



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



Redesigning Playscapes  
with Children  
in the Western Balkans

# RE:PLAY

Oblikovanje krajobraza za igru na zapadnom  
Balkanu kroz zajedničku suradnju s djecom

---

Priručnik o igri, krajobrazima za  
igru, participaciji,  
zapadnom Balkanu i drugim  
pričama







Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union



Redesigning Playscapes  
with Children  
in the Western Balkans

# RE:PLAY

Oblikovanje krajobraza za igru na zapadnom  
Balkanu kroz zajedničku suradnju s djecom

Priručnik o igri, krajobrazima za igru,  
participaciji, zapadnom Balkanu i  
drugim pričama



Qendra  
Marrëdhënie  
Relationship  
Center



# SADRŽAJ



## ZAMISLITE

- 2** Čemu tolika strka oko igre?
- 4** Naša vizija
- 7** Tko smo mi



## POVEŽITE SE

- 14** Igra na zapadnom Balkanu
- 18** Sudjelovanje na zapadnom Balkanu



## BUDITE INOVATIVNI

- 23** Pronađite doooooobro mjesto
- 26** Pazi, kamera!
- 27** Moje omiljeno mjesto u gradu je...zato što...
- 30** Projektirajte mjesto iz vaših snova!
- 31** Arhitektonska radionica zajedno s djecom
- 34** Zabava na školskom igralištu





## STVARAJTE

- 37** Točkice na zelenim površinama, Ljubljana
- 47** Senzorna zemlja čudesa, Zagreb
- 57** Staza iz snova, Beograd
- 67** Pilot-projekt zeleno igralište škole Mihal Grameno, Tirana
- 75** Kockice, Bar



## PODIJELITE

- 84** Promišljanje o pristupu
- 91** Što je sljedeće?
- 92** Želite li se igrati s nama?



01

# ZAMISLITE





# UVOD

## Čemu tolika strka oko igre?

Igra nije ništa ozbiljno. Pa igra je samo zabava. Njome se bave djeca, ne odrasli. Odrasli ljudi koji se igraju su djetinjasti. Navedene su izjave tek dio onoga što se može čuti u suvremenim društvima na Balkanu, i upravo one naglašavaju percepciju da igra nije nužna. Međutim, ono što mnogi ne uviđaju jest to da je igra nešto uistinu ozbiljno: igra je ozbiljan oblik učenja. Evolucijski biolozi prepoznaju igru kao temeljan ljudski instinkt pokretan znatiželjom i željom za eksperimentiranjem. Upravo kroz igru djeca jasličke dobi počinju simulirati svijet: kada stupaju nogama, viču, smiju se ili izazovu snažnu reakciju pomoću nečeg jednostavnog poput svog izraza lica. Kako djeca rastu, tako igra postaje sve složenija i uključuje igranje uloga i zajedničke scenarije u kojima djeca kreiraju maštovite priče i kroz njih istražuju sukobe i njihova rješenja.

Upravo kroz igru djeca razvijaju svoju maštu, kreativnost i socijalne vještine kao što su suradnja, empatija, pregovaranje i dijeljenje. Konvencijom o pravima djeteta priznaje se važnost igre te se u njoj navodi

da djeca imaju pravo na odmor, na igru i razonodu primjerenu njihovoj dobi, kao i na slobodno sudjelovanje u kulturnom životu i umjetnostima (članak 31.).

Nepovoljan položaj djece u suvremenom društvu, posebno u odnosu na pristupačnost igre, složeno je pitanje kojim se nećemo baviti u ovom priručniku. Međutim, navedeni razlozi postoje i nastavljaju ograničavati prilike za igru. Napori za uključivanje djece u urbanističko planiranje ostvarili su uspjeh 1970-ih godina, nadahnuti konceptom Henrija Lefebvrea „Pravo na grad“ (eng. „The Right to the City“). Urbanist Colin Ward predstavio je ideju „grada kao škole“ kroz istraživačke ekskurzije poznate kao „dérives“. Djeca su za vrijeme sudjelovanja u takvim ekskurzijama istraživala gradske četvrti u kojima su živjela, identificirala isključujuće elemente i raspravljala o načinima promicanja inkluzivnosti i pristupačnosti djeci. Nažalost, usprkos tome što je posljednjih desetljeća pridodano više pozornosti pojmovima urbanog tkiva i zdravlja, pravo djece na grad i njihovo pravo



na igru ostali su sporedni.

Dječja igra u urbanim okruženjima postala je ograničena na posebno predviđene unutarnje i vanjske prostore jer su roditelje brinule sigurnost u prometu i opasnost od nepoznatih osoba. Standardizirana dječja igrališta, u kojima je sigurnost važnija od vrijednosti igre, više ne potiču kreativnost. Posljedično tome, igra je postala povremena aktivnost, a ne put koji vodi do socijalne integracije.

Kako možemo prenamijeniti grad da bi djeca imala više mogućnosti za igru? Igra ne bi trebala biti ograničena na posebna igrališta nego bi ona trebala biti utkana u urbanistički krajolik. To se može postići postavljanjem sigurnih šetnica, gradskih četvrti s pješačkim zonama i interaktivnih javnih prostora te dodavanjem zelenih oaza. Na taj način stvaramo prilike za spontanu i improviziranu igru u svakom dijelu grada, pretvarajući ga u dinamično i živo okruženje

predviđeno za igru (eng. „playscape“) koje prelazi granice tradicionalnih igrališta.

Važnost igre za djecu istražena je i obrazložena iz različitih perspektiva, no to nije svrha ovog priručnika. Cilj ovog priručnika jest skrenuti pozornost na važnost dobro projektiranih javnih površina za djecu koja su projektirana u suradnji s djecom jer „mjesto za igru ne mora koštati milijun eura i uvijek isto izgledati“. Rješenja mogu biti jednostavna i cjenovno pristupačna, a nalaze se nadohvat ruke.



## Naša vizija

Pravo na grad obuhvaća mnogo više od pristupačnosti postojećih urbanih površina; ono predstavlja kolektivno pravo na oblikovanje našeg okoliša u skladu s našim potrebama. Koncept gradova prilagođenih djeci razvijao se kroz povijest. Početkom 20. stoljeća, Ebenezer Howard, začetnik pokreta vrtnih gradova, zamislio je zajednice zelenih površina i sigurnih površina za igru. Posljedično tome, 1960-ih u Nizozemskoj je zabilježen pokret pozivanja na prava djece na igru, potaknut nizom tragičnih nesreća koje su uključivale sudare s vozilima. Pokretom se pozivalo na sigurnije ulice i više pješačkih površina kako bi se zaštitilo djecu te im se pružila sloboda da u potpunosti uživaju u urbanističkom okruženju u kojem odrastaju. 1980-ih godina, Matrix, ženski arhitektonski kolektiv, skrenuo je pozornost na važnost urbanističkog planiranja usmjerenog na djecu. Članice kolektiva istaknule su izazove i probleme koje se odnose na sigurnost, a koji proizlaze iz svijeta uglavnom predodređenog za muškarce. Europska komisija istaknula je 2004. godine koncept „dizajn za sve“ kako bi promicala društvo prilagođeno korisniku i okoliš za sve, uključujući djecu. Ideja „prava na grad“ dobila je globalno priznanje nakon što je u okviru Konferencije Ujedinjenih naroda „Habitat III“ (Nova urbana agenda – „The New Urban Agenda“) obuhvaćena vizija stvaranja inkluzivnih „gradova za sve“.

Stvarna iskustva djece moraju biti priznata te im se mora dati prednost u procesu projektiranja kako bi se odgovorilo na njihove specifične potrebe te grad prilagodilo upravo tome. Naša tvrdnja proizlazi iz prepoznavanja nedostatka mogućnosti za igru i prirodnih prostora u urbanim okruženjima, kao i iz prevladavajućeg trenda standardiziranih igrališta prepoznatljivih po kataloškoj urbanoj opremi i mekanoj podnoj oblozi u ograđenom prostoru (eng. „kit-fence-carpet approach“).




Igra je kulturološka aktivnost i potrebna joj je kulturološka prihvaćenost kako bi napredovala. Potreban nam je pomak u percepciji sposobnosti i identiteta djece. Sad, kad pogledamo unatrag i na razdoblje od protekle tri godine, još smo više svjesni koliko je taj pomak teško napraviti.

RE:PLAY i igra općenito imaju posebnu kvalitetu, a to je da su istovremeno i cilj i metodologija. Upravo kroz moć igre težimo unapređenju uvjeta za igru, aktivno uključujući djecu u proces. Na početku ovog projekta svi smo bili itekako svjesni toga da su djeca zanemarivana u procesu izgradnje gradova. Naša je misija pobrinuti se da je igra jednako dostupna svakom djetetu kad god i gdje god to ono želi te koliko god dugo je potrebno.

Igra je kulturološka aktivnost i potrebna joj je kulturološka prihvaćenost kako bi napredovala. Potreban nam je pomak u percepciji sposobnosti i identiteta djece. Sad, kad pogledamo unatrag i na razdoblje od protekle tri godine, još smo više svjesni koliko je taj pomak teško napraviti.







„Sudjelovanje djece u procesu urbanističkog planiranja od temeljne je važnosti za stvaranje gradova koji na prvo mjesto stavljaju potrebe, prava i želje djece, te im omogućuju da aktivno sudjeluju u razvoju zajednica u kojima žive.“

**Marjetica Potrč,**  
slovenska umjetnica i arhitektica

# Tko smo mi

## Pazi!park

Mi smo nevladina i neprofitna organizacija iz Ljubljane (Slovenija) čiji su članovi stručnjaci za prostorno planiranje, uglavnom krajobrazni arhitekti. Naša je misija poboljšati kvalitetu života kroz prepoznavanje i iskorištavanje posebnih kvaliteta postojećih prostora za vrijeme stvaranja novih. Naš su primarni fokus otvorene površine namijenjene djeci jer čvrsto vjerujemo da je grad prilagođen djeci grad koji čini dobro za sve svoje stanovnike. Zagovaramo sudjelovanje korisnika u procesu prostornog planiranja jer vjerujemo da je to idealan pristup utvrđivanju njihovih želja i zabrinutosti. Djeca, primarni korisnici prostora za igru, imaju vrijedne uvide u vlastite potrebe i preferencije. Mi ih smatramo sposobnim sukreatorima prostora i težimo njihovom uključivanju u participativne, kreativne i inkluzivne procese.

Podižemo razinu svijesti o važnosti zelenih površina unutar urbanih područja. Također vjerujemo da pružanje prilika djeci da osjete prirodu i povežu se s njom u ranoj dobi stvara temelj za odgovorno ponašanje i

„Ako razmišljaš godinu dana unaprijed, posadi sjeme. Ako razmišljaš deset godina unaprijed, posadi stablo. Ako razmišljaš stotinu godina unaprijed, obrazuj ljude.“

**Kuan-Tzu**

očuvanje prirodnih okruženja u odrasloj dobi.

Zahvaljujući našim naporima u smislu planiranja, projektiranja i suradnje, došli smo do zaključka da čvrsto vjerujemo u to da i najmanji koraci mogu imati značajan učinak na stvaranje boljeg svijeta. Inicijativa RE:PLAY predstavlja jedan takav korak čiji je cilj proširenje mreže stručnjaka koji dijele slične stavove i poduzimaju konkretne korake na području zapadnog Balkana. Jačanjem partnerstava težimo unaprijeđenju znanja i povećanju kvalitete projektiranja okruženja predviđenog za igru (eng. „playscape“).







## Kreativni krajobrazi

Jednom davno u Hrvatskoj, skupina krajobraznih arhitekata i arhitekata sastala se zahvaljujući zajedničkoj viziji. Naš je san bio stvaranje prostora koji su bili više nego samo funkcionalni i prekrasni. Htjeli smo stvarati prostore koji su odisali duhom i karakterom ljudi koji su ih upotrebljavali – prostore koji su pričali priču, povezujući prirodno okruženje, kulturnu baštinu, društvenu dinamiku i ekonomske prilike svakog mjesta u šaroliku tapiseriju vanjskih površina.

Jedno od naših ključnih načela jest suradnja. Takav pristup temeljen na suradnji pomaže u izgradnji povjerenja i promiče osjećaj vlasništva unutar zajednice, što može dovesti do veće održivosti i trajanja prostora, i stoga ostajemo fokusirani na projektiranje prostora koji su ekološki odgovorni i promiču biološku raznolikost.

Došavši do spoznaje da su djeca važni sudionici svijeta budućnosti, prebacili smo fokus na projektiranje prostora koji vrednuju djecu kao aktivne sudionike.

S obzirom na to da ovaj izazov ne mogu riješiti samo odrasli, okupili smo se sa zajedničkom vizijom da okruženja predviđena za igru mogu biti rekreirana i formirana zajedno s djecom tako da odražavaju njihove potrebe i želje.

I tako je nastao projekt RE:PLAY i započela jedna nova priča.

“Najbolje vrijeme za posaditi drvo bilo je prije 20 godina. Drugo najbolje vrijeme je sada.”

**kineska poslovice**

## Škograd

Mi smo Škograd, kolektiv participativne akcije temeljene na istraživanju iz Beograda (Srbija) posvećen rješavanju problema strukturne diskriminacije marginalizirane djece s urbane periferije Beograda i šire. Škograd je riječ sastavljena od dvije riječi: škola i grad. Posvećeni smo ponovnom kreiranju i promatranju grada kao škole, i škole kao grada, okruženja u kojima je pedagogija uvijek na prvom mjestu i koja bi trebala biti fokus našeg suživota s djecom.

Naš tim sastoji se od stručnjaka iz područja psihologije, pedagogije, umjetnosti, dizajna, arhitekture i urbanih studija. Mi se kroz interdisciplinarni rad na kreativan način povezujemo s marginaliziranim zajednicama koje imaju potencijal stvaranja pozitivnog utjecaja na kvalitetu života u gradu, koristeći se praksama zajedničkog stvaranja urbanih sredina.

Upravo na mjestu marginalizacije i isključivanja djece (na temelju etniciteta, ekonomskog statusa, jezika, religije i boje kože njihovih obitelji) naša organizacija temelji svoj rad: u jednoj od marginaliziranih gradskih četvrti u predgrađu Beograda – gradskoj četvrti Ledine – od osnutka orga-

„Bez snova nema promjene, isto kako nema snova bez nade“

**Freire, 2006:77**

nizacije 2016. Naš zajednički pokušaj jest osigurati mogućnosti kako formaliziranim tako i marginaliziranim zajednicama da se susretnu i sudjeluju u kreativnoj razmjeni, razvijajući odnose temeljene na povjerenju i unapređujući svoj socio-materijalni status u društvu stvaranjem infrastrukture nade. Priroda igre i njegovanje zaigranosti temelj su naše metodologije, našeg načina života i rada, i upravo se kroz igru zajedno krećemo prema slobodnom društvu.





## Qendra Marrëdhënie

„Marrëdhënie“ znači „odnos“ na hrvatskom jeziku. Na albanskom kažemo „Marrëdhënie ndërkombetare“ za „međunarodne odnose“ ili „kanë nje marrëdhënie e mirë“ – kako bismo istaknuli da dvije osobe imaju dobar odnos. Ta se riječ sastoji od dvije riječi: „marrë“ – uzimati i „dhenie“ – davati. Davati i uzimati, uzimati i davati, davati i dobiti sažeti su opisi postupka pregovaranja. Odnos kao pregovaranje možda zvuči kao transakcija, no upravo je o tome riječ u procesima urbanističkog planiranja. Uostalom, planiranje u svojoj osnovi predstavlja stvaranje uvjeta u kojima ni jedna strana nema nadmoć nad drugom prilikom donošenja odluka o organizaciji urbanog prostora.

„Qendra Marrëdhënie“ (Centar odnosa) je neprofitna skupina za urbanističko istraživanje i djelovanje sa sjedištem u Tirani (Albanija) posvećena poboljšanju javnih površina kako bi se djeci omogućilo djetinjstvo obogaćeno iskustvima i rastom. Naš se rad svodi na jednu ideju: da je sposobnost odraslih osoba da odgajaju djecu koja uisti-

nu napreduju i stječu iskustva manje stvar njihovih osobnih odabira a više sustavno pitanje odabira koje im na raspolaganje stavlja okruženje. Odgovornost je na gradu da osigura najzdravija moguća okruženja za djecu, a taj se cilj može ostvariti tek uz pristup koji je posebno prilagođen svakom pojedinačnom kulturološkom i ekonomskom kontekstu.

Od 2018. godine usko surađujemo s gradonačelnicima na području Balkana i srednje Europe s ciljem uključivanja praksi planiranja prilagođenih djeci u djelovanja gradskih službi te s fokusom na rane godine i potrebe skrbnika. Pružamo tehničku potporu lokalnim vladama u prikupljanju i analizi podataka, urbanističkom projektiranju, obuci osoblja, istraživanju i politikama, uključivanju javnosti i komunikaciji, kako bismo kreirali načine za projektiranje zdravijih ulica i javnih površina u gradskim četvrtima temeljenih na pojmovima mobilnosti i klimatske pravde.



