



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



Reshaping Playscapes
with Children
in the Western Balkans

RE:PLAY

Redizajniranje predela igre zajedno
sa decom na Zapadnom Balkanu

Priručnik o igri, prostorima,
kokreaciji, Zapadnom Balkanu
i druge priče





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



RE:PLAY

Redizajniranje predela igre zajedno
sa decom na Zapadnom Balkanu

Priručnik o igri, prostorima,
kokreaciji, Zapadnom Balkanu
i druge priče



Qendra
Marrëdhënie
Relationship
Center



SADRŽAJ

ZAMISLITE

- 2** Čemu tolika frka oko igre?
- 4** Naša zamisao
- 7** O nama

POVEŽITE SE

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

INOVIRAJTE

- 23** Pronađi doooooobro mesto
- 26** Pazi, kamera!
- 27** Moje omiljeno mesto u gradu je... zato što...
- 30** Projektujte mesto vaših snova!
- 31** Arhitektonska radionica sa decom
- 34** Žurka u školskom dvorištu

STVARAJTE

- 37** Zelene tačke, Ljubljana
- 47** Čudesna zemlja čula, Zagreb
- 57** Staza snova, Beograd
- 67** Zeleno školsko dvorište, Tirana
- 75** Kockice, Bar

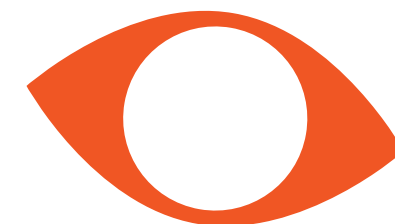
DELITE

- 84** Preispitivanje pristupa
- 91** Šta je sledeće?
- 92** Želite li da se igrate sa nama?



01

ZAMISLITE



UVOD

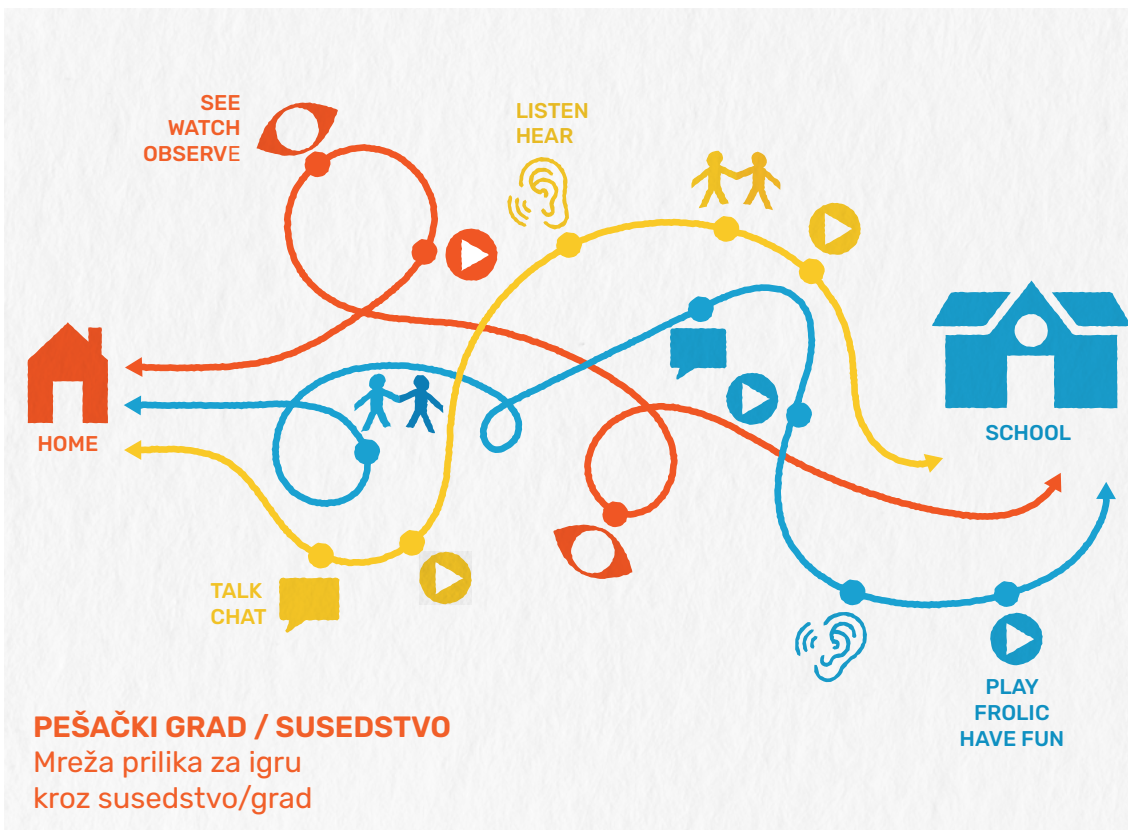
Čemu tolika frka oko igre?

Igra nije ozbiljna. Igra je samo zabava. Igra je namenjena deci, ne odraslima. Odrasli koji se igraju su detinjasti. Navedene izjave tek su deo onoga što se može čuti u današnjim društvima na Balkanu, i upravo one naglašavaju percepciju da igra nije od suštinske važnosti. Međutim, ono što mnogi ne uviđaju jeste to da je igra zaista ozbiljna: igra je ozbiljan oblik učenja. Evolucionari biolozi prepoznaju igru kao osnovni ljudski instinkt, koji pokreću znatiželja i želja za eksperimentisanjem. Upravo kroz igru deca u najranijem uzrastu počinju da oponašaju svet oko sebe: kada udaraju nogama, viču, smeju se, ili pokazuju snažnu reakciju ekspresijama na licu. Kako deca rastu tako i igra postaje sve složenija i počinje da uključuje igranje uloga i udruženo osmišljavanje scenarija u kojima kreiraju maštovite priče i kroz njih istražuju konflikte i njihova rešenja.

Deca razvijaju svoju maštu, kreativnost i socijalne veštine kao što su saradnja, empatija, pregovaranje i deljenje upravo kroz igru. Konvencijom o pravima deteta priznaje se značaj igre te se u njoj navodi da deca

imaju pravo na odmor, na igru i razonodu primerenu njihovom uzrastu, kao i na slobodno učestvovanje u kulturnom životu i umećnostima (član 31.).

Nepovoljan položaj dece u savremenom društvu, posebno u pogledu pristupačnosti igri, složeno je pitanje kojim se nećemo baviti u ovom prilikom. Međutim, ovi razlozi postoje i nastavljaju da ograničavaju prilike za igru. Napori da se deca i njihove potrebe uključe u urbanističko planiranje ostvarili su uspeh sedamdesetih godina 20. veka, nadahnuti konceptom Anrija Lefavrea „Pravo na grad“ (*Right to the City*). Urbanista Kolin Vard predstavio je koncept „grada kao škole“ kroz istraživačke ekskurzije poznate kao *dérives* (strujanje, ići lagano). Tokom tih ekskurzija deca su istraživala delove grada u kojima žive, identifikujući neinkluzivne prostore i razgovarala kako bi to moglo da se promeni i učini pristupačnijim za njih. Nažalost, iako se u poslednjih nekoliko desetina godina više pažnje posvećuje tzv. dostupnosti sadržajima u urbanim sredinama i zdravlju, dečje pravo na grad i igru ostaje u drugom planu.



U urbanim sredinama dečja igra postaje ograničena na posebno osmišljene unutrašnje i spoljne prostore, jer roditelje brine bezbednost dece kada je reč okolnom saobraćaju ili nepoznatim osobama. Standardna igrališta, u kojima je bezbednost dobila prioritet nad igrom, manje podstiču imaginaciju. Kao posledica, igra je postala povremena aktivnost, umesto put koji vodi do socijalne integracije.

Kako možemo da iznova osmislimo grad tako da deca imaju više mogućnosti za igru? Igru ne bi trebalo ograničiti na zasebna igrališta, već je utkati u čitav urbani krajolik. Ovo se može postići izgradnjom bezbednih šetališta, gradskih blokova sa pešačkim zonama i interaktivnim javnim prostorima, kao i dodavanjem zelenih oaza. Na taj način stvaramo prilike za spontanu i improvizovanu igru u svakom delu grada, čineći ga dina-

mičnim i živim predelom za igru (engl. *play-scape*), koje prevazilazi granice i ideje tradicionalnog igrališta.

Značaj koji igra ima u dečjem životu istraživan je i obrazložen iz različitih perspektiva, ali to nije svrha ove publikacije. Ideja je da se skrene pažnja na kvalitetno projektovane javne prostore za decu koji su i osmišljeni u saradnji sa decom jer „mesta za igru ne moraju da koštaju milion dolara i da uvek izgledaju identično“. Rešenja mogu biti jednostavna i pristupačna, i ona su tu – nadohvat ruke.

