



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



Reshaping Playscapes
with Children
in the Western Balkans



Ministarstvo
javne uprave

RE:PLAY

Redizajn igrališnih pejzaža sa
djecom Zapadnog Balkana

Priručnik o igri,
igrališnim pejzažima, ko-kreaciji,
Zapadnom Balkanu
i drugim pričama





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



Reshaping Playscapes
with Children
in the Western Balkans



Ministarstvo
javne uprave

RE:PLAY

Redizajn igrališnih pejzaža sa
djecom Zapadnog Balkana

Priručnik o igri,
igrališnim pejzažima, ko-kreaciji,
Zapadnom Balkanu
i drugim pričama



Qendra
Marrëdhënie
Relationship
Center



SADRŽAJ

ZAMISLI

- 2** Čemu toliko buke oko igre?
- 4** Naša vizija
- 7** Ko smo mi?

POVEŽI

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

INOVIRAJ

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



STVARAJ

- 37** Tačkanje zelenila, Ljubljana
- 47** Senzorna zemlja čuda, Zagreb
- 57** Staza snova, Belgrade
- 67** Pilot-projekt Tirana
- 75** Kockice, Bar



RAZMIJENI

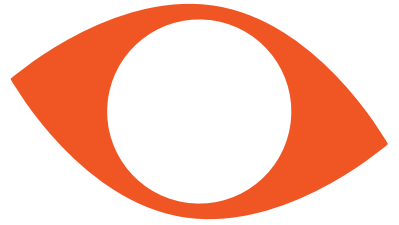
- 84** Preispitivanje pristupa
- 91** Šta dolazi sledeće?
- 92** Želiš li se da igramo zajedno?



01

ZAMISLI





UVOD

Čemu toliko buke oko igre?

Igra nije nešto ozbiljno. To je čist ugođaj, zabava. To je nešto čime se bave djeca, ne odrasli. Kad se odrasli igraju, smatramo ih djetinjastima. Ovo su samo neke od izjava koje se mogu čuti u savremenim društvima na Balkanu, i upravo one naglašavaju doživljaj da igra nije nužna. Međutim, ono što mnogi ne uviđaju jeste to da je igra nešto zaista ozbiljno: igra je značajan oblik učenja. Evolucionari biolozi prepoznaju igru kao osnovni ljudski instinkt pokretan znatiželjom i voljom za eksperimentiranjem. Upravo kroz igru djeca u razdoblju vrtića počinju simulirati svijet: onda kada staju na noge, viču, smiju se ili izazovu snažnu reakciju jednostavnim izrazom 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 saradnja, 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 učestvovanje u kulturnom životu i umjetnostima (članak 31.).

Nepovoljan položaj djece u savremenom društvu, posebno u odnosu na pristupačnost igre, složeno je pitanje kojim se nećemo baviti u ovom priručniku. Međutim, navedeni razlozi postoje i nastavljaju ograničavati mogućnosti 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“). Planer Colin Ward predstavio je ideju „grada kao škole“ kroz istraživačke ekskurzije poznate kao *dérives*. Djeca su za vrijeme učešća na takvim ekskurzijama istraživala gradske kvartove u kojima su živjela, prepoznavala elemente koji su isključujući i raspravljala o načinima pospješivanja inkluzivnosti i pristupačnosti djeci istih. Nažalost, iako urbana neposrednost i zdravlje posljednjih decenija dobijaju na pažnji, pravo djece na grad i njihovo pravo na igru ostali su sekundarni.



Dječja igra u urbanim okruženjima postala je ograničena na posebno predviđene zatvorene i otvorene prostore jer su roditelje brinu sigurnost u saobraćaju za i opasnost od nepoznatih osoba (stranger danger). Standardizovana dječja igrališta, u kojima je sigurnost važnija od vrijednosti igre, više ne podstiču kreativnost. Za posljedica ovoga, igra je postala povremena aktivnost, a ne put koji vodi do socijalne integracije.

Kako možemo promisliti grad na način da djeca imaju više mogućnosti za igru? Igra ne bi trebala biti ograničena na posebna igrališta nego bi ona trebala biti ispreplitani sastavni dio gradskih pejzaža. To se može postići omogućavanjem sigurnih pješačkih putanja, gradskih četvrti s pješačkim zonama i interaktivnih javnih prostora te dodavanjem zelenih oaza. Na taj način stvaramo prilike za spontanu i improvizovanu igru u svakom dijelu grada,

pretvarajući ga u dinamično pejzažno igrališta (eng. „playscape“) koje prevazilazi granice tradicionalnih igrališta.

Važnost igre za djecu istražena je i obrazložena iz različitih perspektiva, no to nije svrha ovog priručnika. Cilj ovog priručnika jeste skrenuti pažnju na važnost dobro projektovanih javnih površina za djecu koja su osmišljena u suradnji s djecom jer „mjesto za igru ne mora koštati milion eura i izgledati jednolično“. Rješenja mogu biti jednostavna i pristupačna, a nalaze se nadohvat ruke.

Naša vizija

Pravo na grad obuhvata mnogo više od pristupačnosti postojećih urbanih površina; ono predstavlja kolektivno pravo na oblikovanje naše okoline u skladu sa našim potrebama. Koncept gradova prilagođenih djeci razvijao se kroz istoriju. Početkom 20. vijeka, Ebenezer Howard, začetnik pokreta vrtnih gradova, zamislio je zajednice zelenih površina i sigurnih površina za igru. Naknadno, 1960-ih je u Holandiji zabilježen pokret pozivanja na prava djece na igru, podstaknut nizom tragičnih događaja koje su uključivale saobraćajne nesreće. Pokretom se pozivalo na sigurnije ulice i više pješačkih površina kako bi se djeca zaštitila te im se pružila sloboda da u potpunosti uživaju u urbanističkom okruženju u kojem odrastaju. 1980-ih godina, Matrix, ženski arhitektonski kolektiv, skrenuo je pažnju 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. Evropska komisija istaknula je 2004. godine koncept „dizajn za sve“ kako bi promovisala društvo prilagođeno korisniku i okolini 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 planiranja kako bi se odgovorilo na njihove specifične potrebe i grad prilagodio upravo tome. Naša tvrdnja proizlazi iz prepoznavanja nedostatka mogućnosti za igru i prirodnih prostora u urbanim okruženjima, kao i iz prevladavajućeg trenda standardizovanih igrališta prepoznatljivih po standardizovanoj opremi i prepoznatljivom opremi-ogradi-opločaj pristupu (eng. „kit-fence-carpet approach“).

RE:PLAY i igra uopšteno imaju jedin-




Život je kulturna aktivnost i potrebno mu je kulturno prihvatanje da bi uspio. Potrebna nam je promjena u percepciji sposobnosti i identiteta djece. Kako razmišljamo o protekle tri godine, sve više smo svjesni koliko je ova promjena teška.

stveni kvalitet, a to je da su istovremeno i cilj i metodologija. Upravo kroz moć igre težimo unaprjeđivanju uslova 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. Potrebna nam je promjena u percepciji sposobnosti i identiteta djece. Dok razmatramo poslednje tri godine, još smo više svjesni koliko je tu promjenu teško učiniti.





„Učestvovanje 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 učestvuju u razvoju zajednica u kojima žive.“

Marjetica Potrč,
slovenska umjetnica i arhitektica

Ko smo mi

Pazilpark

Mi smo nevladina i neprofitna organizacija iz Ljubljane, Slovenija, čiji su članovi stručnjaci za prostorno planiranje, uglavnom pejzažne arhitektae. Naša je misija poboljšati kvalitet 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 participaciju 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 želje. Mi ih smatramo sposobnim kokreatorima prostora i težimo njihovom uključivanju u participativne, kreativne i inkluzivne procese.

Podižemo svijest o važnosti zelenih površina unutar urbanih područja. Takođe vjerujemo da pružanje prilika djeci da osjete prirodu i povežu se s njom u ranoj dobi

“Ako razmišljaš godinu dana unaprijed, posij seme. Ako razmišljaš deset godina unaprijed, posadi drvo. Ako razmišljaš vijek unaprijed, obrazuj ljude.”

Kuan-Tzu

stvara temelj za odgovorno ponašanje i očuvanje prirodnih okruženja u odrasloj dobi. We are raising awareness of the importance of green spaces within urban areas. We also believe that providing children with opportunities to experience nature and

Zahvaljujući našim naporima u smislu planiranja, projektovanja 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 preuzimaju konkretne korake na području Zapadnog Balkana. Jačanjem partnerstava težimo unaprjeđenju znanja i povećanju kvaliteta projektovannja okruženja predviđenog za igru (eng. „play-scape“).





Kreativni krajobrazi

Jednom davno u Hrvatskoj, skupina krajobraznih (pejzažnih) 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 jeste saradnja. Takav pristup temeljen na saradnji pomaže u izgradnji povjerenja i promoviše osjećaj vlasništva unutar zajednice, što može dovesti do veće održivosti i istrajnosti prostora, i stoga ostajemo fokusirani na projektovanje prostora koji su ekološki odgovorni i podstiču biodiverzitet.

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

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 sadnju drveta bilo je prije 20 godina. Drugo najbolje vrijeme je sada.”

Kineska poslovice

Škograd

Mi smo Škograd, kolektiv participativne akcije koja se bazira na istraživanju iz Beograda (Srbija), posvećen rješavanju problema strukturne diskriminacije marginalizovane djece sa 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.

Naši tim sastoji se od stručnjaka iz područja psihologije, pedagogije, umjetnosti, dizajna, arhitekture i urbanih studija. Mi se kroz postdisciplinarni rad na kreativan način povezujemo s marginalizovanim zajednicama koje imaju potencijal stvaranja pozitivnog uticaja na kvalitet života u gradu, koristeći se praksama zajedničkog planiranja.

Upravo na mjestu marginalizacije i isključivanja djece (na temelju etniciteta, ekonomskog statusa, jezika, religije i boje kože njihovih porodica) naša organizacija temelji svoj rad: u jednoj od marginalizovanih gradskih četvrti u predgrađu Beograda - Ledine - od osnivanja organizacije

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

Freire, 2006:77

2016. Naš zajednički pokušaj jeste osigurati mogućnost kako formalizovanim tako i marginalizovanim zajednicama da se susretnu i učestvuju 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 crnogorskom 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 uslova u kojima ni jedna strana nema nadmoć nad drugom prilikom donošenja odluka o organizaciji urbanog prostora. „Marrëdhënie“ izražava ravnotežu između ljudi - pravednu podjelu moći, licem u lice.

„Qendra Marrëdhënie“ (Centar za odnose) je neprofitna skupina za urbanističko istraživanje i djelovanje sa sjedištem u Tirani, Albanija, u potpunosti posvećena poboljšanju javnih prostora kako bi podstako

razvoj djetinjstva.

xt.

Naš se rad svodi na jednu ideju: da je sposobnost odraslih osoba da odgajaju djecu koja uistinu napreduju i stiču iskustva manje stvar njihovih ličnih odabira a više sistemsko 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 saradujemo 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 njegovatelja. Pružamo tehničku podršku lokalnim vladama u prikupljanju i analizi podataka, urbanističkom projektovanju, obuci osoblja, istraživanju i politici, uključivanju javnosti i komunikaciji, kako bismo kreirali načine za projektovanje zdravijih ulica i javnih površina u gradskim četvrtima baziranih 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 naših zajednice. Naziv „Gradionica“ je kovanica dvije riječi: „grad“ i „radionica“.