## Gradionica

Gradionica je relativno nova i mala zajednica stručnjaka i entuzijasta iz područja arhitekture i dizajna iz Bara (Crna Gora) koja se bavi gorućim pitanjima urbanističkog planiranja koja se sve češće pojavljuju u našim gradskim četvrtima, gradovima i zemljama zbog nedostatka vizije u odnosu na naše zajednice. Naziv „Gradionica“ sastoji se od dvije riječi: „grad“ i „radionica“.

Naš je primarni fokus u Gradionici usmjeren na zajednička dobra, kulturnu baštinu, okoliš i digitalnu transformaciju unutar područja dizajna, arhitekture i urbanističkog planiranja. Posvećeni smo podizanju razine svijesti o važnosti javnih površina, kulture i okoliša, koji se spajaju u jednom fascinantnom putovanju na koje smo krenuli nakon što smo se pridružili timu RE:PLAY.

U ovu smo se avanturu upustili s ciljem stvaranja igrališta povezanijih s prirodom, a za to nema boljeg načina od onoga koji uključuje djecu. Njihova nevjerojatna sposobnost da pretvore uobičajene predmete u nešto čarobno čistom moći mašte postala je središnja tema našeg razvoja i umrežavanja. Naša je uloga bila da jednostavno njegovujemo i podupiremo tu čaroliju igre.

“Rad se sastoji od svega što je tijelo dužno činiti, a igra se sastoji od svega što tijelo nije dužno činiti.”

Mark Twain

I tako je igra postala glavna tema našeg razvoja i umrežavanja, kao sastavni dio ljudske psihe i tijela. Ona nas je povezala sa srednjoškolicima i otkrila nam mogućnosti koje zajednica ima kad se njeni stanovnici ujedine. Ova je avantura rezultirala novim poznanstvima, partnerstvima i prijateljstvima, i otvorila mnoga nova vrata.

Naš je cilj stvarati mjesta, ne prostore, i učenici su nam pomogli u tome tako što su sudjelovali u radionicama temeljenim na njihovim potrebama i zahtjevima za opremu za buduće školsko dvorište. U ovu smo divnu avanturu krenuli kao Dory iz filma Potraga za Nemom – jednostavno smo se prepustili struji i novim iskustvima.









02

# POVEŽITE SE





# KONTEKST ZAPADNOG BALKANA

## Igra na zapadnom Balkanu

RE:PLAY predstavlja našu posvećenost kritičkoj procjeni stanja igre i infrastrukture potrebne za igru, te pristupačnosti igre u gradovima zapadnog Balkana. S ciljem dobivanja boljeg uvida organizirali smo studijske posjete i razmjene s partnerima, što nam je omogućilo da usporedimo lokalne prakse s globalnim kriterijima. Istražujući te prakse iz više različitih perspektiva, uključujući fizičke, prostorne, društvene, pedagoške i psihološke aspekte, naš svestrani tim stručnjaka upotrijebio je svoje znanje i osobna iskustva kako bi proveo opsežnu procjenu.

### Zajednička pozadina na zapadnom Balkanu

Nedostatak ekonomskih, političkih i društvenih transformacija doveo je do stalne potrebe za snalaženjem u svakodnevnom životu u našoj regiji. Ta se osobina odražava i u izgradnji u kojoj se prednost daje ponovnoj upotrebi, redizajnu i integraciji prirodnih

elemenata. Povezivanje s prirodom kroz igru dugogodišnja je tradicija. Zajednički trend u regiji jest pomak s kolektivismom, ukorijenjenog u socijalizmu, prema individualizaciji kroz privatno vlasništvo, popraćen kolektivnim skepticizmom prema neoliberalnim režimima. Ova je tranzicija potaknula vjerovanje da je sve ono što je novo samo po sebi superiorno, a ono što je staro automatski se povezuje s teškim vremenima. Nažalost, ovaj način razmišljanja često je marginalizirao kritičko razmišljanje i promišljeno donošenje odluka u praksama urbanističkog razvoja, ostavljajući malo prostora za dubinsku analizu.

### Standardna infrastruktura za igru

Kao i diljem svijeta u razdoblju od 1940-ih do 1980-ih, na zapadnom su Balkanu sustavno nicala posebno predviđena igrališta. Ta su igrališta bila jednoliko raspoređena i dobro održavana, uglavnom su se nalazila unutar stambenih zona i školskih



igrališta obilježenih pješačkom zonom i velikim javnim zelenim površinama. Dizajn se temeljio na jednostavnoj i praktičnoj metalnoj opremi kao što su penjalice, vrtuljci, klackalice, ljuljačke i tobogani – koji su se pružali visoko u zrak. S porastom popularnosti takvih igrališta povećala se i zabrinutost o sigurnosti. Ograničena razina stručnog znanja o sigurnosti igrališta i tehnološkom napretka materijala koji tada još nisu bili dostupni doveli su do različitih interpretacija sigurnosnih standarda u usporedbi s današnjim normama.

1990-ih, nakon propasti socijalizma, javne su površine bile znatno manje održavane, uključujući infrastrukturu za igru. Ta su područja ostavljena da propadaju i nisu bila samo zanemarena nego i često izložena izrazima pobune i vandalizma. Posljedično tome, razina povjerenja u to da su igrališta sigurna i primjerena za djecu značajno se promijenila.

2000-ih godina, nakon prijelaznog razdoblja, fokus je ponovno vraćen na ulaganje u infrastrukturu za igru unutar javne domene – uglavnom u gradske parkove, a dječja igrališta unutar gradskih četvrti često su bila prepuštena pojedinačnim izvođačima. Rezultat toga bio je pojednostavljen dizajn igrališta prepoznatljivih po standardiziranoj opremi i mekanoj podnoj oblozi u ograđenom prostoru (eng. „kit-fence-carpet approach“) koji nije popratio inovativne

globalne prakse i istraživanja, posebno one zabilježene u zapadnoj i sjevernoj Europi, te sve bolje razumijevanje igre i razvoj odgovarajuće infrastrukture u regiji.

Posljednjih se godina u Ljubljani ulažu značajni naponi kako bi se renoviralo postojeća javna igrališta i izgradilo nova, pronalazivši inspiraciju za to u Skandinaviji i Njemačkoj. Nova igrališta odlikuju se različitim dizajnom posebno prilagođenim lokaciji svakog igrališta te spajanjem visokokvalitetne opreme s bogatom vegetacijom. Međutim, troškovi povezani s izgradnjom i održavanjem, posebno troškovi skupe opreme za igru i sigurnosnih podloga, predstavljaju financijsko opterećenje. Posljedica toga mogao bi biti trend cjenovno prihvatljivijih prirodnih igrališta.

## Jedinstvena infrastruktura za igru

Zapadni Balkan, kao i druge regije iz razdoblja nakon Drugog svjetskog rata, bio je pod utjecajem moderne arhitekture i njezinih načela. To je razdoblje pokrenulo kreativnu revoluciju u projektiranju javnih površina, a rezultat je bila nekolicina posebnih apstraktnih skulptura izrađenih od betona. Strateški postavljene na javnim površinama kao što su parkovi i dječja igrališta, te su skulpture svojim odvažnim i impresivnim oblicima pozivale djecu na istraživanje. Skulpture su simbol arhitektonske baštine regije i mjesta



Poslijeratna infrastruktura za igru u doba socijalizma.



'Riba' - apstraktna skulptura Vladimire Bratuž Furlan u parku Tivoli u Ljubljani.

za maštovitu i očaravajuću igru.

Primjeri se mogu vidjeti u parku Tivoli u Ljubljani (skulptura Riba Vladimire Bratuž Furlan), u parku Taš u Beogradu (skulptura Obitelj u obliku penjalice i skulptura Uho u obliku tobogana) te u Parku skulptura u Vrsaru. Ta su vječna djela postala prepoznatljivi simboli koji i dan danas pozivaju djecu na igru i pružaju zanimljivo i jedinstveno iskustvo igre.

Spomenici, bilo da su projektirani kao strukture za igru ili ne, često privlače pažnju djece. U Baru, Crna Gora, arheološki nalazi trikonhosa, koji je očuvan usprkos urbanističkom razvoju grada, postali su poznato mjesto za igru na kojem djeca rado razvijaju svoju maštu.

## Pristupačnost igre u našim gradovima

U prošlosti su ulice bile živa mjesta za igru, često popularnija od dječjih igrališta. S obzirom na to da je tada bilo manje automobila, a stambene su četvrti planirane kao vrtni gradovi, svaka je ulica bila mjesto za igru. Dvorišta kuća pretvorena su u dječja igrališta i igra se na taj način protezala čitavim susjedstvom.

Školska igrališta imala su središnju ulogu u toj mreži infrastrukture za igru jer su upravo ona predstavljala mjesta za igru javno dostupna van nastavnih aktivnosti. Često su jedini sportski tereni bili oni izrađeni od asfalta, i upravo nas sportski tereni dovode do još jednog važnog pojma – isključivosti igara s loptom, koje su se primarno smatrale namijenjenim dječacima, a sportski tereni uglavnom su se povezivali s prostorima namijenjenima pripadnicima muškog spola. Ta je isključivost ograničavala sudjelovanje djevojčica, naglašavajući potrebu za razmatranjem i promjenom dizajna školskih igrališta kao i važnost rodne osjetljivosti i inkluzivnosti na suvremenim javnim površinama gradova na zapadnom Balkanu.



Promicanje igre nadahnete prirodom i povezanosti sa zelenim površinama.

## Priroda – grad – igra

Za vrijeme modernizma, pomno projektirane zelene površine pružale su djeci sigurna i odvojena mjesta za maštovitu igru. Potoci, urbani šumski dijelovi i pomno odabrana i zasađena stabla, grmovi i trajnice omogućili su djeci stvaranje jedinstvenih mjesta za igru i izmišljene avanture.

Urbanizacija, dominacija automobilske prometa i reducirani troškovi održavanja doveli su do smanjenja mogućnosti za igru i prirode u gradovima. Štoviše, prioritizacija privatnih inicijativa razvoja rezultirala je pristupom urbanom razvoju orijentiranim na profit.

Javne površine, posebno zelena područja i čestice bez razvijene infrastrukture, zanemarivane su ili privatizirane, te su ih zamijenila ekskluzivna, nedostupna mjesta i nepropusna popločana područja. Taj je pomak rezultirao hermetičkim zatvaranjem

tla, neprimjerenim uvjetima za protok zraka i vode i neravnotežom između omjera zelenih i sivih površina, pri čemu u pojedinim gradovima kao što je Beograd taj omjer iznosi čak 10 % zelenih površina naspram 90 % izgrađenog okoliša.

Danas je na zapadnom Balkanu uključivanje projektnih rješenja za igru naddahnutih prirodom sporedno u usporedbi s pitanjima o sigurnosti i tome tko je odgovoran za njihovo održavanje.

Odrasli jednostavno moraju ponovno razmotriti svoju percepciju sigurnosti, a djeca ponovno zauzeti mjesta za neograničenu igru. To zahtijeva pomak u projektiranju kojim se iznova cijeni važnost slobodne igre u prirodnom okruženju.

## Privatizacija okruženja predviđenih za igru

Nedostatak javnih površina doveo je do privatizacije prostora za igru, a ulogu pružatelja usluga igre preuzeli su shopping-centri, rekreativne zone i kafići. Iako komercijalni prostori možda djeluju kao da su prilagođeni za igru, ovaj trend pridonosi socijalnoj isključenosti jer pristup postaje ograničen i dostupan samo onima koji si to mogu priuštiti. Nejednakost se povećava jer privatna infrastruktura za igru zauzima određene javne površine i ograničava mogućnosti za besplatnu i inkluzivnu igru. To predstavlja prilično velik problem u gusto naseljenim gradovima kao što je Tirana, u kojoj dominacija privatiziranih dječjih igrališta naglašava manjak javnih površina dostupnih za igru.



Privatno igralište u sklopu kafića u Beogradu.



Igra se može dogoditi posvuda: sigurne i zelene modernističke četvrti postale su igrališta.



## Sudjelovanje na zapadnom Balkanu

Za vrijeme socijalizma, sudjelovanje zajednice imalo je ključnu ulogu u upravljanju, izgradnji i održavanju zajedničkih prostora te potrebama zajednice. Taj je duh kolektivnog sudjelovanja polako nestajao kasnijih godina, a zatim se smanjio u javnoj domeni u većini gradova u regiji. Za vrijeme procesa demokratizacije sudjelovanje građana često je bila tek formalnost, a ne istinski kolektivan trud u svrhu oblikovanja javnih površina i donošenja odluka iz područja urbanizma.

Tijekom proteklih desetljeća, nevladine organizacije predvodile su uključivanje sudjelovanja i procjene potreba u javnu domenu i urbanističke prakse u regiji. Međutim, građani su izrazili skepticizam u odnosu na prave namjere i učinkovitost tih inici-

jativa. Njihovi glasovi pri razvoju gradskih četvrti često su bili zanemarivani od strane političkih aktera i struke.

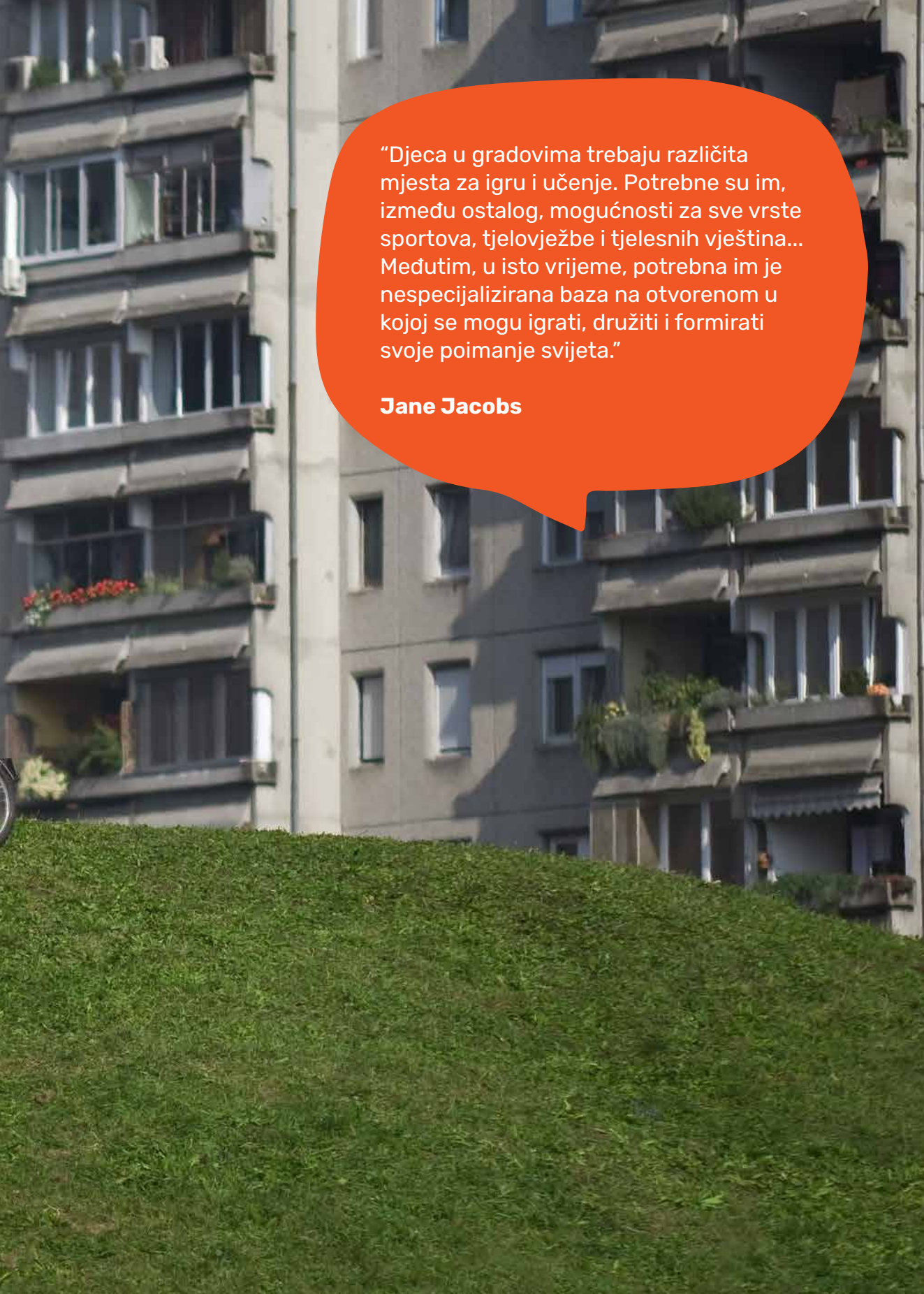
Naši kolektivi ulažu napore u ponovnu izgradnju povjerenja i promicanje uključivanja građana u razne procese prostornog planiranja. Težimo promicanju prava na grad kroz aktivno sudjelovanje građana. Naš pristup temelji se na oblikovanju javnog prostora poželjnog za život (eng. „placemaking“), zajedničkom projektiranju i stvaranju, čime se stvaraju mogućnosti za značajnu suradnju i kolektivno djelovanje.