Naša zamisao

Pravo na grad podrazumeva mnogo više od pristupačnosti postojećim urbanim površinama; ono predstavlja kolektivno pravo na oblikovanje okoline u kojoj živimo u skladu sa našim potrebama. Koncept gradova koji su prilagođeni deci razvijao se s vremenom. Početkom 20. veka, Ebenizer Hauard, začetnik pokreta vrtnih gradova, imao je ideju kako bi to izgledale zajednice okružene zelenim površinama i bezbednim prostorima za igru. Kao rezultat, šezdesetih godina 20. veka u Holandiji je zabeležen pokret pozivanja na prava dece na igru, podstaknut nizom tragičnih nesreća koje su uključivale sudare s vozilima. Pokret je zagovarao bezbednije ulice i više površina namenjenih pešacima kako bi se deca zaštitila i kako bi im se pružila sloboda da u potpunosti uživaju u okruženju u kom odrastaju. Osamdesetih godina 20. veka, Matrix, ženski arhitektonski kolektiv, ističe značaj urbanističkog planiranja koje uključuje potrebe dece. Članice ovog kolektiva skrenule su pažnju na izazove i probleme po pitanju bezbednosti, a koji pre svega proizilaze iz sveta koji je uglavnom predodređen za muškarce. Evropska komisija je 2004. godine stavila akcenat na koncept „dizajn za sve“ kako bi promovisala društvo i okolinu prilagođene korisniku, uključujući i decu. Ideja „prava na grad“ dobila je na široko priznanje nakon što je u okviru Konferencije Ujedinjenih nacija „Habitat III“ (Nova urbana agenda – *The New Urban Agenda*) uključena i vizija stvaranja inkluzivnih „gradova za sve“.

Dečje iskustvo se mora prepoznati i postaviti kao prioritet tokom projektovanja kako bi se odgovorilo na njihove specifične potrebe i grad tome adekvatno prilagodio. Naše tvrdnje proizilaze iz prepoznavanja nedostatka mogućnosti za igru i prirodnih prostora u urbanim okruženjima, kao i iz prevladajućeg trenda izgradnje standardizovanih igrališta prepoznatljivih po standardi-



Igra je kulturološka aktivnost i treba je kao takvu prihvatiti kako bi napredovala. Potreban nam je pomak u percepciji sposobnosti i identiteta dece. Sad, kad pogledamo unazad na protekle tri godine, svesniji smo koliko je taj pomak teško napraviti.

zovanoj opremi i podlozi u ograđenom prostoru (engl. *kit-fence-carpet approach*).

RE:PLAY i igra uopšte imaju jedinstvenu osobinu da su istovremeno i cilj i metodologija. Upravo kroz moć igre težimo tome da unapredimo uslove za igru i pritom aktivno uključimo decu u ovaj proces. Na početku ovog projekta, svi smo i te kako bili svesni činjenice da su deca zanemarivana u procesu planiranja i izgradnje gradova. Naša misija je da se pobrinemo za to da igra bude dostupna svakom detetu, kad god, gde god i koliko god ono to poželi.

Igra je kulturološka aktivnost i treba je kao takvu prihvatiti kako bi napredovala. Potreban nam je pomak u percepciji sposobnosti i identiteta dece. Sad, kad pogledamo unazad protekle tri godine, svesniji smo koliko je taj pomak teško napraviti.



„Učešće dece u procesu urbanističkog planiranja od ključnog je značaja za stvaranje gradova koji na prvo mesto stavljaju potrebe, prava i želje dece, te im omogućavaju da aktivno učestvuju u razvoju zajednica u kojima žive“,

Marjetica Potrč,
slovenačka umetnica i arhitektkinja

O nama

Pazilpark

Mi smo nevladina, neprofitna organizacija iz Ljubljane, u Sloveniji, čiji su članovi stručnjaci za prostorno planiranje, uglavnom pejzažne arhitekta. Naša misija je da poboljšamo kvalitet života kroz prepoznavanje i korišćenje specifičnih osobina postojećih prostora dok u isto vreme stvaramo nove. U fokusu su nam, pre svega, otvorene površine namenjene deci, jer čvrsto verujemo da je grad prilagođen deci grad koji brine o svom stanovništvu. Mislimo da korisnici prostora treba da učestvuju u procesu prostornog planiranja jer verujemo da je to izvrsna mogućnost da se utvrde njihove želje i problemi koji ih muče. Deca, koja pre svih koriste prostore za igru, imaju značajne uvide u svoje potrebe i želje. Smatramo da su deca sposobni kokreatori prostora i težimo tome da ih u što većoj meri uključimo u participativne, kreativne i inkluzivne procese.

Podižemo nivo znanja o značaju zelenih površina u okviru urbanih područja. Takođe, verujemo da ako deci pružimo priliku da osete prirodu i povežu se s njom u ranom

„Ako planiraš godinu dana unapred, posadi seme. Ako planiraš deset godina unapred, posadi stablo. Ako planiraš sto godina unapred, obrazuj ljude“,

Kuan-Cu

uzrastu, stvaramo osnovu za odgovorno ponašanje i očuvanje prirodnog okruženja kada odrastu.

Zahvaljujući našim naporima u pogledu planiranja, projektovanja i saradnje, došli smo do zaključka da i najmanji koraci mogu imati velikog uticaja na stvaranje boljeg sveta. Inicijativa RE:PLAY predstavlja jedan takav korak, čiji je cilj da se proširi mreža stručnjaka koji dele slične stavove i preduzimaju konkretne korake na području Zapadnog Balkana. Jačanjem tih partnerstava želimo da unapredimo znanja i povećamo kvalitet projektovanja prostora predviđenih za igru (engl. *playscape*).



Kreativni krajobrazi

Nekada davno, u Hrvatskoj, grupa pejzažnih arhitekata i arhitekata okupila se oko zajedničke vizije. Naš san je bio da stvorimo prostore koji nisu bili samo funkcionalni i lepi. Želeli smo da stvaramo prostore koji su odicali duhom i karakterom ljudi koji ih koriste – prostore koji su pripovedali priču povezujući prirodno okruženje, kulturnu baštinu, društvenu dinamiku i ekonomske prilike svakog mesta u šarenoliku tapiseriju površina na otvorenom.

Jedno od naših ključnih načela je – saradnja. Pristup zasnovan na saradnji pomaže u građenju poverenja i podstiče osećaj pripadanja unutar zajednice, što može dovesti do veće održivosti i dužeg trajanja prostora, te stoga ostajemo fokusirani na projektovanje prostora koji su ekološki odgovorni i promovišu biološku raznovrsnost.

Došavši do spoznaje da su deca važan deo sveta budućnosti, pomerili smo fokus na projektovanje prostora koji vrednuju decu kao aktivne učesnike.

S obzirom na to da ovaj izazov ne mogu da reše samo odrasli, okupili smo se u zajedničkoj viziji da prostori predviđeni za igru mogu biti nanovo osmišljeni i formirani zajedno s decom, tako da odražavaju njihove potrebe i želje. Tako je nastao projekat RE:PLAY i započela jedna nova priča.

„Najbolje vreme da posadiš drvo bilo je pre 20 godina. Drugo najbolje vreme je sada“,

kineska poslovica

Škograd

Mi smo Škograd, participativni akciono-istraživački kolektiv posvećen rešavanju problema strukturne diskriminacije marginalizovane dece s urbane periferije Beograda i šire.

Škograd je reč sastavljena od dve reči: škola i grad. Posvećeni smo preispitivanju i posmatranju grada kao škole, i škole kao grada, okruženja u kojima se pedagogija uvek odvija i koja je u fokusu našeg suživota s decom.

Naš tim sastoji se od stručnjaka iz područja psihologije, pedagogije, umetnosti, dizajna, arhitekture i urbanih studija. Kroz postdisciplinarni rad mi se na kreativan način povezujemo s marginalizovanim zajednicama koje imaju potencijal stvaranja pozitivnog uticaja na kvalitet života u gradu, oslanjajući se na praksu zajedničkog stvaranja urbanih sredina.

Upravo na mestu marginalizacije i isključivanja dece (na osnovu etniciteta, ekonomskog statusa, jezika, religije i boje kože njihovih porodica) naša organizacija započinje svoj rad u jednom od marginalizovanih gradskih naselja u predgrađu Beograda –

„Nema promene bez sna,
kao što nema ni sna bez nade“,

Freire, 2006:77

naselju Ledine – od osnivanja organizacije 2016. godine. Naš zajednički pokušaj je da obezbedimo mogućnost kako za formalne tako i marginalizovane zajednice da se sretnu i učestvuju u kreativnoj razmeni, razvijajući odnose zasnovane na poverenju i unapređujući svoj socio-materijalni status u društvu stvaranjem *infrastrukture nade*. Priroda igre i negovanje zaigranosti temelj su naše metodologije, našeg načina života i rada, i upravo se kroz igru zajedno krećemo prema slobodnom društvu.