Fokus Gradionice usmjeren je na zajednička dobra, kulturnu baštinu, životnu sredinu i digitalnu transformaciju unutar područja dizajna, arhitekture i planiranja. Posvećeni smo podizanju svijesti o važnosti javnih površina, kulture i životne sredine, koji se spajaju u jednom prelijepom putovanju na koje smo krenuli kada smo se pridružili timu RE:PLAY.

U ovu smo se avanturu upustili s ciljem stvaranja igrališnih pejzaža, a za to nema boljeg načina od onoga koji uključuje djecu u stvaralački proces. 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 njeguemo i podupiremo tu čaroliju igre. I tako je igra postala glavna tema našeg razvoja i umrežavanja, kao

“Rad se odnosi na ono što se mora učiniti, a igra na ono što se ne mora učiniti.”

**Mark Twain,
Avanture Toma Sojera**

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 učestvovali u radionicama temeljenim na njihovim potrebama i zahtjevima za opremu za buduće školsko dvorište. U ovu smo divnu avanturu krenuli kao Dory iz crtanog “U potrazi za Nemom” - we went with the flow and just kept swimming.







02 POVEŽI





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 organizovali smo studijske posjete i razmjene s partnerima, što nam je omogućilo da uporedimo lokalne prakse s globalnim dometima. Istražujući te prakse iz više različitih perspektiva, uključujući fizičke, prostorne, društvene, pedagoške i psihološke aspekte, naš svestrani tim stručnjaka upotrijebio je svoje znanje i lična 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 jeste pomak s kolektivizma, ukorijenjenog u socijalizmu, prema individualizaciji kroz privatno vlasništvo, praćen kolektivnim skepticizmom prema neoliberalnim režimima. Ova je tranzicija podstakla 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 marginalizovao kritičko razmišljanje i promišljeno donošenje odluka u praksama urbanističkog razvoja, ostavljajući malo prostora za dubinsku analizu.

Standardna infrastruktura za igru

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

ježenih pješačkom zonom i velikim javnim zelenim površinama. Dizajn se bazirao na jednostavnoj i praktičnoj metalnoj opremi kao što su penjalice, vrteške, klackalice, ljuljaške i tobogani – svi hrleći visoko u vazduh.

S porastom popularnosti takvih igrališta povećala se i zabrinutost o sigurnosti. Ograničeni nivo stručnog znanja o sigurnosti igrališta i tehnološkog napretka materijala, koji tada još nisu bili dostupni, doveli su do različitih interpretacija sigurnosnih standarda u poređenju sa današnjim normama.

Tokom 1990-ih, nakon propasti socijalizma, javne površine su 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. Za posljedica toga, nivo povjerenja u sigurnost i primjerenost igrališta za djecu se značajno promijenila.

Tokom 2000-ih godina, nakon tranzicionog razdoblja, fokus je ponovno vraćen na ulaganje u infrastrukturu za igru unutar javnog domena – 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 standardizovanoj opremi i podlozi u ograđenom prostoru (eng. „kit-fence-carpet approach“) koji nije propratio inovativne globalne prakse i istraživanja, posebno one

zabilježene u zapadnoj i sjevernoj Evropi, te sve bolje razumijevanje igre i razvoj odgovarajuće infrastrukture u regiji.

Posljednjih godina se u Ljubljani ulažu značajni napori kako bi se renovirala postojeća javna igrališta i izgradila 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 finansijsko 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 uticajem moderne arhitekture i njenih načela. To je razdoblje pokrenulo kreativnu revoluciju u projektovanju 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 za maštovitu i očaravajuću igru.



Posleratni, socijalistički mobilijar za igru.



Prepoznatljivi simbol za igru: Očaravajuća skulptura Ribe Vladimira Bratuža Furlana u Tivoliju, Ljubljana.

Primjeri se mogu vidjeti u parku Tivoli u Ljubljani (Riba Vladimire Bratuž Furlan), u parku Taš u Beogradu (penjalica „ Porodica “ i tobogan „ Uvo“) te u Parku skulptura u Vr-saru. 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 četvrti du 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 komšilukom.

Školska igrališta imala su centralnu ulogu u toj mreži infrastrukture za igru jer su upravo ona predstavljala igrališta 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 pola. Ta je isključivost ograničavala učešće djevojčica, naglašavajući potrebu za razmatranjem i promjenom dizajna školskih igrališta kao i važnost rodne osjetljivosti i inkluzivnosti na savremenim javnim površinama gradova na zapadnom Balkanu.



Promovisanje igre inspirisane prirodom i jačanje veze sa zelenim površinama.

Priroda – grad – igra

Tokom modernizma, pomno projektovane zelene površine pružale su djeci sigurna i odvojena mjesta za maštovitu igru. Potoci, urbani šumski džepovii pažljivo odabrana i zasađena stabla, grmovi i višegodišnje biljke omogućili su djeci stvaranje jedinstvenih mjesta za igru i izmaštane avanture..

Urbanizacija, dominacija automobilske saobraćaja i smanjeni troškovi održavanja doveli su smanjenja mogućnosti za igru i prirode u gradovima. Štoviše, davanje prednosti privatnim inicijativama razvoja rezultirala je pristupom urbanom razvoju fokusiranom na profit.

Javne površine, a posebno zeleni i neizgrađeni džepovi, zanemarivane su ili privatizovane, te su ih zamijenila ekskluzivna, nedostupna mjesta i nepropusna popločana područja. Taj je pomak rezultirao hermetičkim zatvaranjem tla, neprimjerenim uslovima za protok vazduha i vode i

neravnoteži između zelenih i sivih površina, pri čemu u pojedinim gradovima kao što je Beograd taj odnos iznosi čak 10 % zelenih naspram 90 % izgrađenih površina.

Danas je na Zapadnom Balkanu uključivanje projektnih rješenja za igru nadahnutih prirodom spriječeno pitanjima o sigurnosti i tome ko je odgovoran za njihovo održavanje.

Odrasli jednostavno moraju ponovno razmotriti svoju percepciju sigurnosti, a djeca ponovno zauzeti mjesta za neograničenu igru. To zahtijeva promjenu u projektovanju kojim se iznova odgaja kultura 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 tržišni centri, rekreativne zone i kafići. Iako komercijalni prostori možda djeluju kao da su prilagođeni za igru, ovaj trend doprinosi socijalnoj isključenosti jer pristup postaje ograničen i dostupan samo onima koji to mogu priuštiti. Nejednakost se povećava jer privatna infrastruktura za igru zauzima određene javne površine i ograničava mogućnosti za dostupnu i inkluzivnu igru. To predstavlja prilično velik problem u gusto naseljenim gradovima kao što je Tirana, u kojoj dominacija privatizovanih dječjih igrališta naglašava manjak javnih površina dostupnih za igru.



Privatno igralište u kafiću, Beograd



“Igra može da se odvija svuda: sigurni i zeleni modernistički kvartovi postali su igrališta.”

Participacija na Zapadnom Balkanu

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

Tokom proteklih decenija, nevladine organizacije predvodile su uključivanje učešća i procjene potreba u javnom domenu i urbanističkih praksi u regiji. Međutim, građani su izrazili skepticizam u odnosu na prave namjere i učinkovitost tih inicijativa. Njihovi glasovi pri razvoju gradskih četvrti često su

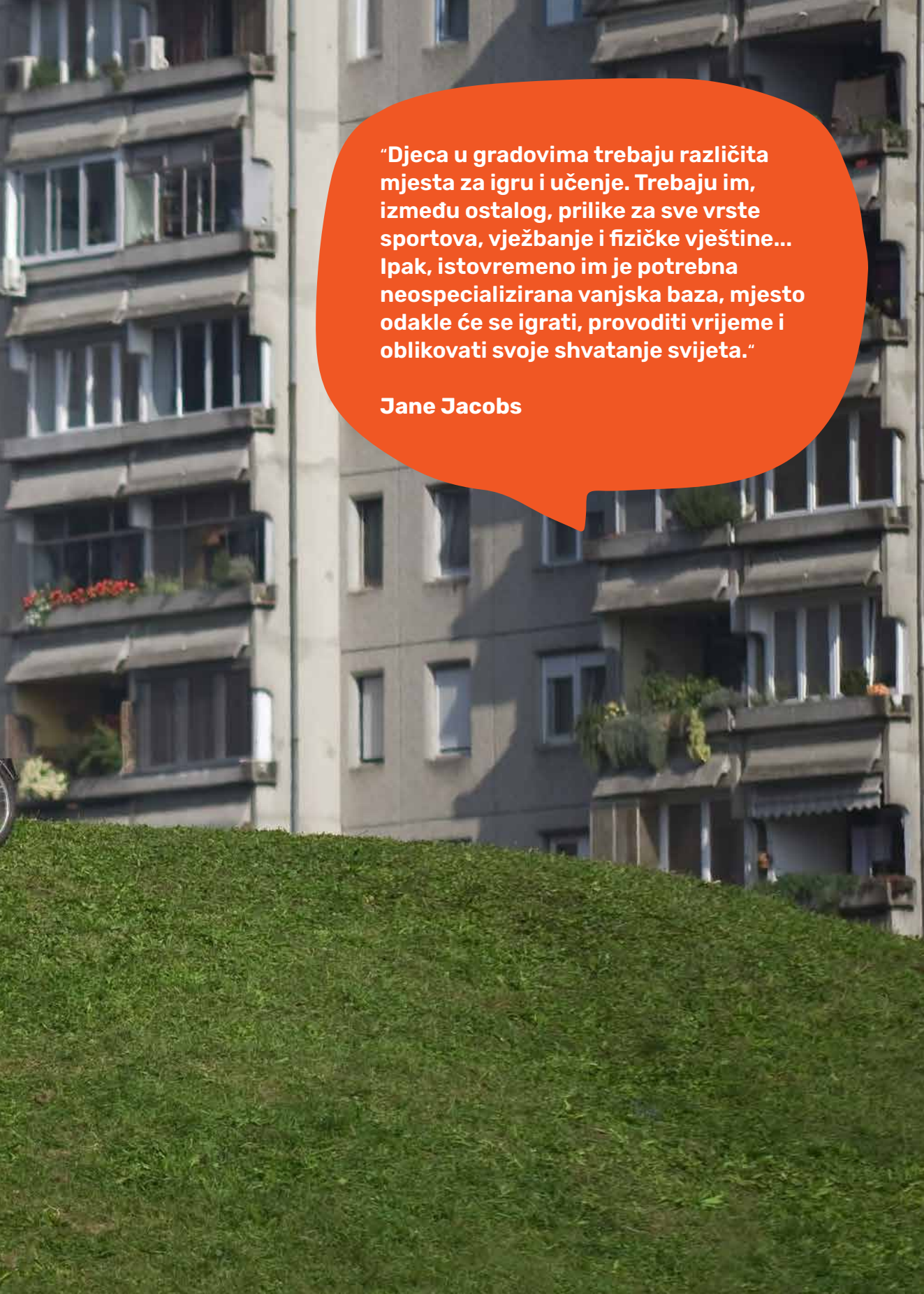
bili zanemarivani od strane političkih aktera i struke.