Oživljavanje urbane igre nadahnute prirodom te povezivanje djece i zelenih okoliša.





A photograph of a multi-story apartment building with balconies and a green lawn in the foreground. The building has several floors with windows and balconies. Some balconies have plants and flowers. The foreground is a lush green lawn. An orange speech bubble is overlaid on the right side of the image, containing text in white. The text is a quote by Jane Jacobs about children's play spaces in cities.

“Djeca u gradovima trebaju različita mjesta za igru i učenje. Potrebne su im, između ostalog, mogućnosti za sve vrste sportova, tjelovježbe i tjelesnih vještina... Međutim, u isto vrijeme, potrebna im je nespecijalizirana baza na otvorenom u kojoj se mogu igrati, družiti i formirati svoje poimanje svijeta.”

**Jane Jacobs**

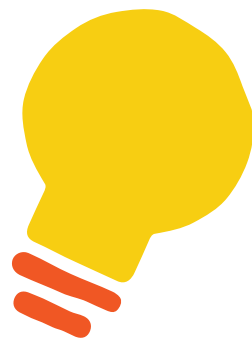




03

# BUDITE INOVATIVNI





## REDIZAJN U SURADNJI S DJECOM

Stvaranje sigurnih, inkluzivnih i zai-granih gradova izuzetno je važno za dobro-bit djece i naših zajednica. Iako je naša du-goročna vizija transformacija cijelog grada u okruženje predviđeno za igru (eng. „play-scape“), odlučili smo započeti s lokalnim školskim igralištima. Ta je odluka donesena iz praktičnih razloga jer školska igrališta već jesu mjesta na kojima se okupljaju djeca, odrasli koji se brinu za njih kao i članovi šire zajednice, što ih čini idealnima za središte našeg djelovanja.

Kad je riječ o projektu RE:PLAY, u samom srcu našeg projekta nalazi se surad-nja. Usko surađujemo s partnerima i ključnim

sudionicima uključujući djecu, njihove skrb-nike, učitelje i profesore te donositelje odlu-ka. Naš participativni proces sastoji se od tri glavne faze: prostorna analiza i procjena potreba korisnika, razvoj projekta i proved-ba kreativnih rješenja. Te se faze podudaraju s poglavljima ovog priručnika: povežite se, zamislite i stvarajte.

Organizirajući zanimljive radionice i koristeći razne medije, potičemo sudionike da izraze svoje nepristrane potrebe, razmišljaju iz- van okvira tradicionalnih okruženja za igru i potiču inovacije. Promicanjem inkluzivnog sudjelovanja želimo stvoriti važna i korisna iskustva igre značajna za naše zajednice.

# Pronađite doooooobro mjesto

**Dinamika:** Oformite tri skupine i podijelite se nasumičnim odabirom. Svaka skupina daje prijedloge prikladnih imena na temelju omiljenih aktivnosti sudionika. Istražite područje zajedno s vašom skupinom kako biste pronašli odgovarajuća mjesta za te aktivnosti. Nakon što pronađete takvo mjesto, ostanite ondje neko vrijeme i upotrijebite pribor koji imate na raspolaganju kako biste napravili makete željenih aktivnosti.

**Pribor i materijali:** Formirajte čarobnu kutiju s priborom u kojoj se nalaze razni setovi materijala za višekratnu uporabu kao što su tkanina, kartonske kutije, tube, krede, plastične boce i sl., za kreiranje prototipa modela u omjeru 1:1. Kutiju s priborom dopunite materijalima koje možete pronaći na samoj lokaciji, npr. granama, cvijećem i kamenjem.

## Ciljevi:

- ▶ upoznavanje okoline
- ▶ otkrivanje prostornih potencijala kroz igru
- ▶ poticanje kreativnosti kroz izradu modela
- ▶ promicanje interakcije i suradnje

**RE:PLAY partner:**  
**Škograd**

**Broj sudionika:**  
**30**

**Broj moderatora:**  
**3**

**Trajanje:**  
**2-3 sata**  
**u razdoblju od 2-3 dana**

**Dob:**  
**6-13 godina**

**Faza:**  
**Prostorna analiza i procjena potreba**







THEY TALK ABOUT  
WHAT HAPPENED  
THEY  
DID NOT HAVE

Stop







# Pazi, kamera!

**RE:PLAY partner:**  
**Pazi!park**

**Trajanje:**  
**2 sata**

**Broj sudionika:**  
**20**

**Dob:**  
**7-13 godina**

**Broj moderatora:**  
**4 + profesionalni  
filmski snimatelj**

**Faza:**  
**Prostorna analiza i  
procjena potreba**

**Dinamika:** Prije nego što aktivnost započne, prikupite suglasnosti roditelja za korištenje fotografija i videozapisa na kojima se nalaze njihova djeca. Također se pobrinite da su baterije mobitela i kamera skroz pune.

Zatim okupite djecu na školskom dvorištu i podijelite ih u skupine od 3 – 4 osobe: snimatelja, voditelja intervjua i 1 – 2 osobe koje će davati intervju. Neka sudionici izmjenjuju uloge tijekom radionice kako bi svi sudjelovali. Osigurajte mobitele i kamere za svaku skupinu i objasnite osnove snimanja filma. Dajte jasne upute svakoj skupini i potaknite istraživanje lokacija koje im se sviđaju ili ne sviđaju. Kako biste pomogli s intervjuima, pripremite popis jednostavnih pitanja koja djeca mogu postaviti, a koja se odnose na njihova omiljena mjesta ili ona koja ne vole, prijatelje s kojima se druže i što rade kada su zajedno. Nakon što djeca započnu sa snimanjem, mentori bi ih trebali promatrati s udaljenosti i ne sudjelovati kako bi se zabilježili iskreni i nepristrani odgovori. Ponovite upute više puta kako bi fokus ostao isti. Ograničite aktivnost na jedan sat radi ostvarivanja optimalnog intenziteta i

količine videomaterijala.

Nakon snimanja sakupite i pripremite sav videomaterijal za daljnju obradu, uključujući analizu sadržaja, odabir videozapisa i montažu.

**Pribor i materijali:** Osigurajte dovoljan broj kamera i/ili pametnih telefona, najmanje jedan po skupini djece (uključujući rezervne), te dovoljno prijenosnih punjača. Razmislite o uključivanju profesionalnog snimatelja koji bi snimio odgovore, određene trenutke i dokumentirao proces radionice.

### **Ciljevi:**

- ▶ analiziranje upotrebe i aktivnosti u postojećem vanjskom prostoru škole
- ▶ bilježenje preferencija i iskustava djece na području vanjskog prostora škole
- ▶ poticanje izražavanja i komunikacijskih vještina
- ▶ promicanje interakcije i suradnje



# Moje omiljeno mjesto u gradu je... zato što...

**RE:PLAY partner:**  
**Gradionica**

**Broj sudionika:**  
**25**

**Broj moderatora:**  
**3**

**Trajanje:**  
**2-3 sata**

**Dob:**  
**14-18 godina**

**Phase:**  
**Prostorna analiza i  
procjena potreba**

**Dinamika:** Prije radionice označite ključne javne površine uzduž zanimljive rute koje bi učenici mogli promatrati i analizirati. Fokusirajte se na mjesta kao što su trgovi, kulturni centri, muzeji i šetnice, koja su poznata učenicima i koje oni često posjećuju ili svakodnevno koriste.

Prvog dana odvedite učenike na lokaciju da prouče kako se javne površine koriste i koje su njihove privlačne strane. Pričajte o njihovim iskustvima te pozitivnim i negativnim aspektima. Neka učenici fotografiraju ili snime barem jedno mjesto koje im se sviđa i jedno mjesto koje im se ne sviđa. Potaknite dodatne prijedloge, čak i s lokacija izvan predviđene rute. Zatražite da se materijali predaju uz obavezne osobne komentare.

Za vrijeme druge radionice predstavite komentare koje ste dobili od sudionika i potaknite dijalog između učenika te u okviru njega istražujte različite stavove o određenim površinama. Potaknite učenike da predlože kako poboljšati ta područja, kao uvod u radionicu projektiranja okruženja predviđenog za igru.

**Pribor i materijali:** Za vrijeme posjeta učenici se mogu koristiti prostorom na razne načine i tako pokazati značenje koje prostor ima za njih. Opcije uključuju pokazivanje povijesnih fotografija, prikaze promjena prije/poslije, ili organiziranje sata crtanja na označenoj lokaciji. Osnovna oprema koju moraju ponijeti sa sobom jest njihov pametni telefon s kamerom koja radi kako bi na taj način maksimalno iskoristili ono što već imaju na raspolaganju.

## **Ciljevi:**

- ▶ uvođenje koncepta javne površine i njezine važnosti, uključujući školsko dvorište kao vrstu javne površine
- ▶ povećanje razine svijesti o prostoru i arhitektonskoj perspektivi
- ▶ poticanje kritičkog razmišljanja
- ▶ izgradnja kulture dijaloga



Uključivanje djece u rasprave o poznatim javnim prostorima, traženje njihova mišljenja o pozitivnim i negativnim aspektima te istraživanje načina poboljšanja tih poznatih prostora kako bi se njihove potrebe kao korisnika prostora bolje zadovoljile.



Korištenje različitih metoda bojanja nudi priliku za podučavanje više tehnika, stvaranje manjih grupa, raspodjelu radnog opterećenja i uključivanje više djece u proces.





# Projektirajte mjesto iz vaših snova!

**RE:PLAY partner:**  
**Škograd**

**Trajanje:**  
**2-3 sata**

**Broj sudionika:**  
**30**

**Dob:**  
**6-13 godina**

**Broj moderatora:**  
**5 ili manje**

**Faza:**  
**Razvoj projekta**

**Dinamika:** Započnite aktivnost predstavljanjem niza ispisanih primjera dobrih intervencija u prostoru u kojima su korišteni različiti stilovi i materijali. Podijelite djecu u male skupine i zajedno kreirajte inspiracijske kolaže. Za vrijeme tog procesa sudjelujte u raspravama oko toga koji ih aspekti primjera najviše privlače i zašto im se sviđaju.

Zatim uredno posložite materijale na jednu površinu koja će izgledati kao da je servirana gala večera. Neka atmosfera bude ugodna uz prikladnu glazbu. Predstavite djeci ideju da su oni graditelji i dizajneri, naglašavajući da je ovo alat za izražavanje ideja. Potičite individualno stvaranje i dopustite svima da u potpunosti izraze svoje vizije. Ako žele, učenici mogu raditi zajedno u manjim skupinama.

Na kraju organizirajte izložbu kako biste predstavili njihove kreacije. Dopustite im da se međusobno intervjuiraju, bilo u audio ili video obliku, na taj način prikupljajući informacije o tome što njima predstavljaju svaki model i njegovi elementi.

**Pribor i materijali:** Donesite stiropor ploču dimenzija 30 x 30 cm za bazu modeliranja. Prikupite materijale za ručni rad kao što su šareni kamenčići raznih oblika, stakleni kamenčići, štapići različitih veličina i ljepilo. Dodajte materijale s lokacija kao što su grane, lišće i kamenje. Sastavite inspiracijski kolaž za dobivanje ideja. Uključite sitne figurice ljudi kao reference mjerila unutar modela.

## **Ciljevi:**

- ▶ testiranje prostorne percepcije i unapređenje razmišljanja o projektu kroz izradu modela
- ▶ prikupljanje podataka za tipologiju elemenata projekta i aktivnosti koje su poželjna djeca
- ▶ prikupljanje ideja za projekt

# Arhitektonska radionica zajedno s djecom

**RE:PLAY partner:**  
**Kreativni krajobrazi**

**Broj sudionika:**  
**7**

**Broj moderatora:**  
**3**

**Trajanje:**  
**2-3 sata**

**Dob:**  
**11-14 godina**

**Faza:**  
**Razvoj projekta**

**Dinamika:** Provedite radionicu na samoj lokaciji, na otvorenom, kako bi se djeca bolje upoznala s prostorom pilot-projekta. Prošećite područjem zajedno s djecom i na licu mjesta popričajte o budućem senzornom vrtu. Predstavite im razne vrste biljaka (ispisane fotografije i istraživanja na internetu) koje omogućuju biološku raznolikost u našem okruženju i potaknite ih da razmisle o tome kako bi mogli istaknuti osjetila s pomoću biljaka i drugih prirodnih elemenata. Potaknite djecu da slobodno izražavaju svoje ideje tako da koriste svoju maštu te crtaju i pišu na prazan nacrt školskog igrališta. Neka radionica bude praktična i poticajna, uzimajući u obzir trajanje koncentracije kod djece. Tražite djecu da izraze svoje mišljenje i uključite njihove ideje u fazu izrade projekta, na taj ih način motivirajući i dajući im osjećaj vrijednosti.

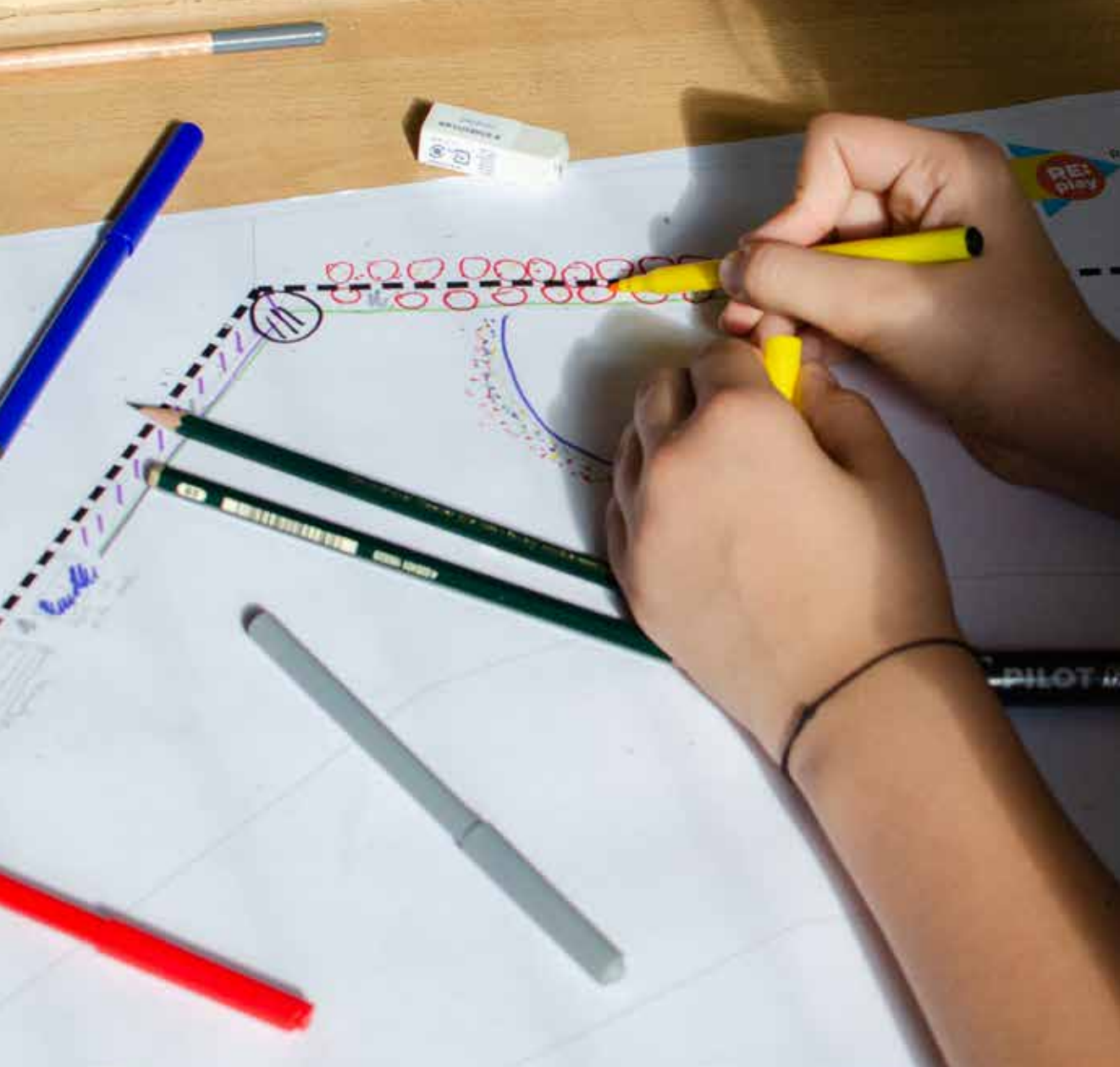
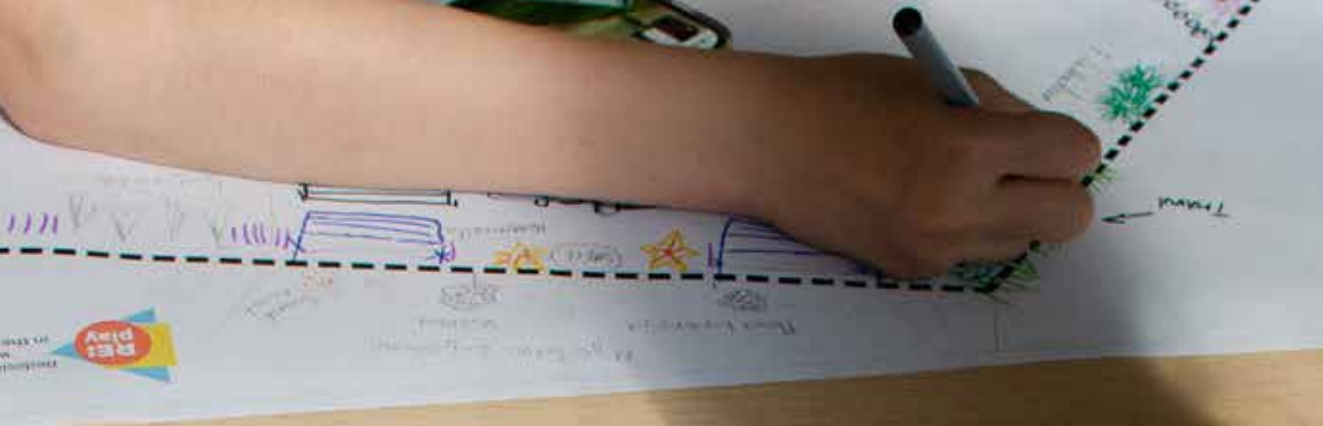
**Pribor i materijali:** Ispišite veliki nacrt školskog igrališta i stavite ga na ljepljivu Kapafix kartonsku ploču kako biste dobili bazu za izradu 3D modela. Ponesite pribor za crtanje (olovke, markere) i razne šarene materijale (čaćkalice, žice, pribadače, ljepilo, papir u boji, filc, stiropor, drvene štapiće) kako bi učenici mogli izraditi 3D model budućeg školskog igrališta.