Qendra Marrëdhënie

Reč *Marrëdhënie* se prevodi na srpski jezik kao „odnos“. „Marrëdhënie ndërkombetare“ je na albanskom izraz za „međunarodne odnose“ ili „kanë nje marrëdhënie e mirë“ – kako bi se istaklo da dve osobe imaju dobar odnos. Ta se reč sastoji od dve reči: *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, ali upravo je o tome reč u procesima urbanističkog planiranja. Uostalom, planiranje u svojoj osnovi predstavlja stvaranje uslova u kojima nijedna strana nema nadmoć nad drugom prilikom donošenja odluka o organizaciji urbanog prostora. *Marrëdhënie* izražava ravnotežu između ljudi – pravednu podelu moći, licem u lice.

Qendra Marrëdhënie je neprofitna grupa za urbanističko istraživanje i delovanje sa sedištem u Tirani, u Albaniji, u potpunosti posvećena unapređenju javnih prostora u cilju kreiranja uslova za podsticajnije

detinjstvo. Naš rad svodi se na jednu ideju: da je sposobnost staratelja da odgajaju decu koja zaista napreduju i stižu nova iskustva manje stvar njihovih ličnih izbora, a više sistemsko pitanje izbora dostupnog okruženja. Odgovornost je na gradu da obezbedi najzdravije moguće okruženje za decu, 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 Evrope u cilju uključivanja praksi planiranja prilagođenih deci u radu gradskih službi, te s fokusom na rani uzrast i potrebe staratelja. Pružamo tehničku podršku lokalnim vlastima u prikupljanju i analizi podataka, urbanističkom projektovanju, obuci osoblja, istraživanju i politikama, uključivanju javnosti i komunikaciji, kako bismo kreirali načine za projektovanje zdravijih ulica i javnih površina u gradskim naseljima zasnovanih na pojmovima mobilnosti i klimatske pravde.



Gradionica

Gradionica je relativno nova i mala zajednica stručnjaka i entuzijasta iz područja arhitekture i dizajna iz Bara, u Crnoj Gori, koja se bavi gorućim pitanjima urbanističkog planiranja koja se sve češće pojavljuju u našim gradskim naseljima, gradovima i zemljama usled nedostatka vizije kada je reč o našim zajednicama. Naziv *Gradionica* sastoji se od dve reči: *grad* i *radionica*.

Naš primarni fokus u Gradionici usmeren je na zajednička dobra, kulturnu baštinu, okolinu i digitalnu transformaciju unutar područja dizajna, arhitekture i urbanističkog planiranja. Posvećeni smo podizanju nivoa svesti o značaju javnih površina, kulture i okoline, 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 da stvorimo igrališta povezanija s prirodom, a za to nema boljeg načina od onoga koji uključuje decu. Njihova neverovatna sposobnost da pretvore uobičajene predmete u nešto čarobno čisto uz pomoć mašte, postala je središnja tema našeg razvoja i umrežavanja. Naša je uloga bila da jednostavno negujemo i podupiremo tu čaroliju igre. I ta-

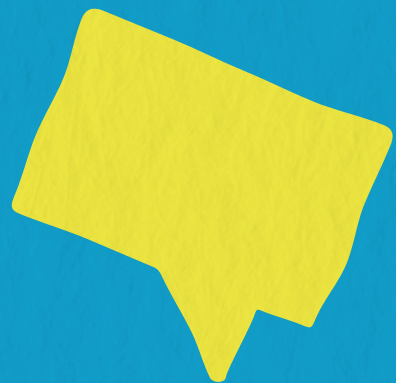
„Rad se sastoji od svega onoga što telo mora, a igra od svega onog što telo ne mora da radi“,

Mark Tven,
Doživljaji Toma Sojera

ko je igra, kao sastavni deo ljudske psihe i tela, postala glavna tema našeg razvoja i umrežavanja. Ona nas je povezala sa srednjoškolicima i otkrila nam mogućnosti koje zajednica ima kad se njeni stanovnici ujedinje. Ova avantura donela je nova poznanstva, partnerstva i prijateljstva, i otvorila mnoga nova vrata.

Naš cilj je da stvorimo mesta, ne prostore, i učenici su nam pomogli u tome tako što su učestvovali u radionicama zasnovanim na njihovim potrebama i zahtevima za opremanje budućeg školskog dvorišta. U ovu smo divnu avanturu krenuli kao Dori iz filma *Potruga 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 kritičkom promatranju stanja igre i infrastrukture neophodne za igru, kao i pristupačnosti igre u gradovima Zapadnog Balkana. U cilju dobijanja boljeg uvida, organizovali smo studentske obilaske i razmene s partnerima u našim gradovima, što nam je omogućilo da uporedimo lokalne prakse s globalnim kriterijumima u pogledu dizajna javnih prostora i dostupnosti igri. Istražujući lokalne prakse iz više različitih perspektiva, uključujući fizičke, prostorne, društvene, pedagoške i psihološke aspekte, naš svestrani tim stručnjaka upotrebio je svoje znanje i lična iskustva kako bi sproveo opsežnu procenu.

Zajednička istorija na Zapadnom Balkanu

Učestale ekonomske, političke i društvene transformacije, ali i nestašica u našoj regiji kroz vreme, dovele su do stalne potrebe za snalaženjem i inventivnošću u svakodnevnom životu. Osobina snalaženja u nedostatku resursa, odražava se i na našoj građenoj sre-

dini u kojoj se prednost često davala ponovnoj upotrebi, redizajnu i integraciji prirodnih elemenata i lokalnih resursa. Stoga je i igra u prirodi i sa prirodom i resursima oko nas bila dugogodišnja tradicija.

Nasuprot tome, još jedana poveznica u regiji je pomak s kolektivismom, ukorenjenog u socijalizmu, prema individualizaciji kroz privatno vlasništvo, praćen kolektivnim skepticizmom prema neoliberalnim režimima. Ova tranzicija podstakla je verovanje 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 detaljniju analizu i kreiranje održivijih praksi.

Standardna infrastruktura za igru

Kao i širom sveta, u periodu od četrdesetih do osamdesetih godina 20. veka, 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 dvorišta i predškolskih ustanova. Dizajn se zasnivao na jednostavnoj i praktičnoj metalnoj opremi kao što su penjalice, vrteške, klackalice, ljuljaške i tobogani – koje su dosezale visoko.

S porastom popularnosti takvih igrališta povećala se i zabrinutost o njihovoj bezbednosti. Ograničen nivo stručnog znanja o bezbednosti igrališta i tehnološkog napretka materijala koji tada još nisu bili dostupni doveli su do različitih interpretacija bezbednosnih standarda u poređenju s današnjim normama.

Devedesetih godina prošlog veka, nakon kolapsa socijalizma, javne površine su bile znatno manje održavane, uključujući i infrastrukturu za igru. Igrališta su ostavljena da propadaju i nisu bila samo zanemarena nego i često izložena izrazima pobune i vandalizma. Kao posledica, nivo poverenja u to da su igrališta sigurna i primerena za decu značajno se promenio.

Dvehiljaditih godina, nakon prelaznog perioda, fokus je postepeno ponovo vraćen na ulaganje u infrastrukturu za igru unutar javnih prostora – uglavnom u sklopu gradskih parkova, a dečja igrališta u okviru gradskih naselja često su bila prepuštena komšijskim inicijativama za njihovu obnovu i



Posleratna, socijalistička igrališta.

održavanje ili kasnijim pojedinačnim ulaganjima. Rezultat je bio pojednostavljen dizajn igrališta prepoznatljivih po standardizovanoj opremi i podlozi u ograđenom prostoru (engl. *kit-fence-carpet approach*), koji nije ispratio inovativne globalne prakse i istraživanja, posebno one zabeležene u Zapadnoj i Severnoj Evropi, kao ni sve bolje razumevanje igre i prateće infrastrukture u regiji.

Poslednjih godina, u Ljubljani se ulažu veliki naponi kako bi se renovirala postojeća javna igrališta i izgradila nova, a inspiracija za to pronalazi se u Skandinaviji i Nemačkoj. Nova igrališta odlikuju različiti dizajn posebno prilagođen lokaciji svakog igrališta i kombinovanje visokokvalitetne opreme s bogatom vegetacijom. Međutim, troškovi izgradnje i održavanja, posebno troškovi skupe opreme za igru i bezbednosnih podloga, predstavljaju finansijsko opterećenje. Ono što bi moglo da usledi kao posledica ove nepristupačnosti je trend cenovno prihvatljivijih prirodnih igrališta, koja imaju značajne podsticajne efekte u razvoju dece i mladih.

Jedinstvena infrastruktura za igru

Zapadni Balkan, kao i druge regije iz perioda nakon Drugog svetskog rata, bio je pod uticajem modernističke arhitekture i njenih načela. To razdoblje pokrenulo je kreativnu revoluciju u projektovanju javnih površina i



Prepoznatljiva skulptura: Riba, Vladimir Bratuž Furlan, Tivoli, Ljubljana.

igrališta, a rezultat je bila nekolicina specifičnih igrovnih apstraktnih skulptura izrađenih od betona. Strateški postavljene na javnim površinama kao što su parkovi i dečja igrališta, te skulpture su svojim odvažnim i impresivnim oblicima pozivale decu na istraživanje. Skulpture su simbol arhitektonske baštine regije i mesta za maštovitu i očaravajuću igru.

