά πρότυπου σχεδιασμού (με ενσωματωμένη επιφάνεια για γράψιμο ή διάβασμα, τα οποία σχεδιάστηκαν για το συγκεκριμένο έργο, με την ονομασία ‘toknowusbetter’) και δημιουργούνται ζώνες φυτικής μάζας (θαμνώδη και δενδρώδη φυτικά είδη).

Το παιχνίδι ‘διαχέεται’ στους παρακείμενους ανοικτούς χώρους, με επίστρωση από οικολογικό υλικό (σταθεροποιημένο κεραμικό δάπεδο) και πίδακες νερού που ‘ξεπηδούν’ μέσα από γρανιτένιους κυβόλιθους. Μικροτοποθεσίες διαμορφώνονται για την άθληση εφήβων και ενηλίκων με όργανα εκγύμνασης εξωτερικού χώρου. Εναλλακτικές διαδρομές κίνησης μέσα από διαφορετικά χωρικά ερεθίσματα και παιχνίδια δημιουργούν έναν δυναμικά εξελισσόμενο χώρο, μέσα στη φύση, γεμάτο προκλήσεις για ευρηματικό παιχνίδι (*φαντασία*). Αναπτύσσεται έτσι, ένας ζωντανός και ευχάριστος τόπος, ο οποίος προσκαλεί και συνδέει τη γειτονιά, προωθώντας την ανταλλαγή γνώσεων και εμπειριών, μέσα από τη συνύπαρξη - συνάντηση όλων των ηλικιών.



Εικόνα 5: 'Παιχνίδι στον πράσινο λόφο'

***'Low-budget courtyard' ή αλλιώς 'αυλή χαμηλού προϋπολογισμού'***

Το 'Low-budget courtyard' είναι ένα έργο σε εξέλιξη και αφορά μία πρόταση για τη διαμόρφωση αυλής νηπιαγωγείου. Συνεργαζόμαστε άμεσα με τις νηπιαγωγούς, που είχαν το όραμα να αποκτήσουν μία αυλή διαφορετική και αφουγκραζόμαστε τις επιθυμίες των παιδιών. Πρέπει να σημειωθεί ότι δεν υπάρχει, ουσιαστικά, προϋπολογισμός, ούτε χρηματοδότηση από κρατικό φορέα, εκτός από κάποιες δωρεές, σε είδος και εργασία, από εκπαιδευτικούς και γονείς.

Έναυσμα για την πρόταση αποτελεί το ότι «χώρος αποκτά παιδαγωγική σημασία, για δυο λόγους. Ο πρώτος είναι ότι ο κτισμένος και διαμορφωμένος χώρος περιέχει ένα απόθεμα πληροφορίας, το οποίο αποτελεί ένα εν δυνάμει απόθεμα ερεθισμάτων μάθησης. Ο δεύτερος, ότι η διαμόρφωσή του και η αισθητική του προσφέρουν την υλική βάση για την ανάπτυξη της επικοινωνίας και της αλληλεπίδρασης του παιδιού με το κοινωνικό περιβάλλον, δυνατότητες που συμβάλλουν στην απόκτηση δεξιοτήτων, στη διαμόρφωση μορφών συμπεριφοράς και, γενικότερα, στη διαδικασία ωρίμανσης του παιδιού» (Γερμανός 2014: 8).



Εικόνα 6: ‘Low-budget courtyard’ ή αλλιώς ‘αυλή χαμηλού προϋπολογισμού’