Naši kolektivi ulažu napore u obnovu izgradnju povjerenja i promovisanja uključivanja građana u razne procese prostornog planiranja. Težimo promovisanju prava na grad kroz aktivno učešće građana. Naš pristup bazira se na prostorovanju (eng. „place-making“), zajedničkom projektovanju i stvaranju, čime se stvaraju mogućnosti za značajnu saradnju i kolektivno djelovanje.



Ožvljavanje urbane igre inspirisane prirodom i premošćavanje jaza između djece i zelenih okruženja.



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.

“Djeca u gradovima trebaju različita mjesta za igru i učenje. Trebaju im, između ostalog, prilike za sve vrste sportova, vježbanje i fizičke vještine... Ipak, istovremeno im je potrebna neospecializirana vanjska baza, mjesto odakle će se igrati, provoditi vrijeme i oblikovati svoje shvatanje svijeta.”

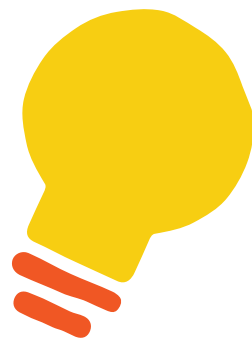
Jane Jacobs



03

INOVIRAJ





REDIZAJN U SARADNJI S DJECOM

Stvaranje sigurnih, inkluzivnih i zaigranih gradova izuzetno je važno za dobrobit djece i naših zajednica. Iako je naša dugoročna 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 o njima kao i članovi šire zajednice, što ih čini idealnima za fokus našeg djelovanja.

Kad je riječ o projektu RE:PLAY, u samom srcu našeg projekta nalazi se saradnja. Usko saradujemo s partnerima i ključnim činionicima uključujući djecu, njihove njegov-

atelje, učitelje i profesore i donosiocice odluka. Naš participativni proces sastoji se od tri glavne faze: prostorna analiza i procjena potreba korisnika, razvoj projekta i sprovođenje kreativnih rješenja. Te se faze podudaraju s poglavljima ovog priručnika: poveži, zamisli i stvaraj.

Organizujući zanimljive radionice i koristeći razne medije i razmjere, podstičemo učesnike da izraze svoje nepristrane potrebe, razmišljaju izvan okvira tradicionalnih okruženja za igru i podstiču inovacije. Promovisanjem inkluzivnog učešća želimo stvoriti važna i korisna iskustva igre značajna za naše zajednice.

Pronađite doooooobro mjesto

Dinamika: Oformite tri skupine i podijelite se nasumičnim odabirom prema shemi 1-2-1-2. 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 tamo 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 upotrebu kao što su tkanina, kartonske kutije, tube, krede, plastične boce i sl, za kreiranje prototipa modela u razmjeri 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;

- ▶ encoupodsticanje kreativnosti kroz izradu prototipova i modela;
- ▶ podsticanje interakcije i suradnje.

RE:PLAY partner:
Škograd

Broj učesnika:
30

Broj moderatora
3

Trajanje:
2 – 3 sata u razdoblju
od 2 – 3 dana

Uzrast
6–13 godina

Faza:
Prostorna analiza i procjena potreba





THEY TALK ABOUT
WHAT HAPPENED
THEY GOT HAPPY

Stop



Pazi, kamera!

RE:PLAY partner:
Pazi!park

Broj učesnika:
20

Broj moderatora
**4 + profesionalni
filmski snimatelj**

Trajanje:
2 sata

Uzrast:
7-13 godina

Faza:
**Prostorna analiza i
procjena potreba**

Dinamika: Prije nego što aktivnost započne, prikupite saglasnost roditelja za korištenje fotografija i videozapisa na kojima se nalaze njihova djeca. Takođe se pobrinite da su baterije telefona i fotoaparata skroz pune.

Zatim okupite djecu na školskom dvorištu i podijelite ih u grupe od 3 – 4 osobe: snimatelja, voditelja intervjua i 1 – 2 osobe koje će davati intervju. Neka učesnici izmjenjuju uloge tijekom radionice kako bi svi učestvovali. Obezbijedite telefone i fotoaparate za svaku skupinu i objasnite osnove snimanja filma. Dajte jasne upute svakoj skupini i podstaknite 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 posmatrati s udaljenosti i ne učestvovati kako bi se zabilježili iskreni i nepristrani odgovori. Ponovite instrukcije više puta kako bi fokus ostao isti. Ograničite aktivnost na jedan sat radi ostvarivanja op-

timalnog intenziteta i količine videomaterijala.

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

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

Ciljevi:

- ▶ analiziranje upotrebe i aktivnosti u postojećem spoljnjem prostoru škole;
- ▶ bilježenje preferencija i iskustava djece na području spoljnog prostora škole;
- ▶ podsticanje izražavanja i komunikacijskih vještina;
- ▶ Podsticanje interakcije i suradnje.

Moje omiljeno mjesto u gradu je...

zato što...

RE:PLAY partner:
Gradionica

Broj učesnika:
25

Broj moderatora:
3

Trajanje:
2-3 sata

Uzrast:
14-18 godina

Faza:
**Prostorna analiza i
procjena potreba**

Dinamika: Prije radionice označite ključne javne površine duž zanimljive rute koje bi učenici mogli posmatrati i analizirati. Fokusirajte se na mjesta kao što su trgovci, kulturni centri, muzeji i šetališta, 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 impresijama te pozitivnim i negativnim aspektima. Neka učenici fotografišu ili snime barem jedno mjesto koje im se sviđa i jedno mjesto koje im se ne sviđa. Podstaknite dodatne prijedloge, čak i s lokacija izvan predviđene rute. Zatražite da se materijali predaju uz obavezne lične

komentare.

Za vrijeme druge radionice predstavite komentare koje ste dobili od učesnika i pokrenite dijalog između učenika te u okviru njega istražujte različite stavove o određenim mjestima. Podstaknite učenike da predlože kako poboljšati ta područja, kao uvod u radionicu projektovanja okruženja predviđenog za igru.p.

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 istorijskih fotografija, prikaze promjena prije/poslije, ili organizaciju sata crtanja na označenoj lokaciji. Osnovna oprema koju trebaju ponijeti sa sobom jeste njihov pametni telefon s funkcionalnom kamerom, iskrošivši instrument koji je većini djece dostupan.

► **Ciljevi:**

- Upoznavanje koncepta javnih površina i važnosti istih, uključujući školsko dvorište kao jednu vrstu javne površine;;
- povećanje nivoa svijesti o prostoru i arhitektonske perspektive;
- podsticanje kritičkog razmišljanja;
- izgradnja kulture dijaloga.



Uključivanje djece u razgovore o poznatim javnim prostorima, traženje njihovih mišljenja o pozitivnim i negativnim aspektima, te istraživanje načina kako unaprijediti ove zajedničke prostore kako bi bolje zadovoljili njihove potrebe je vrijedan pristup.



Korištenje različitih tehnika bojenja pruža mogućnost da se djeca nauče raznim tehnikama, oforme manje grupe, podjeli rad i uključi više djece u proces.



Dizajnirajte mjesto iz vaših snova!

RE:PLAY partner:
Škograd

Broj učesnika:
30

Broj moderatora:
5 ili manje

Trajanje
2-3 sata

Uzrast:
6-13 godina

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 grupe i zajedno kreirajte inspirativne kolaže. Za vrijeme tog procesa učestvujte 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 jedna gala večera. Neka atmosfera bude ugodna uz prikladnu muziku. Predstavite djeci ideju da su oni graditelji i dizajneri, naglašavajući da je ovo alat za izražavanje ideja. Podstičite individualno stvaranje i dopustite svima da u potpunosti izraze svoje vizije. Ako žele, učenici mogu raditi zajedno u manjim skupinama.

Na kraju organizujte izložbu kako biste predstavili njihove kreacije. Dopustite im da se međusobno propituju, 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 modelovanja. Prikupite materijale za ručni rad kao što su šareni kamenčići raznih oblika, stakleni kamenčići, štapići različitih veličina i ljepljivo. Dodajte materijale s lokacija kao što su grane, lišće i kamenje. Sastavite inspirativni kolaž za dobijanje ideja. Uključite sitne figure ljude kao reference unutar modela.

Ciljevi:

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

Arhitektonska radionica sa djecom

RE:PLAY partner:
Kreativni krajobrazi

Broj učesnika:
7

Broj moderatora:
3

Trajanje:
2-3 sata

Uzrast:
11-14 godina

Faza:
Razvoj projekta

Dinamika: Sprovedite radionicu na samoj lokaciji, na otvorenom, kako bi se djeca bolje upoznala s prostorom pilot-projekta. Prošetajte 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 podstaknite ih da razmisle o tome kako bi mogli istaknuti čula pomoću biljaka i drugih prirodnih elemenata. Podstaknite djecu da slobodno izražavaju svoje ideje tako da koriste svoju maštu te crtaju i pišu na prazan plan školskog igrališta. Neka radionica bude praktična i podsticajna, uzimajući u obzir trajanje koncentracije kod djece. Tražite djeci da izraze svoje mišljenje i uključite njihove ideje u fazu izrade projekta, na taj ih način motivišući i dajući im osjećaj vrijednosti.