Primeri se mogu videti u parku Tivoli u Ljubljani (*Riba* Vladimire Bratuž Furlan), u parku Mali Tašmajdan u Beogradu (penjalica *Porodica* i tobogan *Uvo*), kao i u Parku skulptura u Vrsaru. Ova večna dela postala su prepoznatljivi simboli koji i dan-danas pozivaju decu na igru i pružaju zanimljivo i jedinstveno iskustvo igre.

Spomenici, bilo da su projektovani kao strukture za igru ili ne, često privlače dečju pažnju. U Baru, u Crnoj Gori, arheološki nalazi trikonhosa, koji je očuvan uprkos urbanističkom razvoju grada, postali su poznato mesto za igru gde deca kroz maštu kontinuirano reinterpetiraju ovaj prostor.

Pristupačnost igre u našim gradovima

U prošlosti ulice su bile živa mesta za igru, često popularnija od igrališta. Kako je tada bilo manje automobila, a stambena naselja su dobrim delom osmišljavana u okviru ideje vrtnih gradova, svaka ulica bila je mesto za igru, svako dvorište je bilo igralište i igra se na taj način protezala čitavim komšilukom.

Školska dvorišta imala su središnju ulogu u toj mreži infrastrukture za igru jer su upravo ona predstavljala igrališta javno dostupna van nastavnih aktivnosti. Često su to bili asfaltni sportski tereni, i upravo nas oni dovode do još jednog važnog detalja – isključivosti igara s loptom, koje su se, pre svega, smatrale „dečaćkim“, a sportski tereni su se najčešće povezivali s prostorima namenjenim pripadnicima muškog pola. Ta je isključivost ograničavala učešće devojčica, naglašavajući danas potrebu da se razmotri i transformiše dizajn školskih dvorišta, kao i



Promovisanje igre inspirisane prirodom i stvaranje veze sa zelenim prostorima.

značaj rodne senzibilisanosti i inkluzivnosti javnih prostora gradova na Zapadnom Balkanu.

Priroda – grad – igra

U doba modernizma, pomno projektovane zelene površine pružale su deci bezbedna i izdvojena mesta za maštovitu igru. Urbani šumski delovi i pažljivo odabrana i zasadena stabla, grmovi i višegodišnje biljke omogućili su im stvaranje jedinstvenih mesta za igru i izmaštane avanture.

Urbanizacija, dominacija automobilske saobraćaja i redukovani troškovi održavanja smanjili su mogućnosti za igru i redukovali prirodu u gradovima. Štaviše, prioritizacija investitorskog urbanizma dovela je do urbanog razvoja usmerenog na profit.

Javne površine, posebno zelena područja i parcele bez razvijene infrastrukture, zanemarivane su ili su privatizovane, a zamenila su ih ekskluzivna, nedostupna mesta

i neprobojna popločana i asflatirana područja. Ovo je dovelo do hermetičkog zatvaranja tla, neodgovarajućih uslova za protok vazduha i vode i neravnoteže u razmeri zelenih i sivih površina, pri čemu, u pojedinim gradovima kao što je Beograd ta razmera iznosi čak 10% zelenih, naspram 90% sivih površina u novoizgrađenim zonama.

Danas je na Zapadnom Balkanu uključivanje projektnih rešenja za igru nadahnutih prirodom sporedno u poređenju sa pitanjima bezbednosti i toga ko je odgovoran za njihovo održavanje.

Odrasli jednostavno moraju ponovo da razmotre svoj pogled na bezbednost, a deca nanovo da osvoje mesta za neograničenu igru. To zahteva pomak u projektovanju koji iznova ističe značaj slobodne igre u prirodnom okruženju.

Privatizacija okruženja predviđenih za igru

Nedostatak javnih površina doveo je do privatizacije prostora za igru, dok je igra prešla u tržne centre, rekreativne zone, igraonice i kafiće. Iako možda deluje da su komercijalni prostori prilagođeni igri, ovaj trend doprinosi socijalnoj isključenosti jer pristup imaju samo oni koji sebi to mogu da priušte. Nejednakost se povećava jer privatna infrastruktura za igru zauzima i određene javne površine i ograničava mogućnosti za slobodnu i inkluzivnu igru. To predstavlja prilično veliki problem u gusto naseljenim gradovima kao što je Tirana, u kojoj brojnost privatizovanih prostora za igru samo ističe manjak javnih površina dostupnih za igru.



Privatno igralište u sklopu kafea, Beograd



Igrati se može svuda: bezbedna i zelena modernistička naselja postala su igrališta.

Participacija na Zapadnom Balkanu

U vreme socijalizma, uključivanje zajednice imalo je ključnu ulogu u upravljanju, izgradnji i održavanju zajedničkih prostora, kao i odgovoru na potrebe te zajednice. Duh kolektivnog učešća je s vremenom polako nestajao, a zatim se u većini gradova u regiji smanjio u javnoj sferi. Za vreme procesa demokratizacije uključivanje građana često je bilo tek formalnost, a ne istinski kolektivan trud kako bi se oblikovale javne površine i donele odluke iz oblasti urbanizma.

Tokom proteklih decenija, nevladine organizacije predvodile su sprovođenje uključivanja i procene potreba u javnom domenu i urbanističke prakse u regiji. Međutim, građani su izrazili skepticizam u odnosu na prave namere i efikasnost tih inicijativa. Politič-

ki akteri, pa i struka, često su zanemarivali njihove glasove pri razvoju gradskih naselja.

Naši kolektivi ulažu napore da se iznova izgradi poverenje i unapredi uključivanje građana u razne procese prostornog planiranja. Nastojimo da promoviramo pravo na grad kroz aktivno učešće građana. Naš pristup se zasniva na oblikovanju javnog prostora poželjnog za život (engl. *placemaking*), zajedničkom projektovanju (engl. *co-design*) i stvaranju (engl. *co-creation*), čime se otvaraju mogućnosti za istinsku saradnju i kolektivno delovanje.



Oživljavanje urbane igre inspirisane prirodom i povezivanje dece i zelenih sredina.



„Deci u gradovima potrebna su raznolika mesta za igru i učenje. Potrebna im je, između ostalog, mogućnost da se bave svakakvim sportovima, da vežbaju i razvijaju fizičke veštine... Međutim, u isto vreme, potreban im je nestandardan prostor na otvorenom gde će se osećati ugodno, gde će moći slobodno da se igraju, druže i formiraju svoju sliku o svetu“,

Džejn Džekobs



03

INOVIRAJTE



REDIZAJN U SARADNJI SA DECOM

Stvaranje bezbednih, inkluzivnih i zaigranih gradova izuzetno je važno za dobrobit dece i naših zajednica. Iako je naša dugoročna vizija transformacija celog grada u predeo za igru (engl. *playscape*), odlučili smo da počnemo od lokalnih školskih dvorišta. Ta odluka je doneta iz praktičnih razloga, jer školska dvorišta već jesu mesta na kojima se okupljaju deca, odrasli koji se brinu o njima, kao i članovi šire zajednice, i predstavljaju mesto dostupno najčešće na desetak minuta hoda u okviru komšiluka i idealna SU kao centar našeg delovanja.

Kad je reč o projektu RE:PLAY, u njegovom samom srcu je saradnja. Usko saradujemo s partnerima i ključnim akterima,

uključujući decu, njihove staratelje, učitelje i profesore, i donosioce odluka. Naš participativni proces sastoji se od tri glavne faze: **prostorna analiza i procena potreba korisnika, razvoj projektnog rešenja i sprovođenje kreativnih rešenja**. Ove faze se podudaraju s poglavljima našeg priručnika: **zamislite, povežite se, stvarajte...**

Kroz seriju angažujućih radionica i koristeći razne medije i skale, podstičemo učesnike da izraze svoje objektivne potrebe, razmišljaju van okvira ustaljenog okruženja za igru i pokreću inovacije. Promovisanjem inkluzivnog učešća želimo da stvorimo važna i smisljena iskustva za igru značajna za naše zajednice.

Pronađite doooooobro mesto

Dinamika: Formirajte tri grupe i podelite se nasumičnim odabirom prema shemi dodele brojeva učesnicima 1-2-1-2. Svaka grupa osmišljava svoje ime na osnovu omiljenih aktivnosti učesnika. Istražite područje zajedno sa svojom grupom kako biste pronašli odgovarajuća mesta za te aktivnosti. Nakon što pronađete takvo mesto, zadržite se tu neko vreme i upotrebite materijale koje imate na raspolaganju kako biste napravili prostorne simulacije željenih aktivnosti.