Η υφιστάμενη κατάσταση του χώρου είναι μία ελεύθερη επιφάνεια, με γρασίδι και κάποια δέντρα, τα οποία συμμετέχουν στον σχεδιασμό (*μεταμόρφωση του υφιστάμενου τοπίου*). Προτείνεται η διαμόρφωση επιμέρους μικρο-τοποθεσιών (Εικόνα 6), ‘δωμάτια’ παιχνιδιού, τα οποία έχουν ως σημεία αναφοράς συγκεκριμένες κατασκευές, σχήματα-μορφές που παίζουν βασικό ρόλο στις ιστορίες των παιδιών (*φαντασία*). Το καράβι, το κάστρο και το τρένο, φτιαγμένα από φυσικά υλικά (*‘natural playscapes’*), από ξύλο σε διάφορες μορφές, όπως κορμοί και παλέτες, από τη γειτονική λαϊκή αγορά, αποτελούν τα τοπόσημα της αυλής. Σχεδιασμένα μονοπάτια οδηγούν σε αυτά, οργανώνοντας τον χώρο, ενώνοντας και ταυτόχρονα χωρίζοντας τις υποενότητες. Προτείνεται, επίσης, η φύτευση φυτών (άνθη και αρωματικά) με σήμανση της βοτανολογικής τους ονομασίας (*εκπαιδευτικός χαρακτήρας*).

### **Αντί επιλόγου**

Στο ζήτημα του σχεδιασμού των παιδικών χαρών, μέχρις στιγμής, δεν έχει δοθεί η αρμόζουσα βαρύτητα. Η επανάληψη συγκεκριμένων προτύπων, εδώ και δεκαετίες, διευκολύνει του φορείς, αλλά δημιουργεί χώρους μονότονους και υποτονικούς. Απουσιάζει η φαντασία και η ευρηματικότητα στη σχεδιαστική προσέγγιση των χώρων αυτών.

«Οι τόποι που έχουμε γεννηθεί και μεγαλώσει επενδεδυμένοι με προσωπικά νοήματα και συναίσθημα γίνονται οι γέφυρες που μας ενώνουν με τον ευρύτερο κόσμο. Οι τόποι μας διαμορφώνουν ενώ ταυτόχρονα διαμορφώνονται από τις δικές μας αποφάσεις και επιλογές. Αυτή η σχέση αλληλοδιάδρασης ανθρώπων και τόπων τους

καθιστά ένα άτυπο πεδίο αγωγής ενώ παράλληλα προβάλλει επιτακτικά την ανάγκη συμπερίληψής τους στις διαδικασίες της εκπαίδευσης» (Λούκου 2015: 200).

Τα παιδιά χρειάζονται τόπους με ταυτότητα και δυναμική, χωρίς στερεότυπα. Έχουν ανάγκη από ευέλικτα 'σημεία στίξης' για να τα ενώσουν και να ζωγραφίσουν τη δική τους ξεχωριστή εικόνα για τους εαυτούς τους και για τον κόσμο ή για την πόλη τους. Και ίσως θα ήταν σκόπιμο να ενοποιηθούν οι παιδικές χαρές μιας ευρύτερης περιοχής σε ένα πλέγμα τόπων για τα παιδιά, οι οποίοι θα αφηγούνται διαφορετική ιστορία παιχνιδιού, κάθε φορά.

## Βιβλιογραφία

### Ελληνόγλωσσα

Ανανιάδου-Τζημοπούλου, Μ. (1982). *Η ανάλυση του τοπίου στο σχεδιασμό. Συμβολή στην έρευνα αρχιτεκτονικής τοπίου*. Διδακτορική διατριβή. Θεσσαλονίκη: Επιστημονική Επετηρίδα της Πολυτεχνικής Σχολής, 18, Α.Π.Θ.

Ανανιάδου-Τζημοπούλου, Μ. (1992). *Αρχιτεκτονική Τοπίου. Σχεδιασμός Αστικών Χώρων*. Θεσσαλονίκη: Ζήτη.

Γερμανός, Δ. (2014). *Αναμορφώνοντας τον σχολικό χώρο: Από τον χώρο των κανονισμών στον χώρο για το παιδί*. Επιστημονική ανακοίνωση στο Τζεκάκη Μ. & Κανατσούλη, Μ. (επιμ.) Πρακτικά του Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή: Ανα-στοχασμοί για την Παιδική Ηλικία. Θεσσαλονίκη: ΤΕΠΑΕ ΑΠΘ.