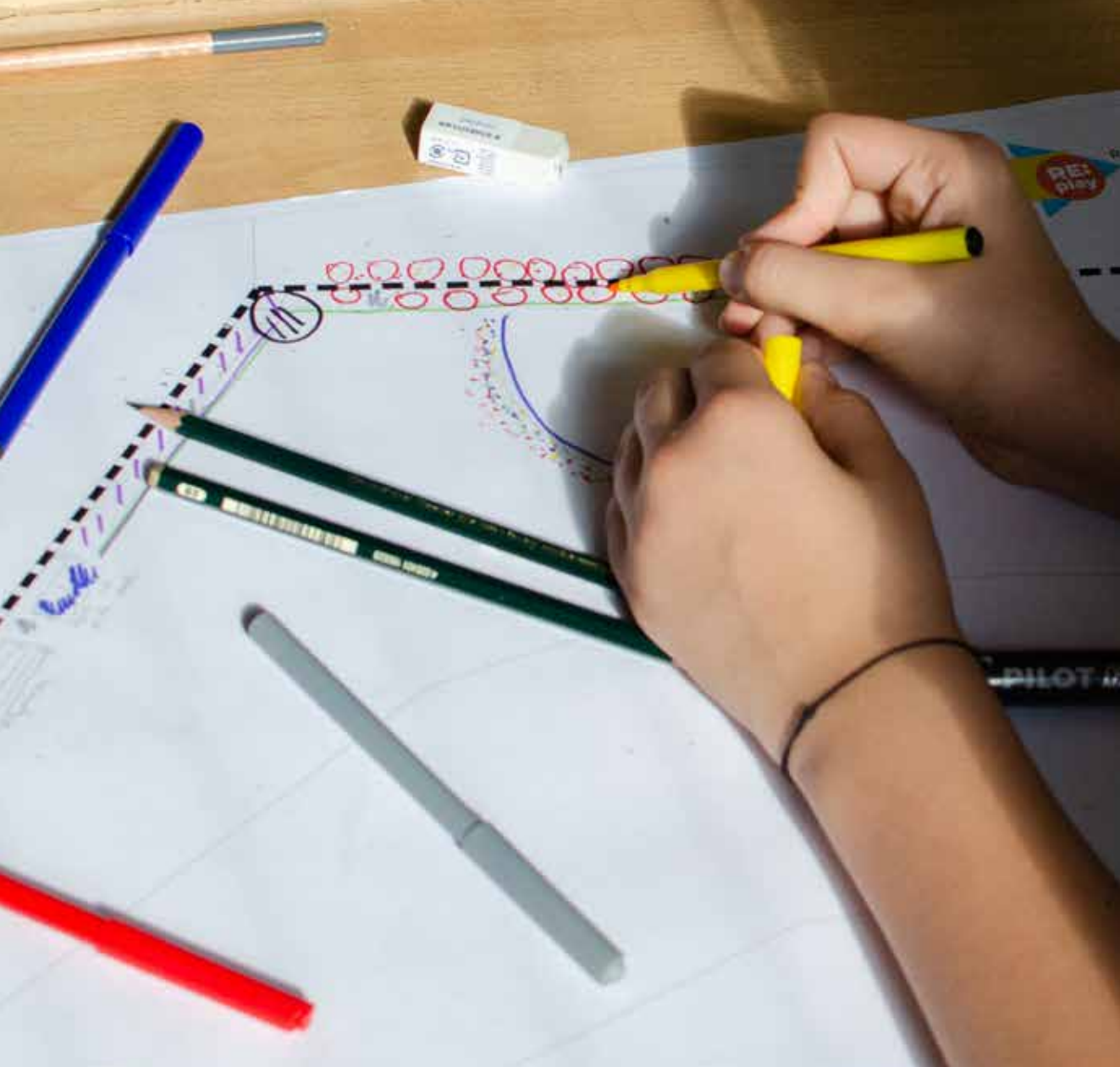
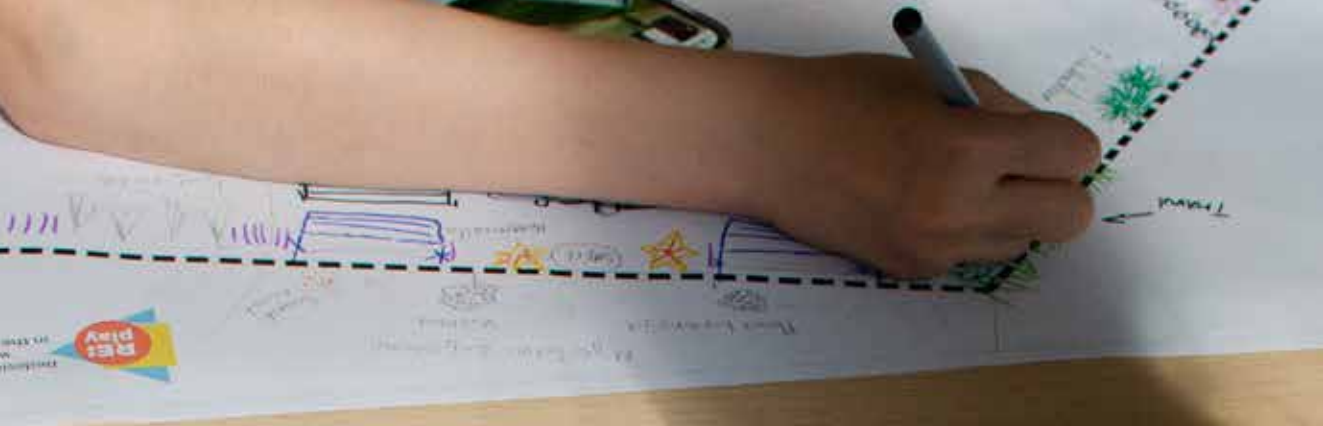
Pribor i materijali: Odštampajte veliki plan školskog igrališta i stavite ga na ljepljivu Kapafix kartonsku ploču kako biste dobili bazu za izradu 3D modela. Ponesite pribor za crtanje (olovke, markere) i razne šarene materijale (čičkalice, žice, iglice, ljepilo, papir u boji, konce, stiropor, drvene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

Ciljevi:

- ▶ uključivanje učenika u konkretne aktivnosti radi razvoja nivoa svijesti o prostoru i projektantskih vještina;
- ▶ podsticanje saradnje i timskog rada među učesnicima;
- ▶ stvaranje osjećaja vlasništva i ponosa među učenicima u odnosu na školsko igralište;
- ▶ podsticanje učenja na otvorenom i učestvovanja u radionici na licu mjesta.



Uključivanje učenika u praktične aktivnosti kako bi razvili svijest o prostoru i dizajnerskim vještinama.





Zabava na školskom igralištu

RE:PLAY partner:
Qendra Marrëdhënie

Broj učesnika:
50

Broj moderatora:
7

Trajanje:
4-5 hours

Uzrast:
0-70 years

Faza:
**Prostorna analiza i
procjena potreba**

Dinamika: Otvorite školsko igralište na neradni dan (praznik). Organizujte razne aktivnosti za djecu svih uzrasta širom školskog igrališta. Igrajte razne igre s djecom, a pritom posmatrajte 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. Sprovedite ankete radi prikupljanja podataka i stavova zajednice. Osigurajte dovoljno pića i hrane kako bi svima bilo ugodno. Organizujte 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 vještačkom travom, hula-hupovima, užetom za preskakanje, cjevčicama za igru i šatorom.

Formirajte mjesto za izradu raznih predmeta pomoću papira u boji, boja, markera, četkica, vrpca, užeta, kartona. Takođe postavite mjesto za sprovođenje 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 podstiče kreativnost;
- ▶ saradnja s negovateljima kako bi se otvorilo i projektovalo školsko igralište;
- ▶ prikupljanje podataka kroz ankete i razgovore u svrhu razvoja otvorenih školskih igrališta;
- ▶ pružanje podrške za otvorena školska igrališta kao parkove u susjedstvu.

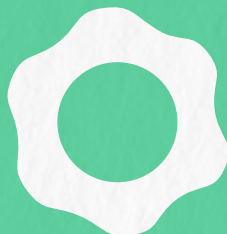


Obezbjedivanje aktivnosti za djecu svih uzrasta.

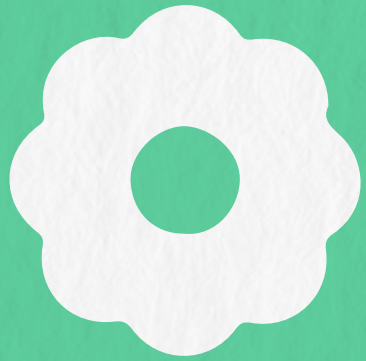


04

STVARAJ



PLAYSCAPES



Tačkanje zelenila (Ljubljana)



Kulturno pejzažno društvo Pazilpark

Lokacija: Osnovna škola Karel Destovnik Kajuh, Ljubljana, Slovenija

Učesnici: djeca uzrasta od 7 – 12 godina različitog etničkog porijekla, suočena s društvenim izazovima zbog slabijeg materijalnog stanja porodice

Ključne riječi: zajedničko projektovanje, školsko igralište, elementi igre, multifunkcionalno, inkluzivno, ozelenjavanje, zajednica

Imali smo nevjerovatnu priliku saradivati sa školarcima na projektu zajedničkog projektovanja i stvaranja u svrhu revitalizacije njihovog školskog igrališta. Analizirajući prostor i način kako se isti koristi, prikupili smo prijedloge učenika, učitelja, 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 faznog pristupa, uzimajući u obzir finansijska 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, istovre-

meno 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 neformalne igre s loptom prebojan je u saradnji s Centrom za mlade Moste i lokalnom inicijativom roditelja. Radionica bojanja održana je u dva popodneva. Nacrtni je napravljen na bazi prijedloga učitelja i profesora koji su se odnosili na igre na tlu i

želja učenika da se napravi lavirint.

Kako bismo dodatno obogatili okoliš, pokrenuli smo inicijativu ozelenjavanja. Posadili smo biljke uz ograde i između prostora za igru i spoljnje učionice, tako stvarajući zasebna područja s različitim funkcijama i upotrebama. Pažljivo smo razmotrili i koje biljke odabrati kako bi se unaprijedila prirodna raznovrsnost (privukle 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, časove na otvorenom i malu pozornicu. Osim multifunkcionalnosti, u obzir smo uzeli i vandalizam te smo koristili otporne

materijale i čvrste oblike. Učenici su učestvovali u procesu projektovanja, iznoseći svoje kreativne ideje i preference.

Projekt je fazno napredovao kroz sve navedene prijedloge, omogućujući svim učesnicima 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 podstaknuo snažniji osjećaj zajednice i povezanosti među učenicima.



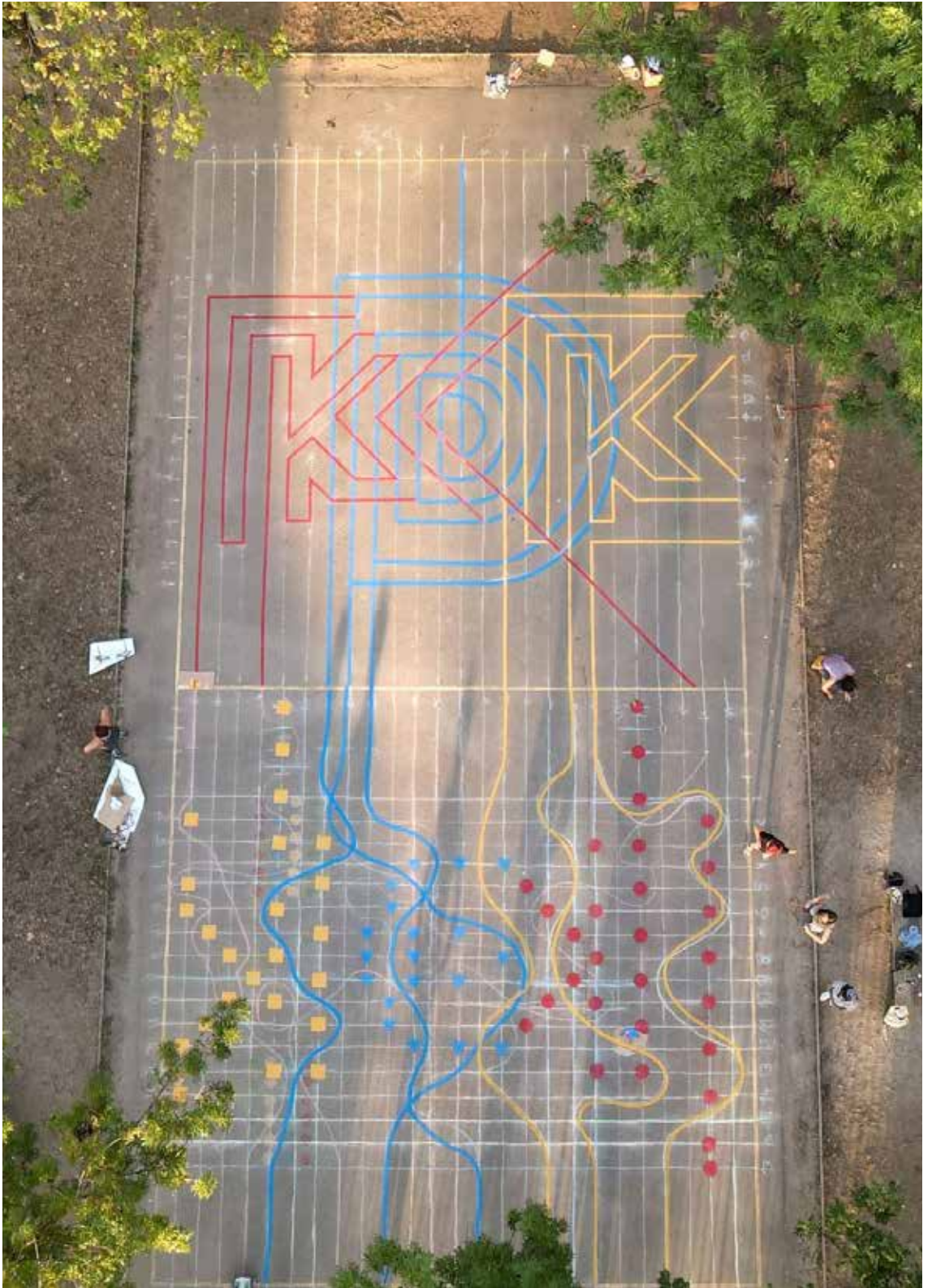
“Želimo više biljaka i cvijeća i da se livada ne kosi toliko često kako bi na njoj moglo rasti cvijeće.”