## **Ciljevi:**

- ▶ uključivanje učenika u konkretne aktivnosti radi razvoja razine svijesti o prostoru i projektantskih vještina
- ▶ poticanje suradnje i timskog rada među sudionicima
- ▶ stvaranje osjećaja vlasništva i ponosa među učenicima u odnosu na školsko igralište
- ▶ promicanje učenja na otvorenom i sudjelovanja u radionici na licu mjesta



Uključivanje učenika u konkretne aktivnosti radi razvoja razine svijesti o prostoru i projektantskih vještina.







# Zabava na školskom igralištu

**RE:PLAY partner:**  
**Qendra Marrëdhënie**

**Broj sudionika:**  
**50**

**Broj moderatora:**  
**7**

**Trajanje:**  
**4-5 sati**

**Dob:**  
**0-70 godina**

**Faza:**  
**Prostorna analiza i  
procjena potreba**

**Dinamika:** Otvorite školsko igralište na neradni dan (praznik). Organizirajte razne aktivnosti za djecu svih uzrasta diljem školskog igrališta. Igrajte razne igre s djecom, a pritom promatrajte na koji način ona koriste školsko igralište. Popričajte s odraslima, razmijenite ideje i zapišite njihove molbe. Uvedite nove aspekte, kao što je igra s vodom. Provedite ankete radi prikupljanja podataka i stavova zajednice. Osigurajte dovoljno pića i hrane kako bi svima bilo ugodno. Organizirajte mjesto za kreativno izražavanje na kojem djeca mogu slikati i stvarati modele od kartonskih ploča.

**Pribor i materijali:** Pripremite čitav niz aktivnosti za djecu i odrasle. Npr. mjesto za igru namijenjeno djeci jasličke dobi s umjetnom travom, hula-hupovima, užetom za preskakanje, cijevima za igru i šatorom. Formirajte

mjesto za izradu raznih predmeta pomoću papira u boji, boja, markera, kistova, vrpce, užeta, kartona. Također postavite mjesto za provođenje ankete sa stolicama, šatorima i ispisanim obrascima.

Ponudite i razne igre s vodom, kao što su prskalice i vodeni baloni.

## **Ciljevi:**

- ▶ kreiranje uspješnog primjera otvorenog školskog igrališta koje potiče kreativnost
- ▶ suradnja sa skrbnicima kako bi se otvorilo i projektiralo školsko igralište
- ▶ prikupljanje podataka kroz ankete i razgovore u svrhu razvoja otvorenih školskih igrališta
- ▶ pružanje podrške za otvorena školska igrališta kao parkove u susjedstvu



Pružanje aktivnosti za djecu svih uzrasta.



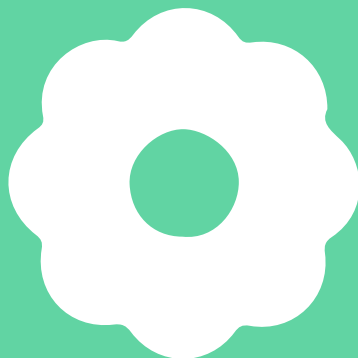
04

# STVARAJTE





# OKRUŽENJA PREDVIĐENA ZA IGRU (ENG. PLAYSCAPES)



# Točkice na zelenim površinama, Ljubljana



## Kulturno okoljsko društvo Pazilpark

**Lokacija:** Osnovna škola Karel Destovnik Kajuh, Ljubljana, Slovenija

**Sudionici:** djeca dobi od 7 – 12 godina različitog etničkog podrijetla, suočena s društvenim izazovima zbog slabijeg materijalnog stanja obitelji

**Ključne riječi:** zajedničko projektiranje, školsko igralište, elementi igre, multifunkcionalno, inkluzivno, ozelenjivanje, zajednica

Imali smo nevjerojatnu priliku surađivati sa školarcima na projektu zajedničkog projektiranja i stvaranja u svrhu revitalizacije njihovog školskog igrališta. Analizirajući prostor i način na koji se njime koristi, prikupili smo prijedloge učenika, učitelja i profesora i članova školske uprave. Postalo je očito da se školsko igralište primarno upotrebljava za sportske aktivnosti, da mu nedostaje opreme za igru, klupa ili mjesta na kojima bi djeca sjedila i družila se.





Nakon rasprave i izlaganja ideja, pripremili smo plan za potpunu obnovu tog prostora. Plan je strukturiran na temelju pristupa po fazama, uzimajući u obzir financijska sredstva koja su na raspolaganju, potrebne dozvole i procijenjeno vrijeme izgradnje. Unutar prijedloga navedene su posebne intervencije koje valja primijeniti u okviru projekta RE:PLAY. Usuglasili smo se da na školsko igralište treba dodati mjesta na kojima bi djeca nesmetano sjedila i družila se,

istovremeno pružajući dovoljno mogućnosti za igru mlađoj djeci. Predložili smo tri intervencije u svrhu poboljšanja prostora i povećanja njegove inkluzivnosti i privlačnosti.

Sportski teren na kojem su se igrale nestrukturirane igre s loptom prebojan je u suradnji s Centrom za mlade Moste i lokalnom inicijativom roditelja. Radionica bojanja održana je kroz dva poslijepodneva. Nacrt je napravljen na temelju prijedloga učitelja i profesora koji su se odnosili na igre



na tlu i želja učenika da se napravi labirint.

Kako bismo dodatno obogatili okoliš, pokrenuli smo inicijativu ozelenjivanja. Posadili smo biljke uz ograde i između prostora za igru i vanjske učionice, tako stvarajući zasebna područja s različitim funkcijama i upotrebama. Pažljivo smo razmotrili i koje biljke odabrati kako bi se unaprijedilo biološku raznolikost (privuklo ptice i leptire), osigurala estetika (razni oblici i boje kore drveta, lišća, cvijeća i voća) i cjelogodišnja edukativna vrijednost kao i vrijednost koju donosi igra.

Treći je prijedlog uključivao razvoj novog višenamjenskog elementa za sjedenje, igru, satove na otvorenom i malu pozornicu. Osim multifunkcionalnosti, u obzir smo uzeli i vandalizam te smo koristili

otporne materijale i čvrste oblike. Učenici su sudjelovali u procesu projektiranja, iznoseći svoje kreativne ideje i preferencije.

Projekt je napredovao u fazama tijekom cijele provedbe navedenih prijedloga, omogućujući svim sudionicima da daju aktivan doprinos. Učenici su se, pod vodstvom roditelja, učitelja, profesora i mentora, ponosili transformacijom svog školskog igrališta, njegujući osjećaj vlasništva i odgovornosti. Proces je ne samo unaprijedio fizičke aspekte prostora nego i potaknuo snažniji osjećaj zajednice i povezanosti među učenicima.



*“Želimo više biljaka i cvijeća i da se livadu ne kosi toliko često kako bi na njoj moglo rasti cvijeće.”*

Više od 60 učenika, roditelja, učitelja i profesora sudjelovalo je u radionici ozelenjivanja. Proces odabira biljaka bio je besprijekoran, s naglaskom na vrste koje mogu opstati na području koje se često koristi i istovremeno pružiti mogućnosti za igru.

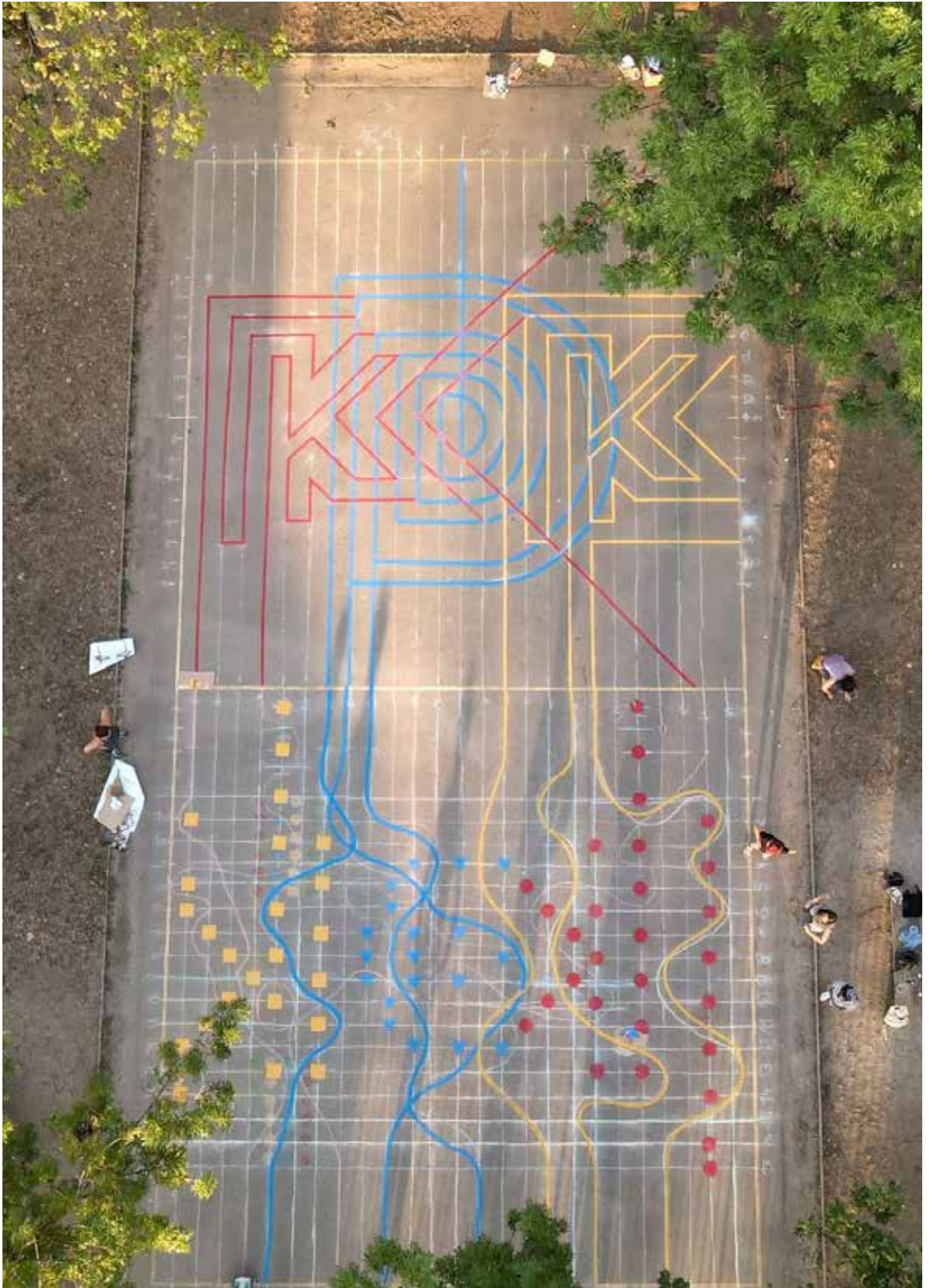




*“Dobro bi nam došla kućica na stablu ondje gore!”*

Kućica od grana vrbe izgrađena je kako bi odgovarala konceptu kućice na stablu koji su zamislila djeca. Ovaj zeleni element za igru uključuje grane stabla vrbe koje se mijenjaju s godišnjim dobom i služi kao prirodno skrovište od vanjskog svijeta.









*“Želim labirint s mnogo staza.”*

Bojanje jednog od sportskih terena rezultiralo je zaigranim dizajnom koji u sebi sadrži inicijale naziva škole – KDK, i služi kao pozadina za improvizirane i kreativne igre.







Aktivnosti kao što su čitanje, pričanje, pisanje zadaće ili jednostavno sjedenje i promatranje drugih i prirode poslužile su kao inspiracije za razvoj multifunkcionalnih elemenata. Betonske odvodne cijevi, promjera od 60 do 120 cm, korištene su kao temelj konstrukcije koja je zatim prekrivena drvenim elementima kako bi se unaprijedila uporabljivost i estetski dojam. Uporaba gotovih betonski cijevi ima nekoliko prednosti. Omogućuje jednostavnu replikaciju, smanjuje troškove proizvodnje, eliminira potrebu za temeljima (na taj način smanjujući rizik od oštećenja korijena stabala na minimum) i štiti od vandalizma i krađe tako što sprječava njihovo pomicanje.











*“Skrovito mjesto na kojem mogu sjediti i pričati s prijateljima.”*

Većini je djece nedostajalo prostora na kojem bi se jednostavno mogli družiti na otvorenom, čak i kad ne sudjeluju u sportskim aktivnostima.



# Senzorna zemlja čudesa, Zagreb



## Kreativni krajobrazi

**Lokacija:** Osnovna škola Rapska, Zagreb, Hrvatska

**Sudionici:** školarci uzrasta od 7 – 13 godina

**Glavne riječi:** senzorni vrt, biološka raznolikost, zajedničko projektiranje, ozelenjivanje, održivost

Biti dijelom projekta RE:PLAY protekle tri godine bilo je uistinu izvanredno iskustvo, a zahvaljujući zanimljivim radionicama održanim u suradnji s učenicima Osnovne škole Rapska u Zagrebu, zajedno smo se upustili u avanturu zamišljanja, projektiranja i provedbe, a sve to kako bi njihov senzorni vrt zaživio.

Na samom početku projekta prikupili smo relevantne podatke provodeći ankete i intervjue, koristeći čak i termalnu





kartu radi lakšeg razumijevanja načina na koji se djeca osjećaju u različitim područjima školskog dvorišta, te promatrajući njihove obrasce igre. Njihov vrijedan doprinos pomogao nam je u pripremi arhitektonskih radionica na kojima smo zajedno izradili 3D model igrališta kojeg su oni zamislili.

Zatim smo krenuli s pažljivom izgradnjom kućice od vrbe i sadnjom senzornog vrta, odnosno biljaka posebno odabranih za aktivaciju i stimulaciju svih

osjetila, stvarajući bogato senzorno iskustvo i istovremeno promičući biološku raznolikost. Provodeći praktične i interaktivne aktivnosti, kao što su izrada hranilica za ptice i hotela za kukce, cilj nam je bio usaditi osjećaj ekološke odgovornosti među mlade sudionike. Kako bismo dodali auditornu dimenziju našem senzornom vrtu, izradili smo glazbene elemente od panjeva i metalnih šipki i na taj način napravili ne samo mjesta za sjedenje nego i inspirativne

prostore za glazbene eksperimente.

Održivost i dugovječnost projekta u rukama su djece, učitelja i profesora koji će odgovorno održavati i brinuti se o našem zajedničkom postignuću.

Projekt RE:PLAY predstavlja simbol pozitivnog učinka koji je moguće postići kad se zajednice ujedine i unaprijede svoje zajedničke prostore. Osnažujući djecu

i uključujući ih u procese projektiranja i održavanja, potaknuli smo osjećaj vlasništva, ponosa i odgovornosti u stvaranju dinamičnog i održivog okoliša oko njihove škole.