Pribor i materijali: Formirajte čarobnu kutiju sa priborom u kojoj se nalaze razni setovi materijala za višekratnu upotrebu kao što su tkanine, kartonske kutije, tube, krede, plastične flaše i slično, za kreiranje prototipa modela u razmeri 1:1. Kutiju s priborom dopunite materijalima koje možete da pronađete na samoj lokaciji, npr. granama, cvećem i kamenjem.

Ciljevi:

- ▶ upoznavanje okoline;
- ▶ otkrivanje prostornih potencijala kroz igru;
- ▶ podsticanje kreativnosti kroz izradu prototipova i modela;
- ▶ unapređenje interakcije i saradnje.

RE:PLAY partner:
Škograd

Broj učesnika:
30

Broj moderatora:
3

Trajanje:
2-3 sata u periodu
od 2 do 3 dana

Uzrast:
6 do 13 godina

Faza:
Prostorna analiza
i procena potreba





Pazi, kamera!

RE:PLAY partner:
Pazi!park

Broj učesnika:
20

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

Trajanje:
2 sata

Uzrast:
7 do 13 godina

Faza:
**Prostorna analiza
i procena potreba**

Dinamika: Pre početka ove aktivnosti prikupite saglasnost roditelja za korišćenje fotografija i video-zapisa na kojima se nalaze njihova deca. Takođe se pobrinite da su baterije mobilnih telefona i kamera skroz pune.

Decu okupite u školskom dvorištu i podelite ih u grupe od troje-četvoro. Grupu čine snimatelj, voditelj intervjua i jedna ili dve osobe koje će davati intervju. Neka učesnici menjaju uloge tokom radionice kako bi svi učestvovali. Obezbedite mobilne telefone i kamere za svaku grupu i objasnite osnove snimanja filma. Dajte jasna uputstva svakoj grupi i podstaknite istraživanje lokacija koje im se sviđaju ili ne sviđaju. Kako biste pomogli oko intervjua, pripremite spisak jednostavnih pitanja koja deca mogu da postavite, a koja se odnose na njihova omiljena mesta ili mesta koja ne vole, prijatelje s kojima se druže i šta rade kada su zajedno. Kada deca počnu sa snimanjem, mentori bi trebalo da ih posmatraju s određene udaljenosti i ne učestvuju kako bi se zabeležili iskreni i nepristrani odgovori. Ponovite uputstva više puta kako bi deca ostala fokusirana. Ograni-

čite aktivnost na jedan sat kako bi učinak bio optimalan, a i zbog količine video-materijala. Nakon snimanja sakupite i pripremite sav video-materijal za dalju obradu, uključujući analizu sadržaja, odabir video-zapisa i montažu.

Pribor i materijali: Obezbedite dovoljan broj kamera i/ili pametnih telefona, najmanje jedan po grupi dece (uključujući i rezervne), kao i dovoljno punjača (koji nisu na struju). Razmislite o angažovanju profesionalnog snimatelja koji bi snimio odgovore, određene trenutke i dokumentovao proces radionice.

Ciljevi:

- ▶ analiziranje upotrebe i aktivnosti u postojećem spoljnom prostoru škole;
- ▶ beleženje preferencija i iskustava dece u spoljnom prostoru škole;
- ▶ podsticanje izražavanja i komunikacijskih veština;
- ▶ unapređenje interakcije i saradnje.

Moje omiljeno mesto u gradu je... zato što...

RE:PLAY partner:
Gradionica

Broj učesnika:
25

Broj moderatora:
3

Trajanje:
2-3 sata

Uzrast:
14 do 18 godina

Faza:
**Prostorna analiza
i procena potreba**

Dinamika: Pre radionice označite ključne javne površine duž zanimljive rute koju bi učenici mogli da posmatraju i analiziraju. Fokusirajte se na mesta kao što su trgovi, kulturni centri, muzeji i šetališta, koja su poznata učenicima i koja često posećuju ili svakodnevno koriste.

Prvog dana odvedite učenike na datu lokaciju da prouče kako se javne površine koriste i koje su im dobre strane. Pričajte o njihovim iskustvima, pozitivnim i negativnim aspektima. Neka učenici fotografišu ili snime barem jedno mesto koje im se sviđa i jedno mesto koje im se ne sviđa. Podstaknite ih da daju dodatne predloge, čak i sa lokacija van predviđene rute. Zatražite da se materijali predaju uz obavezan lični komentar.

Za vreme druge radionice predstavite komentare koje ste dobili od učesnika i podstaknite ih na dijalog pa razmotrite različite poglede na određene prostore. Kao uvod u radionicu projektovanja okruženja predviđenog za igru, upitajte učenike za njihovo mišljenje o tome kako ta područja mogu da se poboljšaju.

Pribor i materijali: Za vreme posete učesnici dati prostor mogu da koriste na razne načine i tako pokažu koje značenje on ima za njih. Opcije uključuju pokazivanje fotografija iz istorije, prikaze promena „pre i posle“, ili organizovanje časa crtanja na označenoj lokaciji. Osnovna oprema koju moraju da ponesu sa sobom je 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 njenog značaja, uključujući školsko dvorište kao vrstu javnog prostora;
- ▶ povećanje nivoa svesti o prostoru i arhitektonskoj perspektivi;
- ▶ podsticanje kritičkog mišljenja;
- ▶ izgradnja kulture dijaloga.



Uključivanje dece i mladih u diskusiju o javnim prostorima koje poznaju. Važno je tražiti njihovo mišljenje o pozitivnim i negativnim aspektima i istraživati načine da se poboljšaju ova mesta kako bi se bolje zadovoljile njihove potrebe.



Korišćenje različitih metoda bojenja nudi mogućnost da deca nauče više tehnika, organizuju se manje grupe, i uključe više dece u proces.



Projektujte mesto vaših snova!

RE:PLAY partner:
Škograd

Broj učesnika:
30

Broj moderatora:
do 5

Trajanje:
2-3 sata

Uzrast:
6 do 13 godina

Faza:
Razvoj projekta

Dinamika: Započnite aktivnost predstavljanjem niza fotografija primera dobrih praksi intervencija u javnom prostoru kod kojih su korišćeni različiti pristupi i materijali. Podelite decu u male grupe i zajedno napravite kolaže koji će poslužiti kao inspiracija. Za to vreme razgovarajte o tome koji ih aspekti primera najviše privlače i zašto.

Zatim uredno složite materijale na jednu površinu po tipu u različite posude, koja će izgledati poput bogate trpeze. Neka atmosfera bude ugodna, uz odgovarajuću muziku. Predstavite deci ideju da su oni graditelji i arhitekta, naglašavajući da su materijali pred njima alat za izražavanje ideja. Podstičite individualno stvaranje i dopustite svima da u potpunosti izraze svoju viziju. Ako žele, učenici mogu da rade i u manjim grupama.

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

Pribor i materijali: Donesite stiropor ploču dimenzija 30 x 30 cm za bazu modeliranja. Prikupite maketarski materijal kao što su šareni kamenčići raznih oblika, obli staklići, štapići različitih veličina i lepak. Dodajte materijale s lokacija kao što su grane, lišće i kamenje. Sastavite kolaž kao inspiraciju za dobijanje ideja. Izradite sitne figurice ljudi kao referencu za dimenzionisanje modela u razmeri.

Ciljevi:

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

Arhitektonska radionica s decom

**RE:PLAY partner:
Kreativni krajobrazi**

**Broj učesnika:
7**

**Broj moderatora:
3**

**Trajanje:
2-3 sata**

**Uzrast:
11 do 14 godina**

**Faza:
Razvoj projekta**

Pribor i materijali: Iscrtajte veliki plan školskog igrališta i stavite ga na lepljivu karton-pena ploču da biste dobili bazu za izradu 3D modela. Ponesite pribor za crtanje (olovke, markere) i razne šarene materijale (čaćkalice, žice, špenadle, lepak, papir u boji, filc, stiropor, drvene štapiće) kako bi učenici mogli da naprave 3D model budućeg školskog igrališta.

Ciljevi:

- ▶ uključivanje učenika u konkretne aktivnosti radi razvoja svesti o prostoru i projektantskih veština;
- ▶ podsticanje saradnje i timskog rada među učesnicima;
- ▶ stvaranje osećaja pripadanja i ponosa među učenicima u odnosu na školsko igralište;
- ▶ promovisanje učenja na otvorenom i učešća u radionici na licu mesta.

Dinamika: Izvedite radionicu na samoj lokaciji, na otvorenom, kako bi se deca bolje upoznala s prostorom pilot-projekta. Prošetajte područjem zajedno s decom i na licu mesta popričajte o budućem Vrtnu čula. Predstavite im razne vrste biljaka (odštampane fotografije i istraživanja na internetu) koje obezbeđuju biološku raznovrsnost u našem okruženju i podstaknite ih da razmisle o tome kako bi naša čula mogla da se aktiviraju pomoću biljaka i drugih prirodnih elemenata. Podstaknite decu da slobodno izražavaju svoje ideje tako što maštaju i crtaju i pišu preko praznog nacrtu školskog igrališta. Neka radionica bude praktična i podsticajna, uzimajući u obzir koncentraciju kod dece ovog uzrasta. Tražite od dece da izraze svoje mišljenje i uključite njihove ideje u fazu izrade projekta, na taj način ih motivišući i dajući im osećaj vrednosti.