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



“Dobro bi nam došla kućica na drvetu tamo 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 koje rastu iz stabla vrbe te se mijenjaju s godišnjim dobom i služe kao prirodno skrovište od spoljašnjeg svijeta.





“Želim lavirint s mnogo staza.”

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





Aktivnosti kao što su čitanje, pričanje, pisanje zadataka ili jednostavno sjedenje i posmatranje drugih i prirode poslužile su kao inspiracije za razvoj tih multifunkcionalnih elemenata. Betonske odvodne cijevi, dijametra od 60 do 120 cm, korištene su kao temelj konstrukcije koja je zatim prekrivena drvenim elementima kako bi se unaprijedila upotrebljivost i estetski dojam. Upotreba gotovih betonski cijevi ima nekoliko prednosti. Omogućuje jednostavnu umnožavanje, smanjuje troškove proizvodnje, odstranjuje potrebu za temeljima (na taj način smanjujući rizik od oštećena korijena stabala na minimum) i štiti od vandalizma i krađe tako što sprječava njihovo pomijeranje.







“Skriveno 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 učestvuju u sportskim aktivnostima.

Senzorna zemlja čuda (Zagreb)



Kreativni krajobrazi

Lokacija: Osnovna škola Rapska, Zagreb, Hrvatska

Učesnici: školarci uzrasta od 7 – 13 godina

Ključne riječi: senzorni vrt, biološka raznolikost, zajedničko projektovanje, ozelenjavanje, održivost

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

Na samom početku projekta prikupili smo relevantne podatke sprovodeći ankete i intervjuje, koristeći čak i toplotnu



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

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

čula, stvarajući bogato senzorno iskustvo i istovremeno podstičući biološku raznovrsnost. Sprovodeći praktične i interaktivne aktivnosti, kao što su izrada hranilica za ptice i hotela za insekte, cilj nam je bio ukorijeniti osjećaj ekološke odgovornosti među mladim učesnicima. Kako bismo dodali slušnu dimenziju našem senzornom vrtu, izradili smo muzičke elemente od panjeva i metalnih šipki i na taj način napravili ne samo mjesta za sjedenje nego i inspira-

tivne prostore za muzičke eksperimente.

Održivost i dugovječnost projekta je u rukama 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 projektovanja i održavanja, podstaknuli smo osjećaj vlasništva, ponosa i odgovornosti u stvaranju dinamične i održive sredine oko njihove škole.



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

Tokom dva uzbudljiva školska dana djeca iz više razreda zajedno su učestvovala u aktivnostima sadnje, oblikujući temelj budućeg senzornog vrta. Zajedno smo posadili 400 višegodišnjih i ukrasnih biljaka pažljivo odabranih u svrhu aktivacije i stimulacije svih čula te istovremenog podsticanja biološke raznolikosti. Cilj uvođenja čitavog niza različitih biljaka bio je stvaranje ekosistema 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 o pticama. Prepoznali smo važnost brige o našim pernatim prijateljima i zajedno s djecom projektovали smo, obojali i sastavili kućice za ptice kako bismo podigli nivo osviještenosti među djecom o važnosti očuvanja životinja koje žive u našoj blizini, pritom podstičući dublju povezanost s prirodom.



Djeca aktivno istražuju i komuniciraju sa sredinom kroz senzornu stimulaciju, odnosno korištenjem svojih čula vida, sluha, mirisa, dodira i ukusa. 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 saobraćajne raskrsnice dvije ulice, 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, stavlajući 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.“

Podstaknuti dječjom snažnom željom za istraživanjem i brigom o insektima kroz igru, projektovani smo i sastavili dva hotela za instekte. Djeca su preko vikenda, zajedno s roditeljima te braćom i sestrama, skupila šišarke, štapove i druge prirodne materijale kako bismo izradili udoban, zadivljujući 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 muzičke 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 stvaranje muzike. Kroz interakciju s tim jedinstvenim muzičkim elementima djeca imaju priliku skperimentisati, otkrivati različite zvukove i stvarati vlastite melodije, dodatno produbljujući svoje iskustvo boravka u senzornom vrtu.



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

Novonastali senzorni vrt zahtijeva redovnu brigu i održavanje. S obzirom na to da su djeca bila aktivno uključena u svaki korak stvaranja vrta, ona su preuzela važni domaći zadatak zalijevanja biljaka, posebno za vrijeme ljetnih mjeseci. Da bi se vrt održavalo onako kako on to zaslužuje, djeca i članovi nastavničkog osoblja dobiće plan održavanja koji će im omogućiti da nastave s učenjem o odgovornosti koju imaju prema svojoj sredini.





“Mi ljudi smo vođeni našim čulima. Oslanjamo se na naše čulne impresije za sve što radimo. Naša čula su naša vrata prema svijetu.”

Kukuk

Staza snova (Beograd)



Škograd

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

Učesnici: djeca uzrasta od 3 – 12 godina, koja pohađaju lokalnu osnovnu školu ili ne idu u školu

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

U proteklih sedam godina naš je kolektiv koristio format programa ljetne škole kako bi formirao centralno 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 prepliću mnogobrojne generacije, religije, kulture i jezici. Predstavlja prostor ukrštanja marginalizovanih pojedinaca i različitih životnih iskustava. Sprovodeći



detaljan trogodišnji proces saradnje sa djecom uspostavili smo okvir pod nazivom „Zajednička staza 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 tokom prve godine, naš je primarni fokus bio na temi igre i uspostavljanju odgovarajućih i podsticajnih okruženja za njeno nastajanje. Čvrsto vjerujemo da je prisutnost osnovni aspekt igre; do igre jednostavno ne može doći ako nema učesnika. Aktivno uključujući djecu u istraživačku i tjelesnu igru dobili smo ne samo vrijedne uvide u njihove ideje i kvalitativno istražili savremeno okruženje za

igru nego smo i podstakli zajedničku viziju za kolektivnu transformaciju.

Moje mjesto iz snova-Naša staza iz snova

Druga najvažnija stvar bila nam je preći s razmjere 1:1 na razmjeru 1:50 te s pojedinačnih na kolektivne snove. I upravo smo na taj način organizovali ideje i prijedloge završne faze projekta.

Realizacija projekta „Staza 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“ talasa među osnaženim roditeljima koji su svjedočili tome što je sve moguće te su uslijedile akcije ozelenjivanja i čišćenja školskog igrališta.



PODIJUM ZA IGRU [performativno okruženje za igru]

Kao rezultat prve ljetne škole koju smo sproveli 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, crtali ih, ali i otjelotvorili ih 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 organizovali u obliku tjelesne igre, prisjećajući se onoga što je obilježeno kao dobro mjesto na školskom igralištu prve godine, te 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 podijum za igru sa svojim specifičnim pravilima i koracima.



IGRA U ŽBUNJU [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 skrivanja. Analizirajući njihove male modele, koji uključuju senzorne elemente i elemente ravnoteže, imali smo mogućnost povezati razno žbunje sa senzornim i vizualnim karakteristikama, te aromatičnim biljem i panjevima. Navedeni nam je pristup omogućio da razmišljamo na modularan način, da projektujemo i pozicioniramo biljke i elemente na licu mjesta, u saradnji s djecom i odraslima.

Važno je istaknuti da nijedno stablo nije posječeno za potrebe našeg projekta. Došli smo do informacija da gradske komunalne službe i privatni ulagači često sijeku mnoga stabla, ne istražujući alternativne načine upotrebe 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 podsticala kružna ekonomija.





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 snova između ta tri stabla, koja bi se širila u veličanstvenu instalaciju hvatača snova/glasova. Muzika je izuzetno bitna stanovnicima ove četvrti jer istražuje moć zvuka i njegov muzički potencijal. U saradnji s djecom odlučili smo kreirati ovu intervenciju kao važan dio našeg putovanja. Upotrijebili smo razne materijale za izradu tri odvojene drvene instalacije pretvarajući ovaj dio u čarobnu šumu.



OSMATRAČNICA ZVIJEZDA [okruženje za igru i okupljanje]

Ugodno smješteni između pet borovih stabala, radost smo pronašli u jednostavnoj aktivnosti ležanja na tlu i posmatranja 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 razmjenjuju tajne i maštaju.



Snaga prirode [cirkularno 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 oluje. Takvi su vremenski uslovi 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 njenoj 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 ali ne i 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 učestvovali u postavljanju potpornih panjeva. Svaka je grana dobila svoj savršen par, čvrsto postavljen na mjesto pomoću dugih eksera.

Sa željom da je 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 onima kojima je to potrebno.



Vulkansko ostrvo [okruženje za igru i perspektivu]

Šetajući s djecom i slušajući ih što govore o školskom dvorištu, o tome što ga čini posebnim, naišli smo na hrpu izgorjelog uglja koje je izgledalo poput brežuljka. Usprkos tome što je postojala opasnost od povrede, otkrili smo da se djeca jednostavno obožavaju penjati po njemu.

Srećom, hrpa uglja nestala je ubrzo nakon toga dana, u isto vrijeme kad se postavljao novi sistem grijanja za školu bez emisija gasova staklene bašte. Sama lokacija četvrti Ledine i značenje imena su „ravna zemlja“ pa nije ni čudo da su djeca maštala o brežuljku kad su upitana što žele u dvorištu. I tako se na nekad ravnoj površini školskog dvorišta stvorilo vulkansko ostrvo i izbila prva erupcija! Djeca su pjevala i plesala tradicionalna kola i na taj način dala svoj doprinos kreativnom procesu. Svako je donio svoj pribor za sadnju duž brežuljka. Slično mjestu za igru među žbunjem, postavili smo tri debla koji su predstavljali otvoreni školski autobus kojeg su djeca poželjela pri kreiranju arhitektonskih modela igrališta kakvo žele. Takođe, u blizini brežuljka raste jorgovan i tuda prolazi utabana staza koju smo otkrili prošle zime, a koja nije bila vidljiva tokom ljeta. Posjekli smo grane kako bismo raščistili stazu i pritom smo otkrili šljunčanu stazu koja prolazi tuda. Djeca su nam kasnije rekla da je to džungla u kojoj se pojavljuje lava (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 vulkansko ostrvo smješteno 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 i posebnu igru – čebe za piknik koja u trenu postaje učionica na travi, ali i predmet za vježbanje kao i kostimi! Takođe smo zajedno s djecom i školskim timom učestvovali 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 rastera 4 x 4 unutar kojeg se nalazi 15 stabala autohtonih vrsta voća (trešnje, šljive, jabuke, kruške, dunje itd.), koji će biti posađeni u decembru. Ovo će mjesto za igru i učenje biti odlično za praktičnu nastavu u prirodi, iz predmeta kao što su hemija, biologija i pričanje priča, no najvažnije, odlično mjesto za igru! Imaće i moć preobražavanja kroz godišnja doba i svakako će nas nagraditi u budućnosti. Dok se to ne dogodi, četvrtasta 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 tokom svakog prethodnog koraka, igra započinje kad se okupe djeca!