*„Najviše mi se sviđa livada i rado bih da na njoj bude posađeno cvijeće.“*

Tijekom dva uzbudljiva školska dana djeca iz više razreda zajedno su sudjelovala u aktivnostima sadnje, oblikujući temelj budućeg senzornog vrta. Zajedno smo posadili 400 trajnica i ukrasnih biljaka pažljivo odabranih u svrhu aktivacije i stimulacije svih osjetila te istovremenog promicanja biološke raznolikosti. Cilj uvođenja čitavog niza različitih biljaka bio je stvaranje ekosustava koji privlači oprašivače, podržava lokalni biljni i životinjski svijet te prikazuje ljepotu raznolikosti prirode.





*„Stara kućica za ptice je pala sa stabla. Stvarno nam treba nova.“*

Briga za senzorni vrt uključuje i brigu za ptice. Prepoznali smo važnost brige za naše pernate prijatelje i zajedno s djecom projektirali smo, obojali i sastavili kućice za ptice kako bismo podigli razinu osviještenosti među djecom o važnosti očuvanja životinja koje žive u našoj blizini, pritom promičući dublju povezanost s prirodom.



Djeca aktivno istražuju i komuniciraju s okolišem kroz senzornu stimulaciju, odnosno korištenjem svojih osjetila vida, sluha, mirisa, dodira i okusa. Biljke, i njihove raznolike teksture, boje, mirisi i zvukovi, nude bogato senzorno iskustvo koje budi našu povezanost s prirodnim svijetom.





*„Moja su želja kućica na stablu i kućica za igru.“*

U često zanemarivanom dijelu školskog igrališta, u blizini prometnog križanja dviju cesta, izgradili smo kućicu od grana vrbe. Zajedno smo sakupili grane vrbe pokraj rijeke nakon čega su djeca naučila plesti, oblikujući grane u čvrstu strukturu. Kuća od grana vrbe brzo je postala omiljeno mjesto za svakodnevno druženje, piknike i probe pjevanja. Kako bismo im pomogli da budući piknici budu još bolji, posadili smo grm bobičastog voća u blizini, stavljajući dodir na popis iskustava koje nudi boravak na otvorenom.



***„U šumi je prije nekoliko mjeseci bilo pčela i mi smo im izgradili kućice, malu sobu, mali krevet. Napravili smo bazen za pčele pun vode.“***

Potaknuti dječjom snažnom željom za istraživanje i brigu za kukce kroz igru, projektirali smo i sastavili dva hotela za kukce. Djeca su preko vikenda, zajedno s roditeljima te braćom i sestrama, skupila češere, štapove i druge prirodne materijale kako bismo izradili udoban, zadivljujuć hotel ispunjen mirisima šume.



***„Ovdje su se prije nalazili panjevi, no netko ih je maknuo. Rado bih da ih vrate.“***

U ovom dijelu senzornog vrta izradili smo glazbene elemente od panjeva i metalnih šipki, na taj način stvarajući ne samo udobna mjesta za sjedenje i opuštanje u hladu starih platana nego i inspirativna mjesta za istraživanje i skladanje glazbe. Kroz interakciju s tim jedinstvenim glazbenim elementima djeca imaju priliku eksperimentirati, otkrivati različite zvukove i skladati vlastite melodije, dodatno produbljujući svoje iskustvo boravka u senzornom vrtu.

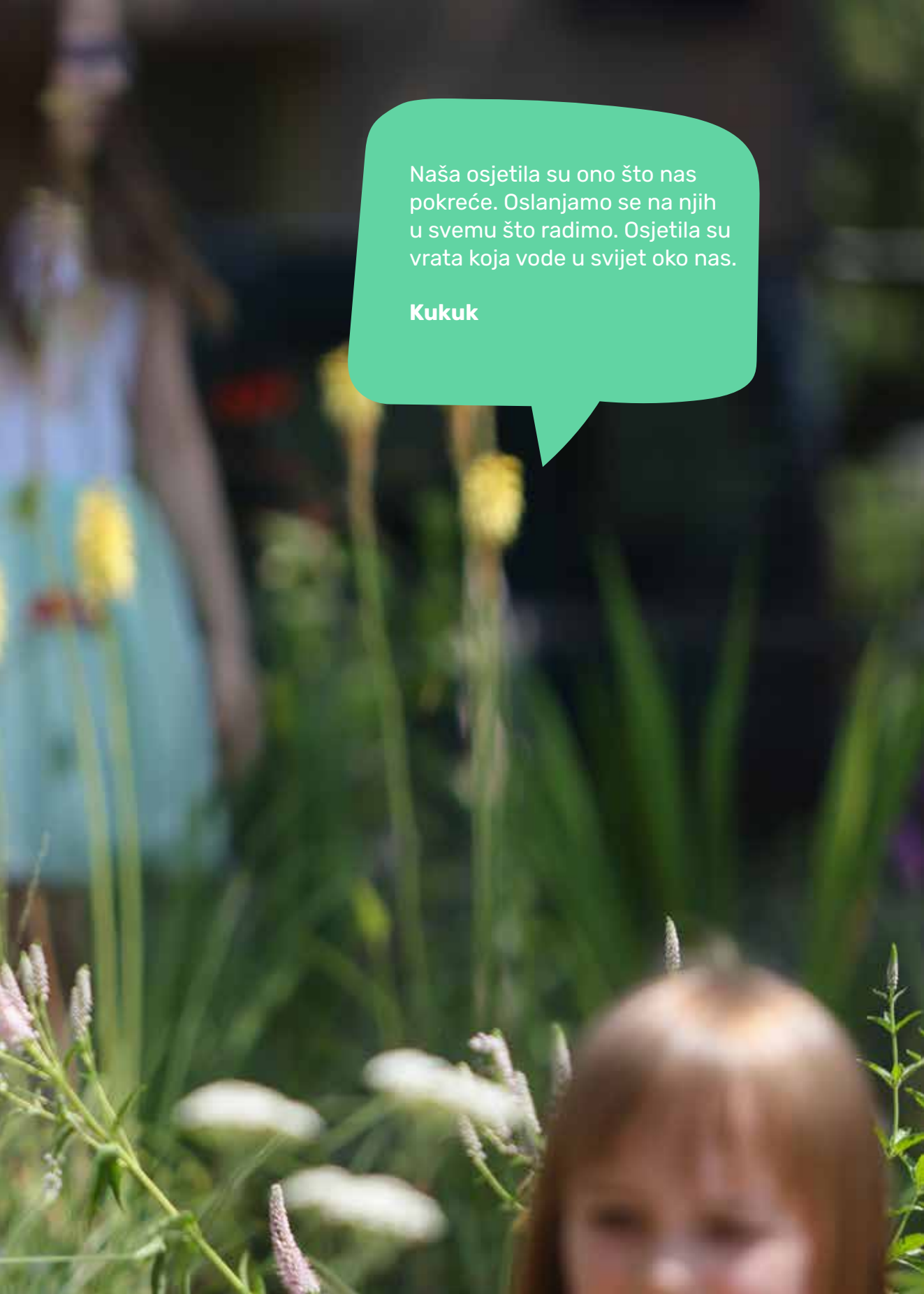




*„Možda kad bi bilo više akcija čišćenja oko škole. Rado ću sudjelovati.“*

Novonastali senzorni vrt zahtijeva redovitu brigu i održavanje. S obzirom na to da su djeca bila aktivno uključena u svaki korak stvaranja vrta, ona su preuzela važnu zadaću zalijevanja biljaka, posebno za vrijeme ljetnih mjeseci. Da bi se vrt održavalo onako kako on to zaslužuje, djeca i članovi nastavničkog osoblja dobit će plan odražavanja koji će im omogućiti da nastave s učenjem o odgovornosti koju imaju prema svom okolišu.





Naša osjetila su ono što nas  
pokreće. Oslanjamo se na njih  
u svemu što radimo. Osjetila su  
vrata koja vode u svijet oko nas.

**Kukuk**



# Staza iz snova, Beograd



## Udruga Škograd

**Lokacija:** Osnovna škola Vlada Obradović Kameni, Ledine, Beograd, Srbija

**Sudionici:** djeca dobi od 3 – 12 godina, koja pohađaju lokalnu osnovnu školu ili ne idu u školu

**Ključne riječi:** snovi, zajedništvo, priroda, marginalizacija, nada

U proteklih je sedam godina naš kolektiv koristio format programa ljetne škole kako bi formirao središnje mjesto okupljanja unutar otvorenog školskog igrališta osnovne škole u gradskoj četvrti Ledine u Beogradu. Ovo školsko igralište služi kao jedini javni prostor dostupan lokalnom stanovništvu, na kojem se isprepliću mnogobrojne generacije, religije, kulture i jezici. Predstavlja prostor križanja marginaliziranih pojedinaca i različitih životnih iskustava. Provodeći de-



taljan trogodišnji proces suradnje s djecom uspostavili smo okvir pod nazivom „Kolektivna staza iz snova“. Njegov je cilj dodatno razviti školsko igralište kao kreativno i sigurno mjesto prvenstveno namijenjeno djeci i mladima, no svakako dostupno svima.

### **Igra započinje kad se pojavimo**

Za vrijeme čitavog procesa, posebno tijekom prve godine, naš je primarni fokus bio na temi igre i uspostavi odgovarajućih i poticajnih okruženja za njeno nastajanje. Čvrsto vjerujemo da je prisutnost temeljni aspekt igre; do igre jednostavno ne može doći ako nema sudionika. Aktivno uključujući djecu u istraživačku i senzoričku igru dobili smo ne samo vrijedne uvide u njihove ideje i kvalitativno istražili suvremeno okruženje za igru



nego smo i promicali zajedničku viziju za kolektivnu transformaciju.

### **Moje mjesto iz snova – Naša staza iz snova**

Druga najvažnija stvar bila nam je prijeći s mjerila 1:1 na mjerilo 1:50 te s pojedinačnih na kolektivne snove. I upravo smo na taj način organizirali ideje i prijedloge završnog projekta.

### **Realizacija projekta „Staza iz snova“**

I na kraju, uputili smo se u zajedničku avanturu ostvarenja naših snova, pozivajući sve one koji žele biti uključeni u svakodnevnicu svog susjedstva da ih i ostvarimo, no da ih i održavamo. Kao rezultat toga pokrenuta je inicijativa „zelenog“ vala među osnaženim roditeljima koji su svjedočili tome što je sve moguće te su uslijedile akcije ozelenjivanja i čišćenja školskog igrališta.



### ***PODIJ ZA IGRU, izvodačko okruženje za igru***

Kao rezultat prve ljetne škole koju smo proveli družeći se s djecom, kreirali smo nove pristupe postojećoj infrastrukturi koju je naš kolektiv stvorio zajedno sa zajednicom u razdoblju prije ovog projekta. Ponovno smo oslikali takozvani „Krug“ upravo na inicijativu djece. No to nije bila bilo kakva vizualna vježba. S obzirom na to da većina djece ne može ići na more ili u obližnji vodeni park iz financijskih razloga, djeca su za vrijeme vježbe u kojoj je valjalo upotrijebiti maštu rekla: Zamislite more na Ledinama! I tako se među nama pojavilo more. Učili smo o morskim stvorenjima, bojali ih, ali i utjelovili u raznim priredbama koje smo izveli za sve one koji su došli na našu proslavu.

Druge je godine postalo jasno da je potrebno nanijeti novi sloj boje. Tom smo prilikom oslikavanje organizirali u obliku senzoričke igre, prisjećajući se onoga što je obilježeno kao dobro mjesto na školskom igralištu prve godine, no dodajući i nova mjesta. Mapirajući ih pomoću krede na dvorištu i povezujući ih, zajedno smo sa djecom kreirali jedinstvenu igru koja je prenesena na krug i postala naš podij za igru sa svojim specifičnim pravilima i koracima.





### ***IGRA MEĐU GRMLJEM, taktilno okruženje za igru***

Ova intervencija proizlazi iz kombinacije ideja i snova koji su izraženi za vrijeme aktivne igre s djecom koja uživaju u igrama poput igre skrivača. Analizirajući njihove male modele, koji uključuju senzorne elemente i elemente ravnoteže, imali smo mogućnost povezati razne grmove sa senzornim i vizualnim karakteristikama, te aromatičnim biljem i panjevima. Navedeni nam je pristup omogućio da razmišljamo na modularan način, da projektiramo i pozicioniramo biljke i elemente na licu mjesta, u suradnji s djecom i odraslima.

Važno je istaknuti da niti jedno stablo nije posječeno za potrebe našeg projekta. Došli smo do informacija da gradske komunalne službe i privatni ulagači često sijeku mnoga stabla, bez da istražuju alternativne načine uporabe kao što su njihova prodaja, korištenje kao gorivo ili prenamjena. Ta nas je spoznaja dovela do predviđanja značajnog potencijala za dodatne prostorne intervencije na raznim školskim igralištima, kojima bi se promicalo kružno gospodarstvo.







### ***Snovi o GLASOVIMA PERUNA, audiovizualno okruženje za igru***

Nakon igre potreban je odmor, a dok odmaramo, volimo sanjati. I upravo smo zato već prve godine prepoznali važnost dodavanja mreže između ta tri stabla, koja bi se širila u veličanstvenu instalaciju hvatača snova/glasova. Glazba je izuzetno bitna stanovnicima ove četvrti jer istražuje moć zvuka i njegov glazbeni potencijal. U suradnji s djecom odlučili smo kreirati ovu intervenciju kao važan dio našeg putovanja. Upotrijebili smo razne materijale za izradu triju odvojenih instalacija od drva pretvarajući ovaj dio u čarobnu šumu.



### ***PROMATRAČNICA ZVIJEZDA, okruženje za igru i okupljanje***

Ugodno smješteni između pet borovih stabala, radost smo pronašli u jednostavnoj aktivnosti ležanja na tlu i promatranja grana kroz koje je sunce lagano probijalo i treperilo poput zvijezda. Na tom smo mjestu naučili igrati križić – kružić, igru mlin i druge algoritamske društvene igre. Postavili smo solarne lampice i tako olakšali svima da dođu do ovog mjesta i uživaju u njemu. Pojedini su nam učenici rekli da im je to novo omiljeno mjesto za okupljanje nakon nastave, na kojem izmjenjuju tajne i maštaju.





### ***Snaga prirode, kružno okruženje za igru***

Proljeće i ljeto 2023. bili su prilično izazovni, s puno kišnih dana i neočekivano niskih, a zatim visokih temperatura, što je za posljedicu imalo grmljavinske oluje. Takvi su vremenski uvjeti ostavili naše gradove prekrivene lišćem, granama te srušenim i iščupanim stablima.

Grana našeg dragog lampion stabla, oko kojeg je stavljena mreža za penjanje, nije odoljela snazi oluja. Gledajući srušenu granu nismo mogli ne diviti se njezinoj geometriji. Tek nekoliko minuta kasnije djeca su došla i počela istraživati granu, penjati se po njoj i osvajati je. Zatim je iz namjere da usporimo tu aktivnost u opreznije no ne ograničeno istraživanje proizašla nova igra: igra grane. Naša su tijela postala zamrznuta kao i grane.

Zajedno smo s djecom odlučili da moramo pričvrstiti granu pa smo svi sudjelovali u postavljanju potpornih panjeva. Svaka je grana dobila svoj savršen par, čvrsto postavljen na mjesto pomoću dugih čavala.

Sa željom da ju zadržimo kao našu skulpturu i predmet za igru, djeca su obojala granu dajući joj novu vrijednost i, nadajmo se, zaštitivši je od toga da na zimu postane ogrjev.





### **VULKANSKI OTOK, okruženje za igru i istraživanje perspektive**

Šetajući s djecom i slušajući ih što govore o školskom dvorištu, o tome što ga čini posebnim, naišli smo na hrpu izgorjelog ugljena koje je izgledalo poput brežuljka. Usprkos tome što je postojala opasnost od ozljede, otkrili smo da se djeca jednostavno obožavaju penjati po njemu. Srećom, hrpa ugljena nestala je ubrzo nakon toga dana, u isto vrijeme kad se postavljao novi sustav grijanja za školu bez emisija stakleničkih plinova. Sama lokacija četvrti Ledine i značenje imena su „ravna zemlja“ pa nije ni čudo da su djeca maštala o brežuljku kad ih se upitalo što žele na dvorištu. I tako se na nekad ravnoj površini školskog dvorišta stvorio vulkanski otok i izbila prva erupcija! Djeca su pjevala i plesala tradicionalna kola i na taj način dala svoj doprinos kreativnom procesu. Svatko je donio svoj pribor za sadnju uzduž brežuljka. Slično mjestu za igru među grmljem, postavili smo tri debla koji su predstavljali otvoreni školski autobus kojeg su djeca poželjela pri kreiranju arhitektonskih modela igrališta kakvo žele. Također, u blizini brežuljka raste jorgovan te onuda prolazi utabana staza koju smo otkrili prošle zime, a koja nije bila vidljiva tijekom ljeta. Posjekli smo grane kako bismo raščistili stazu i pritom smo otkrili šljunčanu stazu koja prolazi onuda. Djeca su nam kasnije rekla da je to džungla u kojoj se pojavljuje láva (staza od malča) nakon što oni protrče njome i koja vodi do vulkana. Inventivnosti nikad kraja!