Uključivanje učenika u praktične aktivnosti za razvoj prostorne orijentacije i veština dizajna.





Zabava na školskom dvorištu

RE:PLAY partner:
Qendra Marrëdhënie

Broj učesnika:
50

Broj moderatora:
7

Trajanje:
4-5 sati

Uzrast:
0 do 70 godina

Faza:
**Prostorna analiza
i procena potreba**

izradu raznih predmeta pomoću papira u boji, boja, markera, četkica, traka, užeta, kartona. Takođe, odredite mesto za sprovođenje ankete i postavite stolice, šatore i odštampane obrasce. Ponudite i razne igre s vodom, kao što su prskalice i vodeni baloni.

Ciljevi:

- ▶ kreiranje uspešnog primera otvorenog školskog igrališta koje podstiče kreativnost;
- ▶ saradnja s odraslima kako bi se otvorilo i projektovalo školsko igralište;
- ▶ prikupljanje podataka kroz anketu i razgovor u svrhu razvoja otvorenih školskih igrališta;
- ▶ pružanje podrške za otvorena školska igrališta kao parkove u susjedstvu.

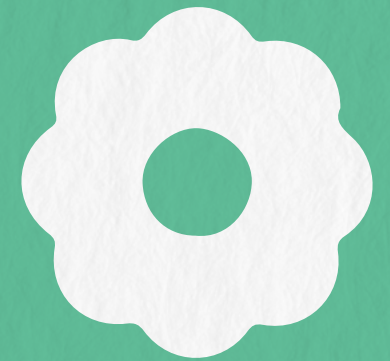
Dinamika: Otvorite školsko igralište na neradni dan (ili praznik). Organizujte razne aktivnosti za decu svih uzrasta na čitavom prostoru školskog dvorišta. Igrajte razne igre s decom, a pritom promatrajte na koji način ona koriste školsko idvorište. Popričajte s odraslima, razmenite ideje i zapišite njihove potrebe. Uvedite nove aspekte, kao što je igra s vodom. Sprovedite anketu da biste prikupili podatke i saznali stavove zajednice. Obezbedite dovoljno pića i hrane kako bi svima bilo prijatno. Organizujte mesto za kreativno izražavanje gde deca mogu da slikaju i prave modele od kartonskih ploča.

Pribor i materijali: Pripremite čitav niz aktivnosti za decu i odrasle. Npr. mesto za igru namenjeno deci najmlađeg uzrasta s veštačkom travom, hula-hopovima, užetom za preskakanje i šatorom. Formirajte mesto za



Obezbeđivanje aktivnosti za decu svih uzrasta.

PREDELI IGRE
(engl. *Playscapes*)



04

STVARAJTE



Zelene tačke (Ljubljana)



Kulturno-ekološko društvo Pazi!park

Lokacija: Osnovna škola „Karel Destovnik Kajuh“, Ljubljana, Slovenija

Učesnici: deca uzrasta od 7 do 12 godina, različitog etničkog porekla, suočena s društvenim izazovima zbog slabijeg porodičnog materijalnog stanja

Ključne reči: zajedničko projektovanje, školsko dvorište, elementi igre, multifunkcionalno, inkluzivno, ozelenjavanje, zajednica

Imali smo neverovatnu priliku da saradujemo sa školarcima na projektu zajedničkog projektovanja i stvaranja u svrhu revitalizacije njihovog školskog dvorišta. Analizirajući prostor i način na koji se njime koriste, prikupili smo predloge učenika, učitelja i profesora i članova školske uprave. Postalo je očigledno da se školsko dvorište primarno upotrebljava za sportske aktivnosti, da mu nedostaju oprema za igru, klupe ili mesta na kojima bi deca sedela i družila se.

Nakon rasprave i izlaganja ideja, pripremili smo plan za potpunu obnovu tog prostora. Plan je napravljen na osnovu pristupa po fazama, uzimajući u obzir finansijska sredstva koja su na raspolaganju, potrebne dozvole i procenjeno vreme za izgradnju. U okviru predloga navedene su posebne intervencije koje bi trebalo primeniti u okviru projekta RE:PLAY. Usaglasili smo se da u školsko dvorište treba dodati mesta na kojima bi deca nesmetano sedela i družila se, istovremeno pružajući dovoljno mogućnosti za igru

mladoj deci. Predložili smo tri intervencije u svrhu poboljšanja prostora i povećanja njegove inkluzivnosti i privlačnosti.

Sportski teren na kojem su se igrale nestrukturirane igre loptom obojen je u saradnji s Centrom za mlade Moste i lokalnom inicijativom roditelja. Radionica bojenja održana je tokom dva poslepodneva. Nacrtni je napravljen na osnovu predloga učitelja i profesora koji su se odnosili na igre na tlu i želje učenika da se napravi lavirint.

Kako bismo dodatno obogatili okolinu, pokrenuli smo inicijativu ozelenjavanja. Posadili smo biljke uz ograde i između prostora za igru i učionice na otvorenom, tako stvarajući zasebna područja s različitim funkcijama i upotrebama. Pažljivo smo razmotrili i koje biljke da odaberemo kako bi se unapredila biološka raznovrsnost (i privukli ptice i leptiri), osigurala estetika (razni oblici i boje kore drveća, lišća, cveća i voća) i celogodišnja edukativna vrednost, kao i vrednost koju donosi igra.

Treći predlog je uključivao razvoj novog višenamenskog elementa za sedenje, igru, časove na otvorenom i malu pozornicu. Osim multifunkcionalnosti, u obzir smo uzeli

i vandalizam, pa smo koristili otporne materijale i čvrste oblike. Učenici su bili deo procesa projektovanja i iznosili svoje kreativne ideje i preferencije.

Projekat je napredovao u fazama tokom sprovođenja navedenih predloga, omogućujući svim učesnicima da daju aktivan doprinos. Učenici su se, uz usmeravanje roditelja, učitelja, profesora i mentora, ponosili transformacijom svog školskog igrališta, negujući osećaj pripadanja i odgovornosti. Proces ne samo da je unapredio fizičke aspekte prostora nego je i podstakao snažniji osećaj zajedništva i povezanosti među učenicima.



„Želimo više biljaka i cveća, i da se livada ne kosi toliko često kako bi na njoj moglo da raste cveće“

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



„Dobro bi nam došla kućica na drvetu onde gore“

Kućica od grana vrbe izgrađena je kako bi odgovarala konceptu kućice na drvetu koji su zamislila deca. Ovaj zeleni element za igru uključuje grane koje rastu iz stabla vrbe pa se menjaju s godišnjim dobima i služe kao prirodno skrovište od spoljnog sveta.



„Želim lavirint s mnogo staza“

Bojenje jednog od sportskih terena donelo je zaigrani dizajn koji u sebi sadrži inicijale naziva škole – KDK, i služi kao pozadina za improvizirane i kreativne igre.



Aktivnosti poput čitanja, ćaskanja, izrade domaćih zadataka ili prosto sedenje i posmatranje druge dece i prirode, poslužili su kao inspiracija za razvoj ovih multifunkcionalnih elemenata. Betonske kanalizacione cevi, od 60 do 120 cm u prečniku, korišćene su kao osnova konstrukcije, koja je zatim prekrivena drvenom oblogom kako bi bile funkcionalnije i lepše. Korišćenje ovih cevi ima nekoliko prednosti. Olakšava jednostavnu replikaciju, smanjuje troškove proizvodnje, eliminiše potrebu za izgradnjom temelja (čime se umanjuje rizik oštećenja korena drveta), i ujedno štiti od vandalizma i krađe.





„Voleo bih mesto gde mogu da sedim i pričam sa prijateljima skriven od svih.“

Većini dece je nedostajao i priželjkivala su prostor, kao i opremu, kako bi se jednostavno družila na otvorenom, čak i kada ne učestvuju u sportskim aktivnostima.

Čudesna zemlja čula (Zagreb)



Kreativni krajobrazi

Lokacija: Osnovna škola Rapska, Zagreb, Hrvatska

Učesnici: školarci uzrasta od 7 do 13 godina

Ključne reči: Vrt čula, biološka raznovrsnost, zajedničko projektovanje, ozelenjavanje, održivost

Biti deo projekta RE:PLAY u protekle tri godine bilo je zaista 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 ove ideje, a sve to kako bi njihov senzorni vrt oživeo.