Pilot projekat u Tirana



Qendra Marrëdhënie

Lokacija: Osnovna škola Mihal Grameno, Tirana, Albanija

Učesnici: djeca uzrasta od 5 – 15 godina, roditeljsko vijeće, nastavničko osoblje, komunalni radnici i voditelji službi

Ključne riječi: zeleno školsko dvorište, javni park, asfaltiranje, javni prostor

Školska igrališta posljednje su velike površine javnog prostora u Tirani; samo su većinu vremena ograđena i zaključana. S 1,2 m² po osobi, Tirana je trenutno daleko ispod standarda od 9 m² 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.

„Ozelenjavanje“ školskih igrališta, ili



drugim riječima zamjena velikih izgrađenih površina poroznijim, upijajućim, prirodnim materijalima, unaprjeđuje učenje i učiteljski rad te može pozitivno uticati na ekosistem na nivou čitave gradske oblasti. Zelena školska igrališta djeluju kao sunderi koji upijaju i filtriraju kišnicu, i tako smanjuju pritisak na gradske odvođe za vrijeme zimskih poplava. Ona pružaju oaze hlada i čistog vazduha te utočište od visokih nivoa buke s ulice. Dodavanjem stabala i divljeg cvijeća možemo

stvoriti nove domove za populacije ptica i insekata koje su ključne za funkcioniranje lokalnih ekosistema.

Razlozi za nadogradnju školskih igrališta u Tirani su jasni. No projekat 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 izuzetan nivo saradnje, a koji se može koris-

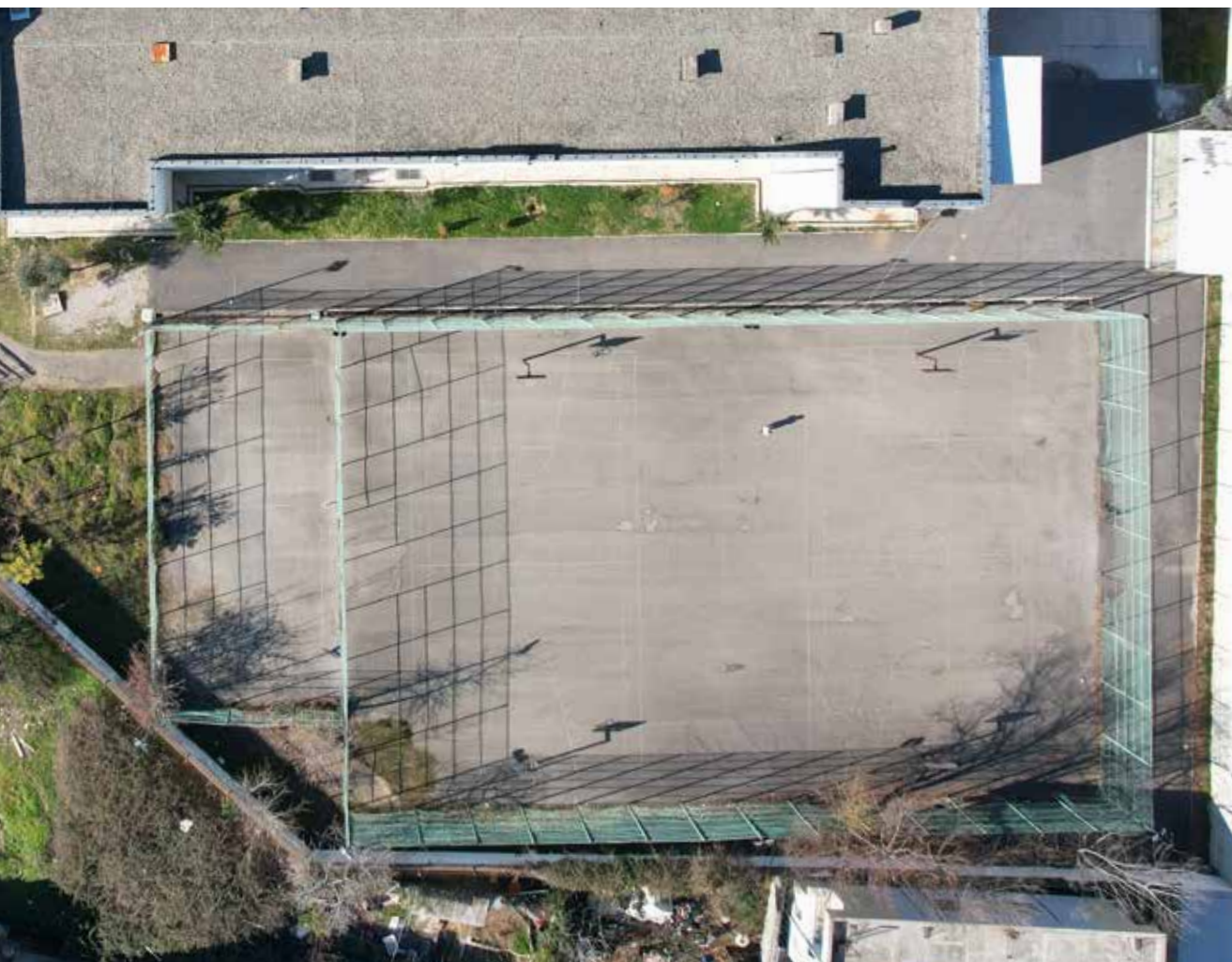
titi za donošenje odluka u slučaju projektovanja u Osnovnoj školi Mihal Grameno.

Zajedno sa šest razreda djece dobi od 8 – 14 godina, tokom 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 mapiranje je 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 u fizičkoj ravni.

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



PRIJE

Na ovom projektu smo udružili snage sa gradom Tirana, Direktoratom za javne objekte, kako bismo predstavili novi koncept za sportska igrališta iza školskog dvorišta.

načina na koji bi prostor mogao funkcionirati i što bi se tamo 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 spoljašnji 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 tako donosi i mnoge nove izazove kojima se valja zajednički pozabaviti.



POSLIJE

Pored novih terena, predložili smo uklanjanje "kavezne" strukture koja je okruživala terene i stvaranje otvorenijeg i prijatnog prostora. Ovo ne samo da stvara veliki vizuelni uticaj, već zapravo vraća prostor koji je prvobitno bio ograđen ili zapušten školskom dvorištu.



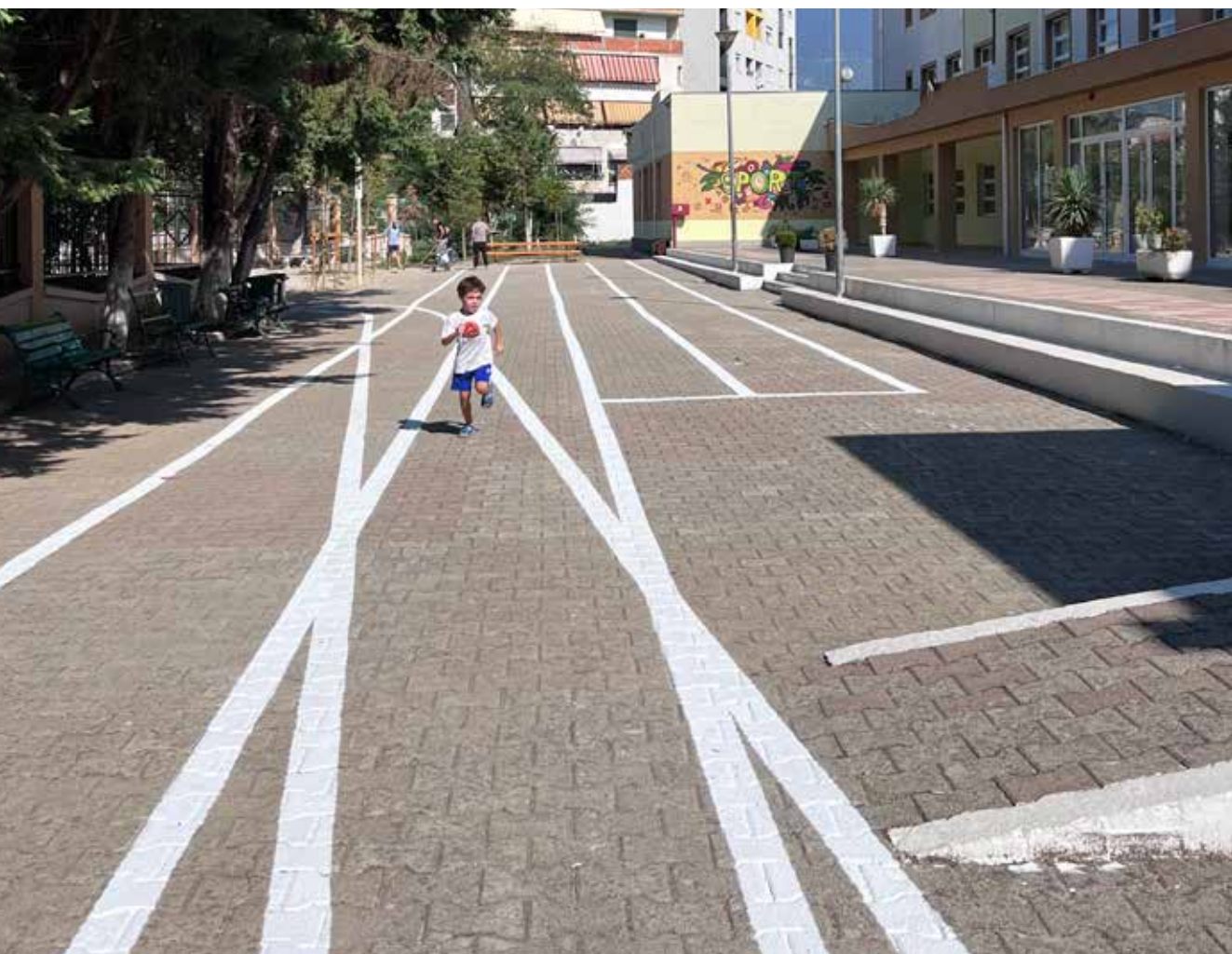
Uklanjanje asfalta

Veliki dio projekta bio je uklanjanje asfalta sa ogromnog dijela školskog dvorišta, stvarajući zelenu zonu pogodnu za drveće i biljke, ali i za druženje. Ovdje smo posadili drveće i žbunje, i iako su stabla još mlada, ovo područje je već vrlo popularno među djec



Nove klupe i osvjetljenje

Dodali smo nekoliko klupa u stilu piknika na ovom novom dijelu uklonjenog asfalta kako bismo zadovoljili potrebu djece za više mjesta za sjedenje za druženje. Takođe smo postavili niz svjetiljki u dvorištu kako bismo prostor učinili udobnim i tokom popodneva i uveče.