### *UČENJE & IGRA, okruženje za igru prilagođeno godišnjem dobu*

Za vrijeme pandemije bolesti COVID-19 postalo je jasno da budućnost leži u nastavi na otvorenom. Naš je krug tih dana služio kao savršeno mjesto, no nije bio dovoljan. U razgovoru s nastavničkim osobljem naglašeno je kako je od velike važnosti da buduće izmjene prostora podržavaju nastavu na otvorenom. I tako je vulkanski otok smješten ispred prostora za dnevni boravak učenika, odlično se uklopivši u njihove aktivnosti, i krug sad ima više mjesta za sjedenje i igru. Isto tako smo osmislili posebnu igru – deku za piknik koja u trenu postaje učionica na travi, ali i predmet za vježbanje kao i kostimi! Također smo zajedno s djecom i školskim timom sudjelovali u kolektivnoj akciji sadnje i prisjetili se da je kolektivna briga o zelenilu školskog dvorišta u prošlosti bila značajan dio svakodnevnice kako škole tako i zajednice te stvar ponosa i časti. Prisjetili smo se i da se ondje nekada nalazio voćnjak i tako je naša posljednja intervencija bio upravo voćnjak mreže 4 x 4 unutar koje se nalazi 15 stabala autohtonih vrsta voća (trešnje, šljive, jabuke, kruške, dunje itd.), koji će biti posaden u studenom. Ovo će mjesto za igru i učenje biti odlično za praktičnu nastavu u prirodi, iz predmeta kao što su kemija, biologija i pričanje priča, no najvažnije, odlično mjesto za igru! Imat će i moć preobrazbe kroz godišnja doba i svakako će nas nagraditi u budućnosti. Dok se to ne dogodi, pravokutna mreža u koju će se posaditi voćke služiti će kao novo mjesto za istraživanje prostora, a zasigurno i mjesto u kojem će nastati nove igre jer kao što smo već vidjeli tijekom svakog prethodnog koraka, igra započinje kad se okupe djeca!



# Pilot-projekt zeleno igralište škole Mihael Grameno, Tirana



## **Qendra Marrëdhënie**

**Lokacija:** Osnovna škola Mihael Grameno, Tirana, Albanija

**Sudionici:** djeca dobi od 5 – 15 godina, roditeljsko vijeće, nastavničko osoblje, komunalni radnici i voditelji službi

**Ključne riječi:** zeleno školsko dvorište, javni park, uklanjanje betonskih površina, javna površina

Školska igrališta posljednje su velike površine javnog prostora u Tirani; samo su većinu vremena ograđena i zaključana. S 1,2 m<sup>2</sup> po osobi, Tirana je trenutno daleko ispod standarda od 9 m<sup>2</sup> javne zelene površine koji preporučuje Svjetska zdravstvena organizacija. Školska igrališta jednako su raspoređena u gradskim četvrtima i imaju ogroman potencijal za izgradnju novih parkova u blizini stambenih zgrada.



„Ozelenjivanje“ školskih igrališta, ili drugim riječima zamjena velikih izgrađenih površina mekanijim, upijajućim, prirodnim materijalima, unaprjeđuje učenje i učiteljski rad te može pozitivno utjecati na ekosustav na razini čitave gradske četvrti. Zelena školska igrališta djeluju kao spužve koje upijaju i filtriraju kišnicu, i tako smanjuju pritisak na gradske odvođe za vrijeme zimskih poplava. Ona pružaju oaze hlada i guste spremnike čistog zraka te utočište od visokih razina

buke s cesta. Dodavanjem stabala i divljeg cvijeća možemo stvoriti nove domove za populacije ptica i kukaca koje su ključne za funkcioniranje lokalnih ekosustava.

Razlozi za nadogradnju školskih igrališta u Tirani su jasni. No projekt RE:PLAY ponudio je vođenje projekta nadogradnje zelenog školskog igrališta u Tirani kao eksperimenta koji bi odgovorio na pitanje „kako“. Kreirali smo dugoročan proces koji zahtijeva izuzetnu razinu suradnje, a koji se



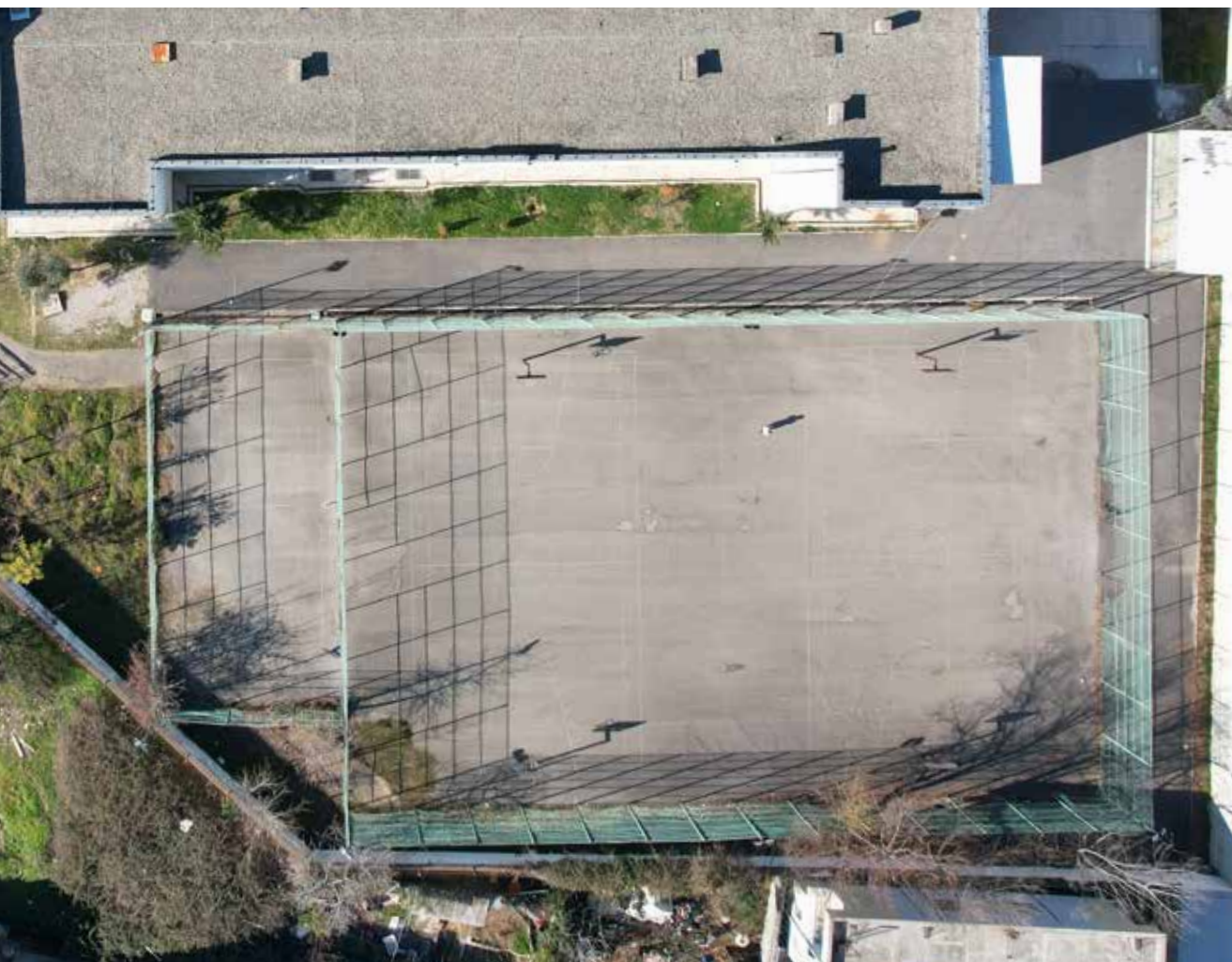
može koristiti za donošenje odluka u slučaju projektiranja u Osnovnoj školi Mihal Grameno.

Zajedno sa šest razreda djece dobi od 8 – 14 godina, tijekom razdoblja od 12 mjeseci, proučili smo kako se koriste školska igrališta kako bismo mogli napraviti zajedničku kartu koja bi bila temelj budućih projekata projektiranja.

Navedeno je mapiranje izvršeno uživo na samoj lokaciji: kroz glumu, izgradnju

novih tvrđava, stvaranjem na licu mjesta i zatim razgovorom o vrijednostima svake lokacije. Cilj našeg eksperimenta bio je pokazati, a ne prepričati, djelovati, a ne predviđati, i što je više moguće, kroz privremene projekte, iskusiti buduće školsko igralište na fizičkoj razini.

Održavali smo zabave za susjedstvo otvarajući vrata škole vikendima, koristeći šatore i kišobrane kao zamišljena stabla, kako bismo stvorili drugačije razumijevanje



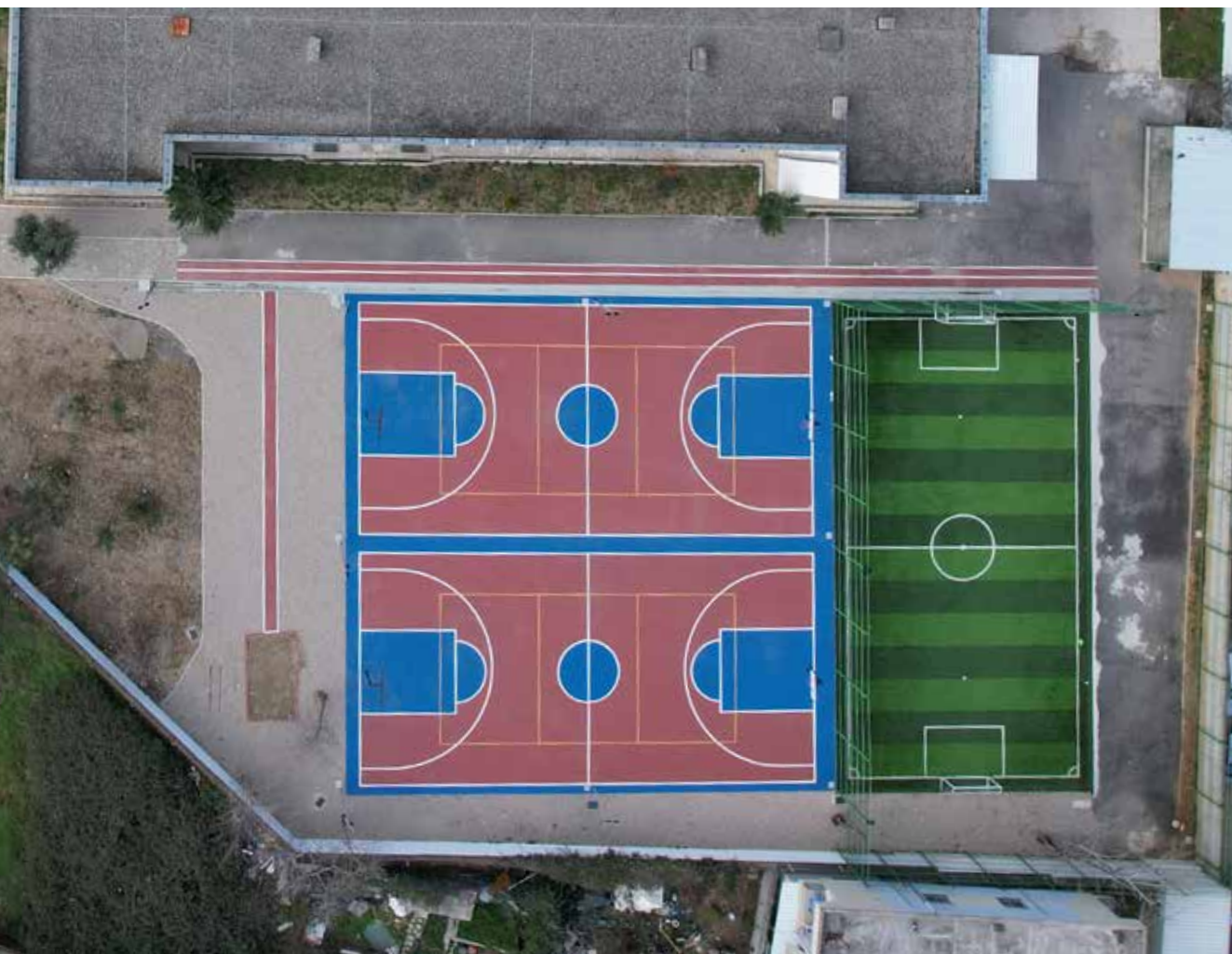
#### **PRIJE**

Za potrebe ovog projekta udružili smo snage s Gradskim poglavarstvom Tirane, Služba za javne zgrade, u svrhu kreiranja novog koncepta sportskih terena sa stražnje strane školskog dvorišta.

načina na koji bi prostor mogao funkcionirati i što bi se ondje moglo događati. Sve je to djelovalo poput kolektivnog zamišljanja, no onoga kojem smo svi zajedno svjedočili iz prve ruke.

U drugim smo okruženjima postavljali učiteljima i profesorima ozbiljna pitanja povezana s njihovim radom: kako oblikovati vanjski prostor školskog dvorišta da bi se on bolje uklopio u vaš dan i stvorio nove prilike za podučavanje? Jednostavno rečeno: što

biste promijenili kako bi prostor bio praktičniji? Ista su pitanja postavljena redarima i osoblju zaduženom za održavanje jer iako zeleno školsko igralište nudi mnoge prednosti, ono isto donosi i mnoge nove izazove kojima se valja zajednički pozabaviti.



#### **POSLIJE**

Osim novih terena, predložili smo uklanjanje ograde koja je djelovala poput kaveza kako bi područje bilo otvorenije i pristupačnije. Time se ne postiže značajna promjena samo vizualno nego se ograđeni i neodržavani prostor ponovno spaja sa školskim dvorištem.





### ***Uklanjanje betonskih površina***

Velik dio projekta bilo je uklanjanje betonskih površina školskog dvorišta, i to značajne kvadrature, čime se kreirala zelena zona namijenjena za drveće i druge biljke, ali i druženje. Ovdje smo posadili drveće i razne grmove i, iako su oni tek posađeni i nerazgranati, djeca se već sad rado druže ovdje.



### ***Nova mjesta za sjedenje i rasvjeta***

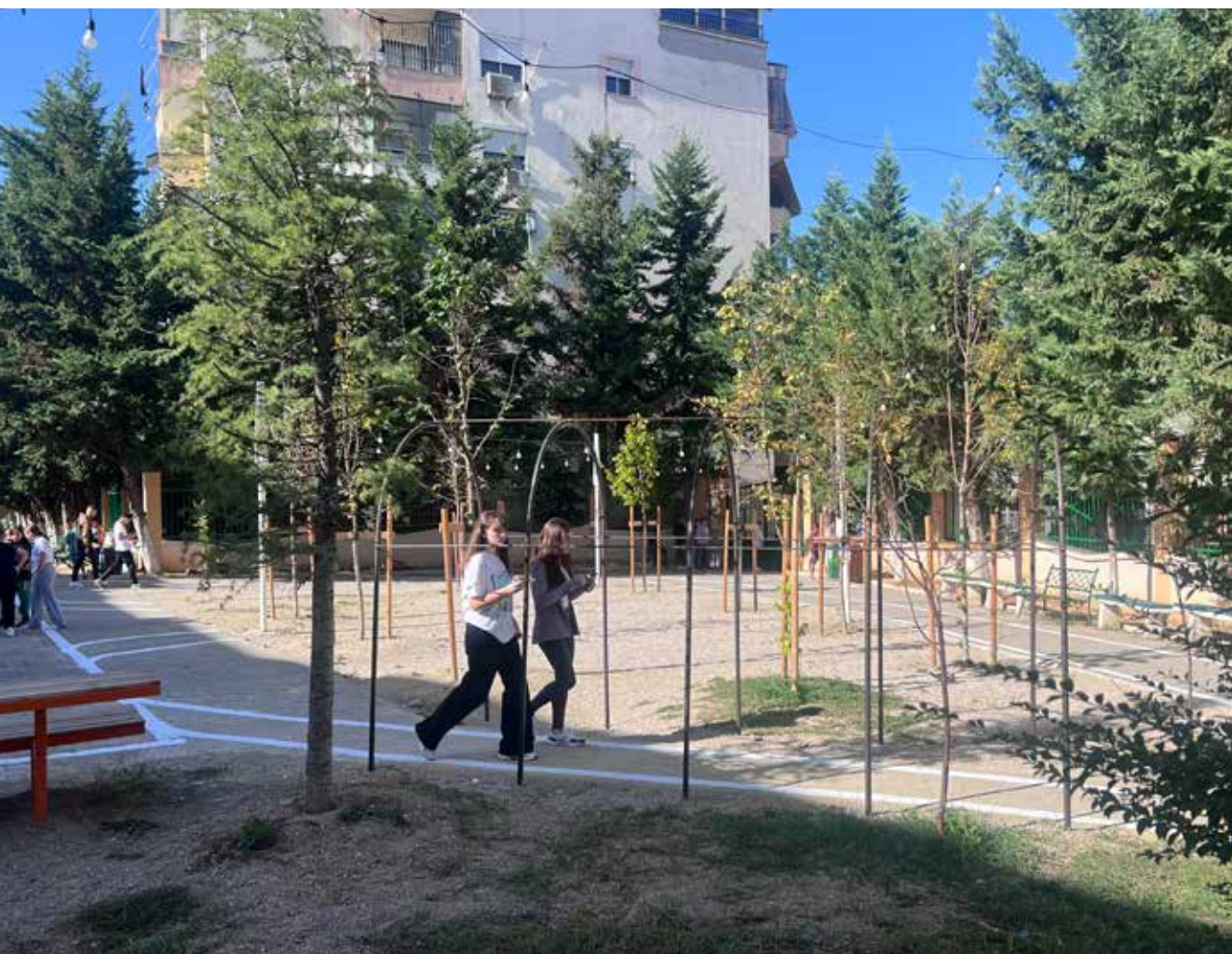
Dodali smo mjesta za sjedenje koja nalikuju klupicama za piknik na novonastaloj prirodnoj površini kako bi djeci ispunili želju - stvorili mjesto za druženje. A kako bi ona ondje mogla uživati i poslijepodne i navečer, postavili smo niz lampica na školskom dvorištu.