Na samom početku projekta prikupili smo relevantne podatke sprovodeći

ankete i intervjuje, koristeći čak i toplotnu mapu da bismo lakše razumeli kako se deca osećaju u različitim delovima školskog dvorišta, kao i posmatrajući njihove obrasce igre. Njihov vredan 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 čulno iskustvo i istovremeno podržavajući biološku raznovrsnost. Sprovodeći praktične i interaktivne aktivnosti, kao što su izrada hranilica za ptice i hotela za bube, cilj nam je bio da usadimo osećaj ekološke odgovornosti među mlade učesnike. Kako bismo dodali auditornu dimenziju našem senzornom vrtu, napravili smo muzičke

elemente od panjeva i metalnih šipki i na taj način stvorili ne samo mesto za sedenje nego i inspirativne prostore za muzičke eksperimente.

Održivost i dugovečnost projekta u rukama su dece, učitelja i profesora, koji će odgovorno održavati i brinuti o našem zajedničkom podvigu.

Projekat RE:PLAY predstavlja simbol pozitivnog delovanja koje je moguće postići kad se zajednice ujedine i unaprede svoje zajedničke prostore. Osnajući ih u procese projektovanja i održavanja, podstakli smo osećaj svojine, ponosa i odgovornosti u stvaranju dinamičnog i održivog okruženja oko njihove škole.



„Najviše mi se sviđa livada i volela bih da na njoj bude posađeno cveće.“

Tokom dva uzbuđujuća školska dana deca 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 istovremeno podržavanja biološke raznovrsnosti. Cilj uvođenja čitavog niza različitih biljaka bio je stvaranje ekosistema koji privlači oprašivače, podržava lokalni biljni i životinjski svet i prikazuje lepotu raznovrsnosti prirode.



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

Briga o Vrtu čula uključuje i brigu o pticama. Prepoznali smo važnost brige o našim pernatim prijateljima i zajedno s decom smo projektovali, obojili i sastavili kućice za ptice kako bismo podigli nivo svesti među decom o značaju očuvanja životinja koje žive u našoj blizini, pritom podržavajući dublju povezanost s prirodom.



Deca aktivno istražuju i komuniciraju s okolinom kroz stimulaciju čula, odnosno korišćenjem vida, sluha, mirisa, dodira i ukusa. Biljke, i njihove raznolike teksture, boje, mirisi i zvukovi, nude bogato čulno iskustvo koje budi našu povezanost s prirodnim svetom.



„Moja želja su kućica na drvetu i kućica za igru.“

U često zanemarivanom delu školskog igrališta, u blizini saobraćajne raskrsnice, izgradili smo kućicu od grana vrbe. Zajedno smo sakupili grane vrbe pored reke nakon čega su deca naučila da pletu i oblikuju grane u čvrstu strukturu. Kuća od grana vrbe brzo je postala omiljeno mesto za svakodnevno druženje, piknike i probe pevanja. Kako bismo im pomogli da budući piknici budu još bolji, posadili smo grm bobičastog voća u blizini, stavlajući dodir na spisak iskustava koje nudi boravak na otvorenom.



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

Podstaknuti dečjom snažnom željom da istražuju i da kroz igru brinu o bubicama, projektovali smo i sastavili dva hotela za njih. Deca su preko vikenda, zajedno s roditeljima i braćom i sestrama, sakupila šišarke, štapove i druge prirodne materijale kako bismo napravili udoban, zadivljujući hotel ispunjen mirisima šume.




**„Ovde su se ranije nalazili panjevi, ali ih je neko sklonio.
Voleo bih da ih vrate.“**

U ovom delu Vrt čula napravili smo muzičke elemente od panjeva i metalnih šipki, na taj način stvarajući i udobna mesta za sedenje i opuštanje u hladu starih platana i inspirativna mesta za istraživanje i komponovanje muzike. Kroz interakciju s tim jedinstvenim muzičkim elementima deca imaju priliku da eksperimentišu, otkrivaju različite zvukove i komponuju vlastite melodije, dodatno produbljujući svoje iskustvo boravka u Vrt čula.



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

Novonastali senzorni vrt zahteva redovnu brigu i održavanje. S obzirom na to da su deca bila aktivno uključena u svaki korak stvaranja vrta, ona su preuzela važan zadatak da zalivaju biljke, posebno tokom letnjih meseci. Da bi se vrt održavao onako kako zaslužuje, deca i članovi nastavnog osoblja dobiće plan održavanja koji će im omogućiti da nastave s učenjem o odgovornosti koju imaju prema svojoj okolini.



„Nas, ljudska bića, pokreću
naša čula. Oslanjamo se na
naše čulne utiske za sve što
radimo. Naša čula su naša
vrata u svet“,

Kukuk

Staza snova (Beograd)



Udruženje Škograd

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

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

Ključne reči: snovi, krug, zajedništvo, priroda, marginalizacija, nada

U proteklih sedam godina naš kolektiv je koristio format programa letne škole kako bi formirao središnje mesto okupljanja unutar otvorenog školskog dvorišta osnovne škole u naselju Ledine u Beogradu. Ovo školsko dvorište služi kao jedini javni prostor dostupan lokalnom stanovništvu, na kojem se prepliću mnogobrojne generacije, religije, kulture i jezici. Ono je mesto ukrštanja marginalizovanih pojedinaca i različitih životnih iskustava. Sprovodeći detaljan trogodišnji

proces saradnje s decom, uspostavili smo okvir pod nazivom „Staza snova“. Njegov cilj je da dodatno razvije školsko dvorište kao kreativno i sigurno mesto, prvenstveno namenjeno deci i mladima, ali svakako dostupno svima.

Igra počinje kada se pojavimo

Tokom čitavog procesa, posebno tokom prve godine, naš primarni fokus bio je na temi igre i uspostavljanju odgovarajućih i podsticajnih okruženja za njeno nastajanje. Čvrsto verujemo da je prisutnost osnovni aspekt igre; do igre jednostavno ne može doći ako nema učesnika. Aktivno uključujući decu u istraživačku i otelotvorenu igru dobili smo ne samo vredne uvide u njihove ideje i kvalitativno istražili trenutno okruženje za

igru, nego smo i osnažili zajedničku viziju za kolektivnu transformaciju školskog dvorišta.

Moje mesto iz snova – Naša staza iz snova

Druga najvažnija stvar bilo je razmera u radu sa 1:1 na razmeru 1:50, kao i sa pojedinačnih snova na kolektivne kroz izrade modela sa decom. I upravo smo na taj način organizovali ideje i predloge završnog projekta.

I na kraju, upustili smo se u zajedničku avanturu ostvarenja naših snova, pozivajući sve one koji žele da se uključe u svakodnevnicu svog susedstva da ih zajedno i ostvarimo, ali da ih i održavamo. Rezultat je bila inicijativa „zelenog“ talasa među osnaženim roditeljima koji su svedočili tome šta je sve moguće, pa su usledile akcije ozelenjavanja i čišćenja školskog dvorišta tokom i nakon našeg rada.



Podijum za igru [performativno okruženje za igru]

Kao rezultat prve letnje škole koju smo održali družeći se s decom, kreirali smo nove pristupe postojećoj infrastrukturi koju je naš kolektiv stvorio zajedno sa zajednicom pre ovog projekta. Ponovo smo oslikali takozvani *Krug*, upravo na inicijativu dece. Ali to nije bila bilo kakva vizuelna vežba. S obzirom na to da većina dece ne može da ide na more ili u obližnji vodeni park iz finansijskih razloga, deca su za vreme vežbe u kojoj je trebalo upotrebiti maštu rekla: „Zamislite more na Ledinamal!“ I tako se među nama pojavilo more. Učili smo o morskim stvorenjima, bojili ih, ali i oživeli kroz performans koji smo izveli za sve one koji su došli na našu proslavu.

Druge godine projekta postalo je jasno da se akcija bojenja mora ponoviti. Tom smo prilikom osmišljavanje i oslikavanje organizovali u obliku otelotvorenih vežbi, prisećajući se onoga što je označeno kao dobro mesto u školskom dvorištu tokom prve godine, ali dodajući i nova mesta. Mapirajući sva mesta na sportskom terenu uz pomoću krede i povezujući ih, zajedno smo sa decom kreirali jedinstvenu igru koja je prenesena na krug i postala naš podijum za igru sa svojim specifičnim pravilima i koracima.



Igralište žbunište [taktilno okruženje za igru]

Ova intervencija proizlazi iz kombinacije ideja i snova koji su izraženi za vreme aktivne igre s decom, koja uživaju u igrama poput žmurke. Analizirajući njihove arhitektonske modele, koji uključuju senzorne i balans elemente, imali smo mogućnost da povežemo razne žbunaste i aromatične vrste biljaka sa taktilnim i vizuelnim karakteristikama u kombinaciji sa panjevima. Ovaj pristup nam je omogućio da razmišljamo na modularan način, da projektujemo i pozicioniramo biljke i elemente na licu mesta, u saradnji s decom i odraslima.