Γερολύμπου Α., Καλογήρου Ν., Καυκούλα Κ., Παπαμίχος Ν., Τσουλουβής Λ., Χαστάογλου, Β. και Χατζημιχάλης, Κ. (1986). *Επί Πόλεως – συλλογή κειμένων για την πόλη και την πολεοδομία*. Θεσσαλονίκη: Υπηρεσία Δημοσιευμάτων Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. .

Καπετανάκης, Δ. (1988). *Μια Διάλεξη Για Τον Προυστ. Στο Μυθολογία Του Ωραίου*. Λίμνη Ευβοίας: Ντενίζ Χάρβεϋ.

Κατσαβουνίδου, Γ. (2012) *Το παιδί, η πόλη, το παιχνίδι: Μια πολυφωνική βιογραφία*. Διδακτορική διατριβή. Βόλος: Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πολυτεχνική Σχολή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Λούκου, Μ. (2015). *Ιστορίες της πλατείας: Μια πρόταση διδακτικής του τόπου με αφετηρία τις εικόνες του. Παρουσίαση ψηφιακής διαδραστικής εφαρμογής*. Ηλεκτρονικός τόμος Πρακτικών του Συμποσίου με Διεθνή Συμμετοχή: Τόποι για Εμπειρίες Μάθησης. Έρευνα, Δημιουργία, Αλλαγή. Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης.

Ουγγρίνης, Κ. Α. και Λιάπη, Μ. (2015). *Εκπαιδóτοποι: Διατυπώνοντας το δυναμικό χωρικό αποτύπωμα της ευχάριστης εκπαιδευτικής διαδικασίας*. Ηλεκτρονικός τόμος Πρακτικών του Συμποσίου με Διεθνή Συμμετοχή: Τόποι για Εμπειρίες Μάθησης. Έρευνα, Δημιουργία, Αλλαγή. Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης.

Συγκολλίτου, Ε. (1997). *Περιβαλλοντική Ψυχολογία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Τζεκάκη, Μ. (2015). *Η αντίληψη του χώρου στο πλαίσιο της μαθηματικής εκπαίδευσης*. Ηλεκτρονικός τόμος Πρακτικών του Συμποσίου με Διεθνή Συμμετοχή: Τόποι για Εμπειρίες Μάθησης. Έρευνα, Δημιουργία, Αλλαγή. Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης.

Τσουκαλά, Κ. (2006). *Παιδική Αστική Εντοπία. Αρχιτεκτονική και νοητικές αναπαραστάσεις του χώρου*. Αθήνα: Τυπωθήτω.

Φατούρος Δ. (1979). *Οργάνωση του χώρου και γεωμετρική οργάνωση*. Θεσσαλονίκη: Παρατηρητής.

### **Ξενόγλωσση**

Brown, S. (2009). *Play. How it Shapes the Brain, Opens the Imagination and Invigorates the Soul*. New York, NY: Avery.

Holahan C. J. και Wandersman A. (1987). *The community psychology perspective in environmental psychology* (Vol. 1). New York, NY: John Wiley and Sons.

Tuan Y. (1974). *Topophilia. A study of environmental perception, attitude, and values*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

### **Πηγές Εικόνων**

Εικόνα 1: Δήμος Φιλοθέης- Ψυχικού. Διαθέσιμο στο:

<http://www.psychiko.gov.gr/index.php/city/sightseeing/2014-04-07-11-50-31>

(Ανακτήθηκε: 24/05/2017).

Εικόνα 2: ASPECT Studios. Διαθέσιμο στο: <http://www.aspect.net.au>.

(Ανακτήθηκε: 24/05/2017).

Εικόνα 3: Carve Landscape Architecture. Διαθέσιμο στο:

<http://www.landezine.com/index.php/landscape-architects/carve>.

(Ανακτήθηκε: 24/05/2017).

Εικόνες 4-6: Προσωπικό φωτογραφικό αρχείο των εισηγητριών.