### **Staza**

Dizajnirali smo stazu koja vodi skroz oko škole. Na tome su inzistirali učenici, profesori i roditelji koji ju koriste na razne načine. Staza je, primjerice, zanimljiva roditeljima koji idu u šetnju i pritom guraju dječja kolica, djeca mogu šetati njome za vrijeme odmora, a može poslužiti i za održavanje nastave iz tjelesnog odgoja u školi.



Staza prolazi i kroz dio na kojem je beton zamijenjen prirodnom površinom.



# Kockice, Bar



## NGO Gradionica

**Lokacija:** Srednja škola Niko Rolović, Bar, Crna Gora

**Sudionici:** djeca i srednjoškolci dobi 12-19 godina

**Gljučne riječi:** multifunkcionalna platforma, zajedničko projektiranje, školsko dvorište, zajednica, elementi za igru, prostor za sva osjetila

Iako Bar nema problema s količinom zelenih površina, kao što je to slučaj u većim gradovima, svaka čestica u gradu predstavlja potencijalni izvor zarade, a uzrok tome su intenzivna urbanizacija u korist nekontroliranog razvoja turizma i sve slabija povezanost planske dokumentacije i potreba zajednica. Iako ne izravno, velike zelene površine planirane oko javnih institucija za vrijeme socijalističkog režima predstavljaju ogroman izazov, posebno u pogledu





smanjenja broja kvalitetno planiranih čestica za izgradnju. Tako je dvorište u sklopu jedne srednje škole također postalo tražena meta i 2019. godine uništeno je izgradnjom dječjeg vrtića, što je izazvalo prosvjede unutar zajednice. Dvorište je pretrpjelo velika oštećenja, a projekt RE:PLAY jedan je od načina na koji se mogu ponovno uspostaviti neke od njegovih funkcionalnosti.

Provodeći ovaj pilot-projekt, kroz zajedničku suradnju i projektiranje s djecom,

osmišljena su rješenja za nekolicinu gorućih problema koja su istaknula upravo djeca u fazi analize – nedostatak hlada koji bi ih štiti od vruće mediteranske klime, prostor sa zelenilom koje ne trebaju čekati godinama da naraste, prostor u blizini škole u kojem mogu provoditi dulje i kraće pauze bez da moraju ići u obližnje kafiće, malu učionicu na otvorenom kao temeljni instrument za provedbu većine nastavnih planova. To je uključivalo i malu pozornicu za nastupe i



proslave koji su otkazani nakon rušenja amfiteatra u prijašnjem dvorištu, čime je djeci oduzeta mogućnost da proslave kraj školske godine u blizini škole. Ukratko, glavno mjesto za druženje nakon nastave, igru i zabavu, ili jednom riječju – KOCKICE.

Zajedničko projektiranje bilo je dio faze prikupljanja informacija u okviru projekta, počevši s analizom, i primjenjivalo

se tijekom cijele faze koja se odnosila na projektne prijedloge i skupljanje prijedloga učenika, sve do posljednjeg trenutka u kojem su učenici mogli izravno sudjelovati u sastavljanju Kockica.



Korištenje različitih metoda bojanja nudi priliku za podučavanje više različitih tehnika, stvaranje manjih grupa, raspodjelu radnog opterećenja i uključivanje više djece u proces.



Priprema je ključna za uspješnu i organiziranu radionicu s djecom. I iako je važno objasniti detalje i koristiti se popisima, najvažniji element stvaranja u suradnji s djecom jest zabaviti se i zadržati ih zainteresiranima.









Poticanje istraživanja djeci omogućuje da budu slobodnija u isprobavanju novih tehnika bojanja. Djeca koja su sramežljivija često se boje pogrešaka, no njih valja podsjetiti da u kreativnom procesu nema pogrešaka - sve je to dio avanture.



Važno je prepoznati da svaki sudionik ima jedinstvene vrline koje može doprinijeti procesu. Nekima jako dobro ide crtanje, a drugima fotografiranje. Neki su odlični u organizaciji materijala ili zadaća, dok drugi vješto pridonose boljoj komunikaciji u grupi.



# PREPORUKE I SAVJETI

Procesi projektiranja i oblikovanja javnog prostora poželjnog za život (eng. „place-making“) uključuju kreativnost i na njih utječe čitav niz nepredvidivih čimbenika. Ti se izazovi dodatno povećavaju uključivanjem većeg broja dionika i testiranjem novih pristupa. Za vrijeme prijelaza iz faze projektiranja u fazu provedbe može doći do pojave brojnih nepredviđenih događaja, a neki od njih su sljedeći:

## Nepovoljni vremenski uvjeti

Zamislite da planirate napraviti brežuljak od zemlje, ili posaditi nove biljke, no kiša ne prestaje padati više od mjesec dana i vaša lokacija za navedene radove postane prava blatna lokva. Kako biste smanjili mogućnost od pojave takvog scenarija, pažljivo odaberite odgovarajuće godišnje doba za radove na otvorenom i ostavite dovoljno vremena za njihovu provedbu. Na taj si način možete priuštiti čekanje povoljnih vremenskih uvjeta prije nego što započnete s provedbom aktivnosti.

## Izvođači radova i rokovi

Originalni je plan bio da stolar završi s izradom elemenata za igru do kasnog proljeća, čime bi se djeci pružila prilika da ih isprobaju prije ljetnih praznika. Zatim bi se napravila evaluacija. Međutim, zbog značajnog pomicanja rokova, postavljanje elemenata odgođeno je do kraja lipnja, a tada se u školi više ne drži nastava. Za djecu je iznimno važno da sudjeluju u predstavljanju opreme koju su pomogli kreirati kako bi im se usadio osjećaj vlasništva. Ne budu li prisutna, možda neće u potpunosti usvojiti i smatrati opremu svojom.

## Potvrde o sigurnosti

Sigurnost bi trebala biti na prvom mjestu prioriteta pri izgradnji nove nestandardne opreme za igru za javne površine. Od presudne je važnosti provesti inspekcije i procjene sigurnosti kako bi se osiguralo da oprema zadovoljava potrebne sigurnosne standarde. Ishođenje potvrda dodatno potvrđuje usklađenost sa sigurnosnim zahtjevima. Prijevremena dodjela sredstava za pokrivanje troškova ispitivanja sigurnosti i certifikacije upućuje na posvećenost pružanju sigurnog okruženja za igru. No certifikaciju nije potrebno provesti u odnosu na sve instalacije i intervencije primjerene za igru. Stoga se prije finalizacije projekta svakako upoznajte s propisima vašeg grada i sastavite projektni prijedlog na temelju provjerenih informacija.

## Promjene školske uprave

Promjene unutar školske uprave mogu omesti inicijative koje su u tijeku jer novi upravitelji često znače i nove vizije i prioritete. To može izmijeniti smjer i učinak prethodno podržanih inicijativa. Članovi nove uprave mogli bi provesti novu procjenu projekata, prilagoditi resurse ili uvesti nove strategije. Za snalaženje u tim situacijama ključna je otvorena komunikacija. Budite spremni ponovno pokrenuti komunikaciju, jačati suradnju s novom upravom i zadržati fleksibilnost kod izmjene projektnih planova i pristupa kako bi se prilagodili bilo kakvim promjenama koje se odnose na prioritete škole. Uspostavom zajedničke suradnje i sustava razmjene informacija na samom početku projekta postavlja se čvrst temelj na koji se mogu osloniti svi novi dionici, čime im se omogućuje lakše razumijevanje zajedničke strategije koja je razvijena i napretka koji je ostvaren do tog trenutka.

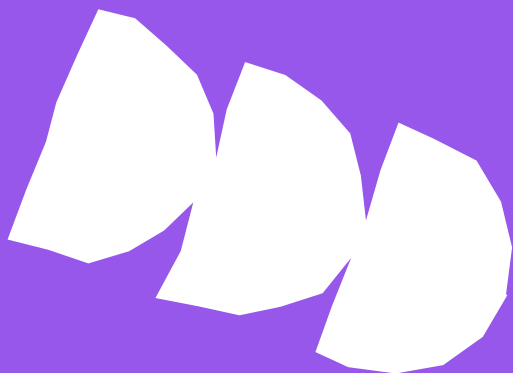
## Neočekivani posjetitelji

Ovisno o lokaciji i raznolikosti korisnika u prostoru vaše intervencije, važno je očekivati neočekivano. To bi moglo uključivati neočekivane situacije kao što su tumaranje krtica kroz novozasađeni vrt, primjeri vandalskog ponašanja lokalnih stanovnika, branje cvijeća ili čak uništavanje zaštitne ograde i nedopušteno hodanje po mladoj travi. Sve je to moguće u svijetu u kojem zajedno živimo, no to ne bi trebao biti kraj vašeg rada i napretka. Umjesto toga, te situacije neka služe kao podsjetnik da je potrebno pridobiti što više ljudi na vašu stranu i uključiti ih u aktivnosti.

## Udruživanje snaga s drugim inicijativama

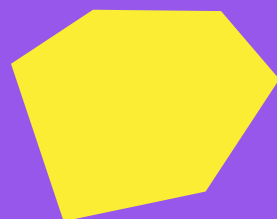
Naš je plan bio udružiti snage s drugim inicijativama kako bismo postigli značajnije sinergije. U naporima da ostvarimo suradnju s postojećim inicijativama naišli smo na izazove koji proizlaze iz neupućenosti kako školske tako i lokalne uprave. Nedostatak povjerenja rezultirao je njihovim odbijanjem pružanja pomoći. Kako bi se osigurala uspješna suradnja od ključne je važnosti proaktivno planirati i ocijeniti pozadinu, ugled i potpore inicijativa s kojima se želite povezati. Osim toga, dovoljno rano ostvarena komunikacija o zajedničkim mjerama može pomoći pri dobivanju potpore i omogućiti suradnju sa što manje poteškoća.





05

# PODIJELITE





# PROMIŠLJANJE O PRISTUPU

Naša je misija zagovarati i promicati koncept urbanog življenja u integriranim okruženjima predviđenim za igru (eng. „playscapes“) u kojima mjesta, gradovi i metropole postaju dinamična okruženja za stalno promišljanje, okruženja u kojima se stvari iznova kreiraju, zamišljaju, otkrivaju i projektiraju – okruženja za ponovno otkrivanje igre (eng. RE:PLAY).

Cilj našeg rada na ovom priručniku bio je uključiti što više istomišljenika, vas koji dijelite našu viziju. I iako su središte našeg interesa djeca, pozivamo učitelje i profesore, roditelje, kolege iz kulturnog i kreativnog sektora, skrbnike, donositelje odluka i sve ostale strane zainteresirane za zajedničku suradnju i projektiranje da nam se pridruže. Želja nam je da pomoću ovog priručnika prenesemo ideju da igra dolazi u raznim oblicima i da, iako su standardi potrebni u mnogim aspektima života, fleksibilniji i prilagodljiviji pristup može biti iznimno koristan kad su u pitanju dječja igrališta.

Naša je namjera podijeliti uvide i znanja koje smo stekli kroz sudjelovanje u projektu RE:PLAY. Brojni razgovori i razmišljanja doveli su nas do toga da promislimo o našim dosadašnjim shvaćanjima i praksama, a to je rezultiralo potrebom za razmatranjem novog pristupa projektiranju okruženja za igru na zapadnom Balkanu. U nastavku ističemo ključne teme, lekcije koje smo usvojili i specifična obilježja našeg pristupa. Pozivamo sve uključene strane da razmisle o ovim saznanjima i iskoriste ih kao inspiraciju i alate za unapređenje dizajna i povećanje kvalitete života.

## **Više od tradicionalnih igrališta**

Igrališta su mjesta namijenjena za igru u urbanom okruženju koje je preopasno za usputnu i improviziranu igru. Okruženja predviđena za igru (eng. „playscapes“) više su od tradicionalnih igrališta; ona stvaraju okruženja za sva osjetila koja potiču razvoj



mašte, kreativnosti i vještina rješavanja problema. Za razliku od fiksnih struktura na tradicionalnim igralištima, okruženja predviđena za igru sadrže fleksibilne i podesive prostore za nesmetanu, nestrukturiranu i neograničenu igru, čime se djeci omogućuje da oblikuju vlastita iskustva i istraže svoje granice.

Ti dinamični prostori često uključuju prirodne elemente kao što su stabla, grmlje, kamenje, brežuljci i elementi s vodom, a koji djeci daju priliku za povezivanje s okolišem. Materijali koji potiču razna osjetila, teksture i interaktivni elementi aktiviraju njihova osjetila, potiču kognitivni razvoj, integraciju osjetila i motoričke vještine.

Okruženja predviđena za igru pozdravljaju inkluzivnost i namijenjena su djeci svih razina sposobnosti. Zahvaljujući pristupačnoj opremi, elementima za senzoričku igru i inkluzivnim zonama za igru, okruženja predviđena za igru potiču socijalnu integraciju, empatiju i razumijevanje među djecom. Takav inkluzivan okoliš mjesto je za sklapanje i održavanje prijateljstava, rušenje barijera i promicanje osjećaja prihvaćanja i pripadanja.

Mi bi kao urbanisti, projektanti, edukatori i donositelji odluka trebali težiti stvaranju uvjeta koji podržavaju igru za svu djecu u urbanim okruženjima. To znači osiguravanje još veće slobode za igru van pred-

viđenih igrališta na način da se projektiraju sigurne ulice, stvaraju kreativni javni prostori i uključuju intrigantni urbani elementi diljem cijelog urbanog krajobraza. Okruženja predviđena za igru snažan su alat za holistički razvoj i pomažu oblikovanje čvrsto integriranih pojedinaca u svijetu koji se neprestano mijenja.

## Priroda kao igralište

Priroda predstavlja ultimativno igralište i nudi bezbroj mogućnosti za igru i istraživanje bez ekstravagantnih struktura ili ulaganja. Prirodna okruženja za igru iznimno su korisna kako za djecu tako i za zajednice. Od penjanja po drveću do izgradnje tvrđava i šljapkanja po potocima, igra u prirodi potiče učenje, kreativnost, fizičku aktivnost i maštu. Na taj se način njeguju duboka povezanost s okolišem te zahvalnost, odgovorna uporaba resursa i ekološka osviještenost. Uključivanjem prirodnih elemenata u dizajn možemo stvoriti nevjerojatna iskustva igre. To se može postići malim lokalnim intervencijama, kao što su izgradnja kućice na stablu, sadnja gredica grmlja, izgradnja „pump track“ staze u šumi ili stvaranje prirodnih staza. Prirodna okruženja za igru također imaju moć povezivanja zajednica.

Ozelenjivanje urbanih igrališta ima ključnu ulogu u procesu prilagođavanja



Naša pristupnost i sposobnost da podržimo igru koristeći se jednostavnim predmetima od ključne je važnosti za djecu.



Nestrukturirana igra sa slobodnim prirodnim materijalima potiče maštu, kreativnost i suradnju.

klimatskim promjenama. Vegetacija stvara mikroklima koje nude hlad i učinke hlađenja zahvaljujući kojima su aktivnosti na otvorenom ugodnije za vrijeme vrućih ljetnih mjeseci. Integracijom prirode u projektiranje igrališta promičemo ekološku održivost i pripremamo djecu na promjenjive klimatske uvjete.

Štoviše, dodavanjem prirodnih elemenata na igrališta podržava se biološka raznolikost. Uključivanjem autohtonih biljaka, stvaranjem staništa za biljni i životinjski svijet te promicanjem ekološke ravnoteže, prirodna okruženja za igru pomažu očuvati lokalnu floru i faunu. Na taj se način promiču razumijevanje i poštovanje međusobne povezanosti svih živih bića, a djeca se potiču da postanu čuvari biološke raznolikosti.