Staza

Dizajnirali smo stazu koja ide oko čitave škole. Ovo je bilo veoma traženo od strane učenika, nastavnika i roditelja, jer služi mnogo svrha. Ova staza je dobar put za roditelje sa kolicima da prošetaju oko školskog dvorišta, djeca je mogu koristiti za šetnje tokom odmora, a takođe služi i kao staza za istrčavanje kao dio programa fizičkog obrazovanja.



Staza prolazi i kroz dio gdje je uklonjen asfalt.

Cubes (Kockice), Bar



NGO Gradionica

Lokacija: Gimnazijaiko Rolović, Bar, Crna Gora

Učesnici: djeca i srednjoškolci uzrasta od 12–19

Gljučne riječi: multifunkcionalna platforma, ko-dizajn, školsko dvorište, zajednica, elementi za igru, imperzivni prostor

Iako Bar nema većih izazova sa količinom zelenih površina, kao što je to slučaj u većim gradovima, svaka parcela u gradu predstavlja potencijalni izvor zarade, a uzrok tome su intenzivna urbanizacija u korist nekontrolisanog razvoja turizma i sve slabija povezanost planske dokumentacije i potreba zajednica zbog kojih se ista pravi. Iako ne uvijek direktno, velike zelene površine planirane oko javnih institucija za vrijeme socijalističkog režima predstavljaju ogro-



man izazov, posebno kada se uzme u obzir sve manji broj kvalitetno planiranih parcela za izgradnju. Tako je dvorište u sklopu jedne srednje škole takođe postalo tražena meta i 2019. godine uništeno je pokušajem izgradnje dječjeg vrtića, što je izazvalo velike proteste unutar lokalne zajednice. Dvorište je pretrpjelo velika oštećenja, a projekt RE:PLAY jedan je od načina na koji se mogu ponovno uspostaviti neke od njegovih funkcionalnosti.

Sprovodeći ovaj pilot-projekt, kroz zajedničku saradnju i projektovanje s djecom, osmišljena su rješenja za nekoliko gorućih problema koja su istakla upravo djeca u fazi projektne analize - nedostatak hlada koji bi ih štitio od vruće mediteranske klime, prostor sa zelenilom koje ne treba čekati godinama da naraste, prostor u blizini škole u kojem mogu provoditi velike i male odmore a ne u okolnim kafićima, malu učionicu na otvorenom kao osnovni uslov

za sprovođenje većine nastavnih planova. Multifunkcionalni platforma uključuje i malu pozornicu za nastupe i proslave koji su onemogućeni nakon rušenja amfiteatra u pređašnjem dvorištu, čime je djeci oduzeta mogućnost da proslave kraj školske godine u blizini škole. Ukratko, novo glavno mjesto za druženje prije i nakon nastave, igru i zabavu, ili jednom riječju – KOCKICE.



Korišćenje različitih metoda, tehnika bojenja pruža mogućnost da se djeca nauče raznim tehnikama, oforme manje grupe, rasporedi teret rada i uključe više djece u proces.

Ko-kreacija je bila sveprisutna u samoj imprinting fazi projekta, počevši od analize, preko faze projektnih prijedloga i skupljanja učeničkih primjera i zahtjeva, sve do posljednjeg trenutka u kojem su učenici mogli direktno učestvovati u sastavljanju Kockica



Priprema je ključna za uspješnu i organizovanu radionicu s djecom. Dok su objašnjavanje detalja i korišćenje liste učesnika važni, najbitniji element pri ko-kreaciji sa djecom je da se zabavljate tokom procesa i održavate njihovu pažnju.





Podsticanje istraživanja, otvara vrata da se djeca osjećaju prijatnije dok isprobavaju nove tehnike bojenja. Stidljivi učesnici često strahuju od pravljenja grešaka, ali možete ih ohrabriti objašnjavajući im da u kreativnom procesu ne postoji greška - sve je to dio avanture.



Važno je prepoznati da svaki učesnik donosi svoje jedinstvene sposobnosti na sto. Neki pojedinci mogu imati dara za crtanje, dok drugi mogu odlično zabilježiti trenutke kroz fotografiju. Neki mogu zasijati kada je organizacija materijala ili zadataka u pitanju, dok su drugi vješti u olakšavanju komunikacije unutar grupe.

Korisne informacije

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 da pada više od mjesec dana i vaša lokacija za navedene radove postane prava blatnjava lokva. Kako biste smanjili mogućnost pojave takvog scenarija, pažljivo odaberite odgovarajuće godišnje doba za radove na otvorenom i ostavite dovoljno vremena za njihovo sprovođenje. Na taj način možete priuštiti čekanje povoljnih vremenskih uslova prije nego što započnete sprovođenje 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 pomijeranja rokova, postavljanje elemenata odloženo je do kraja juna, a tada se u školi više ne drži nastava. Za djecu je jako važno da učestvuju 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 sprovesti inspekcije i procjene sigurnosti, uključujući ateste, kako bi se osiguralo da oprema zadovoljava potrebne sigurnosne standarde. Izdavanje potvrda dodatno potvrđuje usklađenost sa sigurnosnim zahtjevima. Prijevremena dodjela sredstava za pokrivanje troškova ispitivanja sigurnosti i sertifikacije upućuje na posvećenost pružanju sigurnog okruženja za igru. No sertifikovanje nije potrebno sprovesti 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 toku jer nova administracija često znači i nove vizije i prioritete. To može izmijeniti smjer i učinak prethodno podržanih inicijativa. Članovi nove uprave mogli bi sprovesti novu procjenu projekata, prilagoditi resurse ili uvesti nove strategije. Za snalaženje u tim situacijama ključna je otvorena komunikacija. Budite spremni ponovo pokrenuti komunikaciju, jačati saradnju 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 saradnje i sistema razmjene informacija na samom početku projekta postavlja se čvrst temelj na koji se mogu osloniti svi u ovoj upravi, čime im se omogućuje lakše razumijevanje zajedničke strategije koja je razvijena i napretka koji je ostvaren do tog trenutka.

Neočekivani posjetioci:

Zavisno od lokacije i raznolikosti korisnika u prostoru vaše intervencije, važno je očekivati neočekivano. To bi moglo uključivati neočekivane situacije kao što su vijuganje krtica kroz novozasađeni vrt, vandalsko ponašanje lokalnih stanovnika, branje cvijeća ili čak uništavanje zaštitne ograde i nedopušteno hodanje po tek zasađenoj 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 plan je 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 napore inicijativa s kojima se želite povezati. Osim toga, rana komunikacija o zajedničkim mjerama može pomoći pri donijanju podrške i omogućiti saradnju sa što manje poteškoća.



05

RAZMIJENI





PREISPITIVANJE PRISTUPA

Naša je misija zagovaranje i promocija koncepta urbanog življenja u igrališnim pejzažima (eng. „playscapes“) u kojima mjesta, gradovi i metropole postaju dinamična okruženja za stalno promišljanje, okruženja u kojima se stvari iznova kreiraju, zamišljaju, otkrivaju i projektuju - okruženja za ponovno otkrivanje igre (eng. RE:PLAY).

U toku rada na ovom priručniku, cilj cilj nam je bio uključiti što više vas koji dijele našu viziju kao izvodljivu. I dok su središte našeg interesa djeca, pozivamo učitelje i profesore, roditelje, kolege iz kreativnih industrija i kulture, njegovatelje, donositelje odluka i sve ostale zainteresovane strane za zajedničku saradnju i projektovanje 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 jako koristan kad su u pitanju dječja igrališta.

Naša je namjera podijeliti uvide i znanja koje smo stekli kroz ko-kreaciju u

projektu RE:PLAY. Brojni razgovori i razmišljanja doveli su nas do toga da promislimo o našim dosadašnjim shvatanjima i praksama, a to je rezultiralo potrebom za razmatranjem novog pristupa projektovanju igrališnih pejzaža 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 unaprjeđenje dizajna i povećanje kvaliteta života.

Više od tradicionalnih igrališta

Igrališta su mjesta namijenjena za igru u urbanom okruženju na kojima se gleda s podozrenjem i dozom opasnosti na usputnu i improviziranu igru. Igrališni pejzaži (eng. „playscapes“) su više od tradicionalnih igrališta; ona stvaraju okruženja za sva čula koja podstiču razvoj mašte, kreativnosti i vještina rješavanja problema. Za razliku od fiksnih struktura na tradicionalnim igrališti-

ma, 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 sa sredinom. Različiti materijali, teksture i interaktivni elementi aktiviraju njihova čula, podstiču kognitivni razvoj, integraciju čula i motoričke vještine.

Igrališni pejzaži pozdravljaju inkluzivnost i namijenjena su djeci svih nivoa sposobnosti. Zahvaljujući pristupačnoj opremi, elementima za igru s čulima i inkluzivnim zonama za igru, pejzažna igrališta podstiču socijalnu integraciju, empatiju i razumijevanje među djecom. Takva inkluzivna sredina je mjesto za sklapanje i održavanje prijateljstava, rušenje barijera i gajenje osjećaja prihvaćenosti i pripa

Mi bi kao planeri, projektanti, edukatori i donositelji odluka trebali težiti stvaranju uslova koji podržavaju igru za svu djecu u urbanim okruženjima. To znači osiguravanje još veće slobode za igru van predviđenih igrališta na način da se projektuju sigurne ulice, stvaraju kreativni javni prostori i uključuju integrisani urbani elementi širom cijelog urbanog pejzaža. Okruženja predviđena za igru

snažan su alat za holistički razvoj i pomažu oblikovanje čvrsto integrisanih 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 jako su korisna kako za djecu tako i za zajednice. Od penjanja po drveću do izgradnje tvrđava i šljapkanja po baricama, igra u prirodi podstiče učenje, kreativnost, fizičku aktivnost i maštu. Na taj se način njeguju duboka povezanost s sredinom te zahvalnost, odgovorna upotreba resursa i ekološka osviješćenost. 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 grmlja, izgradnja staze za istrčavanje u šumi ili stvaranje prirodnih staza. Prirodna okruženja za igru takođe imaju moć povezivanja zajednica.

Ozelenjivanje urbanih igrališta ima ključnu ulogu u procesu prilagođavanja 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 projektovanje



Naša prisutnost i sposobnost podrške igri korišćenjem jednostavnih sredstava od suštinske su važnosti za djecu.



Nestrukturirana igra s raznolikim prirodnim materijalima podstiče maštu, kreativnost i saradnju.

igrališta promovišemo ekološku održivost i pripremamo djecu na promjenjive klimatske uslove.

Štoviše, dodavanjem prirodnih elemenata na igrališta podržava se biološka raznolikost. Uključivanjem autohtonih biljaka, stvaranjem staništa za biljni i životinjski svijet te promovisanje ekološke ravnoteže, prirodna okruženja za igru pomažu u čuvanju lokalne flore i faune. Na taj se način promovišu razumijevanje i poštovanje međusobne povezanosti svih živih bića, a djeca se podstiču da postanu čuvari biološke raznolikosti.

Projektovanje i praksa kreirani oko zajednice

Procesi projektovanja i oblikovanja prostorovanja (eng. „place-making“) kreirani na temelju zajednice kao središta imaju ključne uloge u promovisanju zajedništva i poboljšanju kvaliteta života u gradskim kvartovima. Stavljanjem oblikovanja živahnih 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 kvartova i lako dostupne stanovnicima, izuzetno su važni centri zajednice..