## Projektiranje i praksa kreirani oko zajednice

Procesi projektiranja i oblikovanja javnog prostora poželjnog za život (eng. „placemaking“) kreirani na temelju zajednice kao središta imaju ključne uloge u promicanju zajedništva i poboljšanju kvalitete života u gradskim četvrtima. Stavljanjem oblikovanja živih i inkluzivnih prostora za djecu na prvo mjesto istovremeno pružamo mogućnosti članovima zajednice da se okupljaju, povezuju i njeguju osjećaj pripadanja. Škole, smještene unutar gradskih četvrti i lako dostupne stanovnicima, izuzetno su važni centri zajednice.

Pretvaranje školskih dvorišta u zajedničke prostore otvorene za javnost izvan radnog vremena škole može dovesti do stvaranja živih mjesta okupljanja koja sadrže opremu za igru, sportsku infrastrukturu i zelene površine za uživanje ljudi svih dobi. Uvođenjem školskih zona u kojima je promet ograničen ili zabranjen u određeno vrijeme stvaraju se sigurne pješačke zone što potiče aktivnu mobilnost, socijalnu interakciju i igru.

Projektiranje temeljeno na zajednici promiče osjećaj ponosa, vlasništva i pri-



Uključenost zajednice na djelu: razgovor o obnovi školskog dvorišta u zabavnom okruženju.

padanja među građanima, te jača veze unutar susjedstva. Zahvaljujući njemu prostori odražavaju posebne potrebe i želje lokalne zajednice, njegujući osjećaj povezanosti i stvarajući okruženja koja uistinu služe dobrobiti cijele zajednice.

## Veliki dobici, mala ulaganja

U zemljama u razvoju na zapadnom Balkanu uvjerenje da se igrališta i edukativna infrastruktura mogu razviti samo uz dodatna financijska sredstva često ometa napredak. Međutim, mi dovodimo u pitanje taj stav pokazujući da se kvaliteta prostora za igru ne određuje isključivo novcem. Upravo su proces projektiranja, sudjelovanje krajnjih korisnika i pametna uporaba ograničenih resursa ono što uistinu čini razliku pri stvaranju dojmljivih i zanimljivih okruženja za igru.

Korištenjem znanja stručnih projekatana i aktivno uključujući korisnike mogu se postići nevjerovatni rezultati, bez obzira na financijska ograničenja.



Uključivanje prirodnih elemenata kao što su vegetacija i topografski reljef ne samo da smanjuje troškove nego i povećava estetiku i funkcionalnost. Angažiranjem zajednice da sudjeluje u fazama projektiranja i izgradnje smanjuju se troškovi i promiču osjećaji vlasništva, ponosa zajednice i odgovornosti, što na kraju smanjuje troškove održavanja. Naš pristup naglašava zajednički pristup projektiranju, uključivanje korisnika i učinkovitu raspodjelu resursa. I upravo zahvaljujući takvom stavu možemo kreirati dojmliiva okruženja predviđena za igru koja čine razliku, čak i s ograničenim ulaganjima.

## Oснаživanje pojedinaca

Izgradnja povjerenja od ključne je važnosti za participativne procese jer čini temelj zajedničkog i inkluzivnog donošenja odluka. Kad se glasovi pojedinaca čuju, poštuju i razmatraju, veća je vjerojatnost da će osobe više sudjelovati i iznositi svoje ideje. Povjerenje stvara sigurno okruženje koje pruža podršku te omogućuje pojedincima da izraze svoja mišljenja, podijele iskustva i preispituju norme. Ono promiče transparentnost, otvoren dijalog i međusobno razumijevanje, dovodeći do održivih rješenja. Stavljanje izgradnje povjerenja na prvo mjesto potiče snažnije odnose, osnažuje marginalizirane glasove i njeguje osjećaj zajedničkog vlasništva i odgovornosti, jačajući



Vidim te, osjećam te: neka naši glasovi budu zaigrani i autentični.

povezanost unutar zajednica.

Sudjelovanje je temelj projektiranja igrališta. Uključivanje osoba s ključnim ulogama u životima djece dovodi do toga da nastali prostori ispunjavaju njihove potrebe, želje i razvojnu dobrobit. I dok roditelji tradicionalno utječu na odgoj djece, učitelji i profesori isto tako imaju važnu ulogu u razvoju i podučavanju djece. Njihov doprinos omogućuje sveobuhvatno razumijevanje potreba i preferencija djece, kao i pitanja sigurnosti, čime se promiču uistinu inkluzivna i zanimljiva mjesta za igru.

Održavanje sigurnih i funkcionalnih igrališta koja pozivaju na igru zahtijeva sudjelovanje drugih zaposlenika škole kao što su domari i osobe zadužene za čišćenje i pospremanje. Njihovo sudjelovanje iznimno je važno jer daju praktične uvide u svakodnevno održavanje prostora za vrijeme procesa projektiranja. Suradnja s njima od ranih faza ulijeva osjećaj vlasništva i ponosa te ih osnažuje da daju aktivan doprinos dobrobiti djece.

## Stvaranje zajedno s djecom, za djecu

Projektiranje inkluzivnih okruženja predviđenih za igru zahtijeva pristup u kojem projektanti i djeca postaju suradnici. Prepoznajući djecu kao „stručnjake za igru“ i aktivno ih uključujući u proces projektiranja



Nema granica dječjim snovima: interaktivna izložba dječjih radova u parku.

stvaramo prostore koji odgovaraju njihovim potrebama. Time što ih uključujemo ne samo da dobivamo priliku saznati koje su to njihove želje i rješavati posebne probleme s kojima se suočavaju nego također možemo dobiti uvid u njihove jedinstvene poglede na igrališta i urbanu opremu. Djeca imaju duboko razumijevanje načina na koji se odnose prema tim prostorima kao i vrijedne povratne informacije koje bi projektantima mogle promaknuti.

Na primjer, djeca su istaknula kako su klupe za odrasle neprikladne za igrališta jer imaju prevelik razmak između sjedala i naslona. Pokazala su svoje kreativne adaptacije struktura, kao što je korištenje stupova na kojima se nalaze koševi za košarku za penjanje, i izrazili potrebu za raznolikostima i novitetima na igralištima. Te informacije koje dolaze iz prve ruke korisnika ističu neprocjenjivo znanje koje djeca unose

u proces projektiranja.

Aktivno sudjelovanje u projektiranju i donošenju odluka osnažuje djecu i promiče osjećaj ponosa, vlasništva i odgovornosti unutar njihove zajednice. Njihovim uključivanjem u izgradnju i održavanje igrališta dodatno se razvijaju njihove vještine te im se prenosi vrijedno znanje.

Zajedno stvaramo inkluzivna i privlačna okruženja za igru koja odražavaju želje djece, i istovremeno ih osnažujemo da postanu aktivni sudionici u oblikovanju vlastitog okoliša.



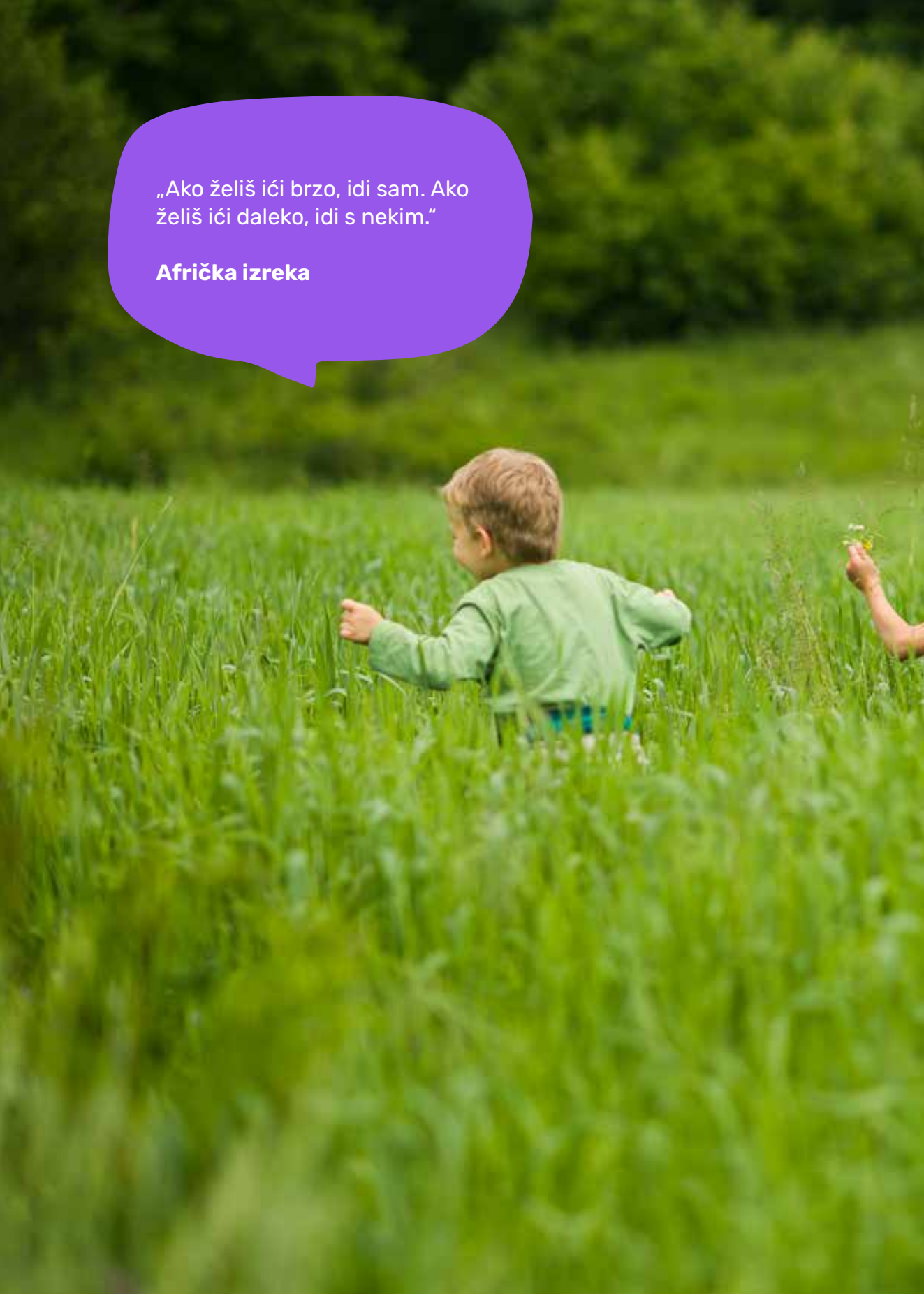
Proslava u ime realizacije Staze snova

**Zajedno stvaramo inkluzivna i privlačna okruženja za igru koja odražavaju želje djece, i istovremeno ih osnažujemo da postanu aktivni sudionici u oblikovanju vlastitog okoliša.**



„Ako želiš ići brzo, idi sam. Ako želiš ići daleko, idi s nekim.“

**Afrička izreka**







## Što je sljedeće?

Kako se projekt bliži kraju, tako mi krećemo na uzbuđljivo putovanje uspostave mreže regionalnih organizacija posvećenih participativnom projektiranju prostora za igru na zapadnom Balkanu. Naši zajednički napori predstavili su potencijal za stvaranje inkluzivnih okruženja za igru koja odražavaju glasove i potrebe djece, a istovremeno uključuju provedbu cjenovno prihvatljivog dizajna. Naučili smo da škole predvode pokret pretvaranja gradskih četvrti u zaigranija, raznolikija, zelenija i povezanija mjesta, na taj način transformirajući naše gradove.

Gledajući unaprijed, želja nam je njegovati suradnju i razmjenu znanja između stručnjaka za igru. Sljedeći korak zamišljamo kao razvoj online „huba“ (mjesta okupljanja) koji povezuje stručnjake iz raznih disciplina, omogućuje njihovo povezivanje, suradnju i razmjenu resursa. Naša je namjera premostiti jaz između teorije i prakse, prostornih

i društvenih znanosti, uzimajući u obzir najnovija istraživanja i kulturološki kontekst zapadnog Balkana. Želimo ga učiniti vrijednim izvorom znanja, resursa, studija slučaja i inovativnih ideja kako bismo osnažili stručnjake i nadahnuli donositelje odluka. Naša mreža organizacija zalaže se za načela participativnog projektiranja, stavljajući važnost igre u životima djece na prvo mjesto.

Pozivamo sve stručnjake za društvene i prostorne igre s područja zapadnog Balkana da nam se pridruže na ovom putovanju i aktivno sudjeluju u oblikovanju novih okruženja za igru. Cilj sklapanja partnerstava s regionalnim i međunarodnim organizacijama jest proširenje našeg znanja i povećanje našeg učinka. Zajedno možemo raditi na stvaranju inkluzivnih i zadivljujućih okruženja za igru u gradovima koji pobuđuju maštu djece, potiču njihov razvoj i povećavaju njihovu dobrobit diljem regije.



## Želite li se igrati s nama?

Pridružite nam se u stvaranju zaigranih okruženja za igru! Slobodno nam se javite i pridružite nam se u projektiranju i ponovnom oblikovanju našeg okoliša.

Popis stručnjaka za okruženja za igru na području zapadnog Balkana:





# **Autori fotografija**

**ZAMISLITE:** 4 gore lijevo Antun Cerovečki; 5-6 dolje sredina Luka Vidic, Pazi!park; 7 dolje sredina Klemen Ilovar; 8 gore Senad Zemunović; 12 Antun Cerovečki

**POVEŽITE SE:** 15 dolje desno Luka Vidic, Pazi!park; 16 gore lijevo Luka Vidic, Pazi!park; 17 dolje desno Luka Vidic, Pazi!park; 18 dolje sredina Luka Vidic, Pazi!park; 19-20 Luka Vidic, Pazi!park

**BUDITE INOVATIVNI:** 25 Gaja Trbižan, Pazi!Park; 28 gore sredina Ivana Planinić; 28 dolje sredina Ivana Planinić; 31 dolje desno Senad Zemunović; 32 Kaja Šprljan Bušić

**STVARAJTE:** 37-38 Luka Vidic, Pazi!park; 39 dolje sredina Goran Jakovac, Pazi!park; 40 gore sredina Gaja Trbižan, Pazi!park; 40 dolje sredina Goran Jakovac, Pazi!park; 41 Igor Bagon, Pazi!park; 42 gore sredina Igor Bagon, Pazi!park; 42 dolje sredina Luka Vidic, Pazi!park; 43 gore sredina Luka Vidic, Pazi!park; 43 dolje sredina Goran Jakovac, Pazi!park; 44 gore sredina Luka Vidic, Pazi!park; 44 dolje sredina Luka Vidic, Pazi!park; 45-46 Luka Vidic, Pazi!park; 47-48 Senad Zemunović; 49 sredina Senad Zemunović; 50 gore sredina Zemunović; 50 dolje sredina Senad Zemunović; 51 sredina Senad Zemunović; 52 sredina Senad Zemunović; 53 sredina Senad Zemunović; 54 sredina Senad Zemunović; 55-56 Senad Zemunović; 75-76 Goran Janković; 77 sredina lijevo Dragica Orlandić; 77 sredina desno Dragica Orlandić; 78 Goran Janković; 79 sredina Dragica Orlandić; 80 sredina Goran Janković

**PODIJELITE:** 85 dolje desno Luka Vidic, Pazi!park; 86 gore desno Luka Vidic, Pazi!park; 87 dolje desno Luka Vidic, Pazi!park; 89-90 Antun Cerovečki; 91 dolje sredina Kaja Šprljan Bušić

# Impresum

**IZDAVAČ:** Kreativni krajobrazi

**AUTORI:**

Gaja Trbižan, Paz!park

Tina Trampuš, Paz!park

Kaja Šprljan Bušić, Kreativni krajobrazi

Iva Šimić Erjavec, Kreativni krajobrazi

Mirjana Utvić, Škograd

Predrag Milić, Škograd

Natalija Ostojić, Škograd

Simon Battisti, Qendra Marrëdhënie

Ray Koçi, Qendra Marrëdhënie

Jolin Matraku, Qendra Marrëdhënie

Goran Janković, Gradionica

**PREVELA:** Tea Mjedenjak Valešić

**GRAFIČKI DIZAJN NAPRAVILA:** Jolin Matraku

Creative Commons Imenovanje

Nekomercijalno 4.0 Međunarodna javna licenca

Tiskano u Zagrebu, prosinac 2023.

*Ova je objava sastavljena u suradnji s Europskom unijom.*

*Sadržaj ove objave isključiva je odgovornost partnera projekta RE:PLAY i ni na koji se način ne može smatrati odrazom stajališta Europske unije.*









---

**Kvalitetna igra pomoći će djeci  
da izrastu u zdravije, pametnije  
i emocionalno inteligentnije  
osobe**

---