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

Projektovanje osnovano na zajednici promoviše osjećaj ponosa, vlasništva i pripadanja među građanima, te jača veze unutar susjedstva. Zahvaljujući njemu prostori odražavaju posebne potrebe i želje lokalne



Angažman zajednice u akciji: diskotovanje o obnovi školskog dvorišta u atmosferi punoj zabave.

zajednice, njegujući osjećaj povezanosti i stvarajući okruženja koja uistinu služe dobiti 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 finansijska sredstva često usporava napredak. Međutim, mi dovodimo u pitanje taj stav pokazujući da se kvalitet prostora za igru ne određuje isključivo novcem. Upravo su proces projektovanja, ko-kreacija krajnjih korisnika i pametna upotreba ograničenih resursa ono što uistinu čini razliku pri stvaranju zanimljivih i okruženja za igru koji ostavljaju utisak.

Korištenjem znanja stručnih projekatana i aktivno uključujući korisnike mogu se postići nevjerovatni rezultati, bez obzira na finansijska ograničenja. Uključivanje prirodnih elemenata kao što su vegetacija i dinamični reljef ne samo da smanjuje troškove nego povećava estetiku i funkcional-

nost. Angažovanjem zajednice da učestvuje u fazama projektovanja i izgradnje smanjuju se troškovi i promovišu osjećaji vlasništva, ponosa zajednice i odgovornosti, što na kraju smanjuje troškove održavanja.

Naš pristup naglašava zajednički pristup projektovanju, uključivanje korisnika i efikasnu raspodjelu resursa. I upravo zahvaljujući takvom stavu možemo kreirati okruženja predviđena za igru koja čine razliku i ostavljaju utisak, 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 vjerovatnost da će osobe više učestvovati i iznositi svoje ideje. Povjerenje stvara sigurno okruženje koje pruža podršku te omogućuje pojedincima da izraze svoja mišljenja, podijele iskustva i preispituju norme. Ono promoviše transparentnost, otvoren dijalog i međusobno razumijevanje, dovodeći do održivih rješenja. Stavljanje izgradnje povjerenja na prvo mjesto podstiče snažnije odnose, osnažuje marginalizirane glasove i njeguje osjećaj zajedničkog vlasništva i odgovornosti, jačajući povezanost unutar zajednica.

Ko-kreacija je temelj projektovanja 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 utiču na odgajanje 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 promovišu zaista inkluzivna i zanimljiva mjesta za igru.

Održavanje sigurnih i funkcionalnih igrališta koja pozivaju na igru zahtijeva učešće drugih zaposlenih u školama kao što su domari i osobe zadužene za čišćenje i pospremanje. Njihova participacija je jako važna jer daju praktične uvide u svakodnevno održavanje prostora za vrijeme procesa projektovanja. Saradnja s njima od ranih faza uliva osjećaj vlasništva i ponosa te ih osnažuje da daju aktivan doprinos dobrobiti djece.

Stvaranje zajedno s djecom, za djecu

Projektovanje inkluzivnih igrališnih pejzaža zahtijeva pristup u kojem projektanti i djeca postaju saradnici. Prepoznajući djecu kao „stručnjake za igru“ i aktivno ih uključujući u proces projektovanja stvaramo prostore koji odgovaraju njihovim potrebama. Time što ih uključujemo, ne samo da dobijamo priliku saznati koje su to njihove želje i rješavati



Vidim te, osjećam te: puštamo naše glasove da budu razigrani i autentični.



Snovi djece uzimaju krila: interaktivna izložba dječjih ilustracija u parku.

posebne probleme s kojima se suočavaju nego takođe 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 istakla 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 stubova 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 projektovanja.

Aktivno učestvovanje u projektovanju i donošenju odluka osnažuje djecu i podstiče 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 učesnici u oblikovanju vlastite okoline

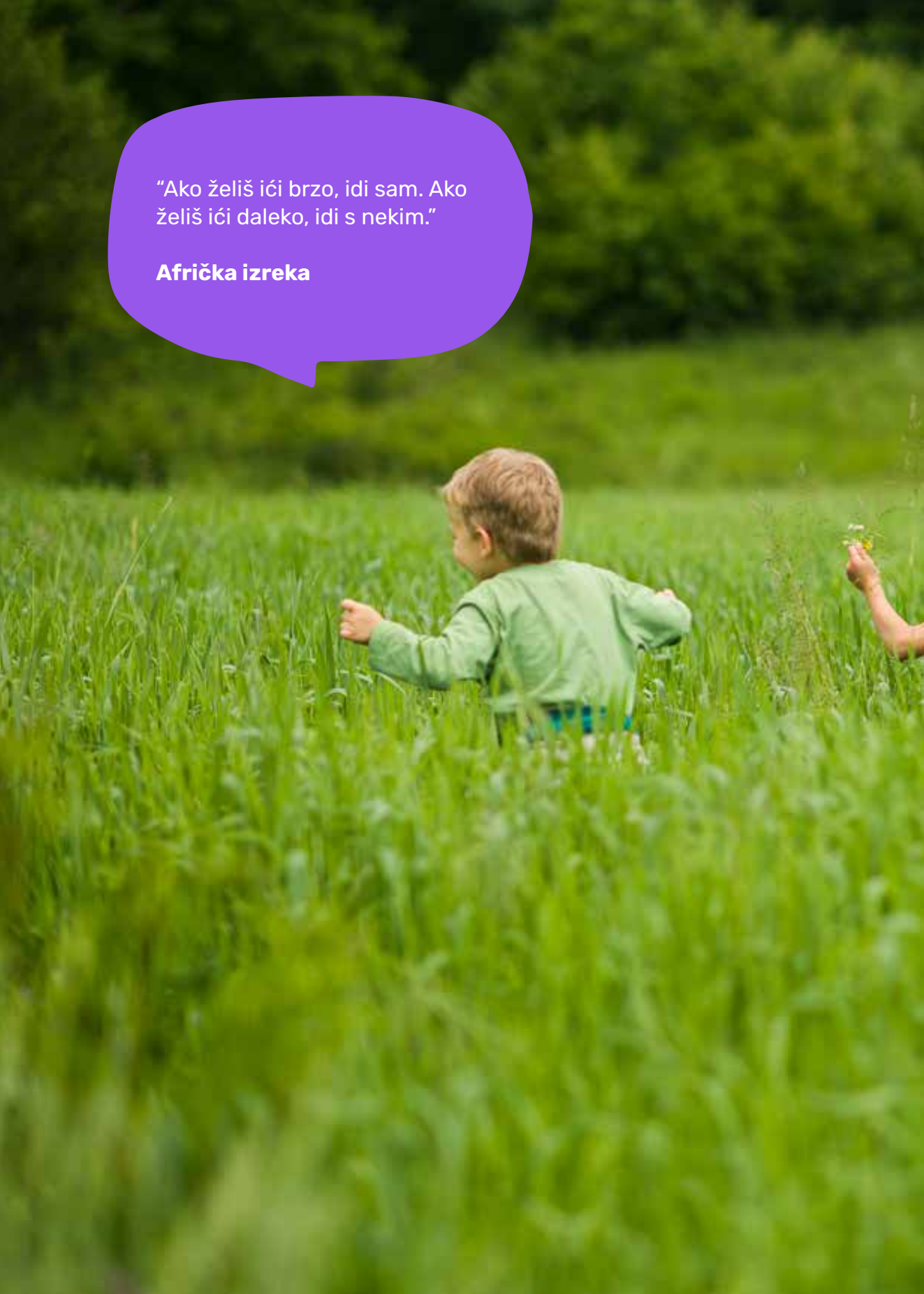
Radom zajedno stvaramo inkluzivne i uzbudljive prostore za igru koji odražavaju želje i težnje djece, istovremeno ih osnažujući da postanu aktivni doprinosioci oblikovanju vlastitog okruženja.



Proslava realizacije naše Staze snova!

"Ako želiš ići brzo, idi sam. Ako želiš ići daleko, idi s nekim."

Afrička izreka





Što je sljedeće?

Kako se projekat bliži kraju, tako mi krećemo na uzbudljivo putovanje uspostavljanja mreže regionalnih organizacija posvećenih participativnom projektovanju 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 sprovođenje cjenovno prihvatljivog dizajna. Naučili smo da škole predvode pokret pretvaranja gradskih kvartova u zaigranija, raznolikija, zelenija i povezanija mjesta, na taj način transformirajući naše gradove.

Gledajući unaprijed, želja nam je njegovati saradnju i razmjenu znanja između stručnjaka za igru. Sljedeći korak zamišljamo kao razvoj online platforme koja povezuje stručnjake iz raznih disciplina, omogućuje njihovo povezivanje, saradnju i razmjenu resursa. Naša je namjera premostiti jaz između teorije i prakse, prostornih i društvenih nau-

ka, uzimajući u obzir najnovija istraživanja i kulturološki kontekst zapadnog Balkana. Želimo platformu 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 projektovanja, 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 učestvuju u oblikovanju novih igrališnih pejzaža. Cilj sklapanja partnerstava s regionalnim i međunarodnim organizacijama jeste proširenje našeg znanja i povećanje našeg učinka. Zajedno možemo raditi na stvaranju inkluzivnih i zadivljujućih okruženja za igru u gradovima koji pobuđuju maštu djece, podstiču njihov razvoj i povećavaju njihovu dobrobit širom regije.



Želiš li da se igramo zajedno?

Pridružite nam se u stvaranju igrališnih pejzaža! Slobodno nam se javite i pridružite nam se u projektovanju i ponovnom oblikovanju našeg okruženja.

Popis stručnjaka za okruženja za igru na području zapadnog Balkana:



Autori fotografija

ZAMISLI: 4 Antun Cerovečki; 5-6 Luka Vidic, Pazi!park; 7 Klemen Ilovar; 8 Senad Zemunović; 12 Antun Cerovečki

POVEŽI: 15 Luka Vidic, Pazi!park; 16 Luka Vidic, Pazi!park; 17 Luka Vidic, Pazi!park; 18 Luka Vidic, Pazi!park; 19-20 Luka Vidic, Pazi!park

INOVIRAJ: 25 Gaja Trbižan, Pazi!Park; 28 Ivana Planinić; 28 Ivana Planinić; 31 Senad Zemunović; 32 Kaja Šprljan Bušić

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

PODIJELI: 85 Luka Vidic, Pazi!park; 86 Luka Vidic, Pazi!park; 87 right Luka Vidic, Pazi!park; 89-90 Antun Cerovečki; 91 Kaja Šprljan Bušić

Kolofon

IZDAVAČ: NVO Gradionica

AUTORI:

Gaja Trbižan, Pazipark

Tina Trampuš, Pazipark

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

PREVOD I LEKTURA: Viktorija Pavićević

DIZAJN: Jolin Matraku

Štampano u Baru, Decembar 2023

Ova publikacija je proizvedena uz pomoć Evropske Unije.

Za sadržaj ove publikacije jedino su odgovorni partneri na projektu RE:Play i ni u kom slučaju ne mogu biti uzeti kao odraz zvaničnih stavova Evropske Unije.

**Kvalitetna igra pomoći će
djeci da se razvijaju u zdrave,
pametne i emocionalno
inteligentne odrasle osobe.**