Važno je istaći da nijedno stablo nije posečeno za potrebe našeg projekta. Svake godine iz različitih razloga gradske komunalne službe kao i privatni izvođači često seku mnoga stabla, bez daljih alternativnih načina za njihovu upotrebu kao što su elementi za igru u našem slučaju. To saznanje nas je dovelo do predviđanja značajnog potencijala za dodatne prostorne intervencije na raznim školskim dvorištima, kojima bi se promovisala cirkularna ekonomija.





Snovi o glasovima Peruna [audio-vizuelno okruženje za igru]

Nakon igre potreban je odmor, a dok odmaramo, volimo da sanjamo. I upravo smo zato, već prve godine, prepoznali važnost dodavanja mreže između stabala, koja bi se širila u veličanstvenu instalaciju hvatača snova/glasova vetra koji se u ovom delu dvorišta prijatno oseća. Muzika je izuzetno važna stanovnicima ovog naselja i ova instalacija istražuje moć vetra i njegov muzički potencijal. U saradnji s decom odlučili smo da napravimo ovu intervenciju kao važan deo našeg putovanja. Upotrebili smo razne materijale za izradu tri odvojene zvučne instalacije za drveće, pretvarajući ovaj deo u čarobnu šumu.



Zvezdano skrovište [okruženje za igru i okupljanje]

Ugodno smešteni između pet borovih stabala, još tokom prve godine radost smo pronašli u jednostavnoj aktivnosti ležanja na tlu i promatranja grana kroz koje se sunce lagano probijalo i treperilo kao zvezde. Na tom mestu smo naučili da igramo iks-oks, igru mica i druge algoritamske društvene igre. Postavili smo solarne lampice i tako olakšali svima da dođu do ovog mesta i uživaju u njemu i otkriju zašto smo ga zajedno tako nazvali. Pojedini učenici su nam rekli da im je to novo omiljeno mesto za okupljanje nakon nastave, na kojem razmenjuju tajne i maštaju.



Snaga prirode [cirkularno okruženje za igru]

Proleće i leto 2023. bili su prilično izazovni, s mnogo kišnih dana i neočekivano niskih, a zatim visokih temperatura, što je za posledicu imalo snažne grmljavine i oluje. Takvi su vremenski uslovi ostavili naše gradove prekrivene lišćem, granama i srušenim i iščupanim stablima.

Grana našeg dragog lampion stabla, oko kojeg je postavljena mreža za penjanje, nije odolela snazi oluja. Gledajući srušenu granu, nismo mogli a da se ne divimo njenoj geometriji. Tek nekoliko minuta kasnije deca su došla i počela da istražuju granu, penju se po njoj i osvajaju je. Zatim je, u nameri da usmerimo tu aktivnost u opreznije ali ne i ograničeno istraživanje, proizašla nova igra: *Budi grana!*. Naša tela su postala zamrznuta kao i grane.

Zajedno s decom smo odlučili kako moramo da pričvrstimo granu, pa smo svi učestvovali u postavljanju potpornih panjeva. Svaka je grana dobila svoj savršen par, čvrsto postavljen na mesto pomoću dugih eksera.

Sa željom da je zadržimo kao našu skulpturu i predmet za igru, deca su obojila granu dajući joj novu vrednost i, nadajmo se, zaštitivši je od toga da na zimu postane ogrev onima kojima je to potrebno.



Vulkansko ostrvo [okruženje za igru i istraživanje perspektive]

Šetajući s decom i slušajući šta govore o školskom dvorištu, o tome šta ga čini posebnim, naišli smo na hrpu izgorelog uglja koju su nazvali Vulkansko ostrvo. Usprkos tome da je ova hrpa potencijalno nebezbedna, otkrili smo da deca jednostavno obožavaju da se penju po njoj. Srećom, hrpa uglja je ubrzo nestala, koicidirajući sa ugradnjom novog i čistijeg sistema grejanja za školu. Sama lokacija naselja Ledine i značenje imena su „ravna zemlja“ pa nije ni čudo da su deca maštala o brdu kad smo ih upitali šta žele u dvorištu. I tako se u našem ravnom dvorištu desila prava erupcija i Vulkansko ostrvo se ponovo pojavilo! Deca su pevala i plesala tradicionalno kolo i na taj način dala svoj doprinos kreativnom procesu i utabala zemlju tokom gradnje. Svako je doneo svoj pribor za sadnju uz brdo. Slično Igralištu Žbuništu, postavili smo debla drveća koja su ovaj put predstavljala otvoreni školski autobus, koji su deca poželela pri kreiranju arhitektonskih modela svojih mesta iz snova. U blizini brda raste jorgovan kroz koji prolazi utabana staza koju smo otkrili prošle zime, a koja nije bila vidljiva tokom leta. Posekli smo grane kako bismo raščistili stazu i postavili vijugavu šljunčanu podlogu. Deca su nam kasnije rekla da je to džungla u kojoj se pojavljuje lava (staza od malča koja prolazi između debala) nakon što oni protrče njome i koja vodi do vulkana – našeg brežuljka. Inventivnosti nikad kraja!





**Igra-uči-onica [okruženje za igru
prilagođeno godišnjem dobu]**

Za vreme pandemije kovida-19 postalo je jasno da budućnost leži u nastavi na otvorenom. Naš krug je tih dana služio kao savršeno mesto, ali nije bio dovoljan. U razgovoru s nastavnim osobljem naglašeno je kako je od velike važnosti da buduće izmene u dvorištu podržavaju nastavu na otvorenom. I tako je Vulkansko ostrvo smešteno ispred prostora za dnevni boravak učenika, odlično se uklopivši u njihove aktivnosti, a krug sad ima više mesta za sedenje i igru zahvaljujući panjevima. Takođe smo osmislili i posebno sredstvo za učenje i igru – čebe za piknik koje u trenutku postaje učionica na travi, ali i prostirka za vežbanje, kao i kostim! Na samom kraju naše trogodišnje avanture, zajedno s decom i školskim timom učestvovali smo u kolektivnoj akciji sadnje i prisetili se da je zajednička briga o zelenilu školskog dvorišta u prošlosti bila značajan deo svakodnevice kako škole tako i zajednice, a i stvar ponosa i časti. Prisetili smo se i da se tu nekada nalazio voćnjak i tako je naša poslednja intervencija bio upravo voćnjak u kojem se nalazi 17 stabala autohtonih starih vrsta voća (trešnje, šljive, jabuke, mušmule...). Ovo mesto za igru i učenje biće odlično za praktičnu nastavu u prirodi iz predmeta kao što su hemija, biologija, pričanje priča, i najvažnije, odlično mesto za igru! Imaće i moć da tokom godišnjih doba menja svoj oblik i svakako će nas nagraditi u budućnosti. Dok se to ne dogodi, mreža u kojoj su posađene voćke služiće kao novo mesto za istraživanje prostora, a sigurno i kao mesto u kojem će nastati nove igre, jer kao što smo već videli tokom svakog prethodnog koraka, igra započinje kad se okupe deca!

Zeleno školsko dvorište (Tirana)



Qendra Marrëdhënie

Lokacija: Osnovna škola „Mihal Grameno“, Tirana, u Albaniji

Učesnici: deca uzrasta od 5 do 15 godina, roditeljsko veće, nastavno osoblje, komunalni radnici i upravitelji gradskih službi

Ključne reči: zeleno školsko dvorište, javni park, javni prostor

Školska dvorišta poslednje su velike površine javnog prostora u Tirani; samo su većinu vremena ograđena i zaključana. Sa 1,2 m² javne zelene površine po osobi, Tirana je trenutno daleko ispod standarda od 9 m² javne zelene površine, koji preporučuje Svetska zdravstvena organizacija. Školska dvorišta jednako su raspoređena u gradskim naseljima i imaju ogroman potencijal za izgradnju novih parkova u blizini stambenih zgrada.

„Ozelenjavanje“ školskih dvorišta ili, drugim rečima, zamena velikih betonskih površina mekanijim, upijajućim, prirodnim materijalima, unapređuje učenje i učiteljski rad i može pozitivno da utiče na ekosistem na nivou čitavog gradskog naselja. Zelena školska dvorišta deluju kao sunderi koji upijaju i filtriraju kišnicu, i tako smanjuju pritisak na gradske odvođe za vreme velikih padavina. Ona pružaju oaze hlada i guste rezervoare čistog

vazduha, kao i utočište od izuzetno visoke buke s ulica. Dodavanjem stabala i divljeg cveća možemo stvoriti nove domove za populacije ptica i bubica, koje su ključne za funkcionisanje lokalnih ekosistema.

Razlozi za nadogradnju školskih dvorišta u Tirani su jasni. Ali je RE:PLAY ponudio vođenje projekta nadogradnje zelenog školskog dvorišta u Tirani kao eksperimenta koji bi odgovorio na pitanje „kako?“. Kreirali smo

dugoročan proces koji zahteva izuzetan nivo saradnje, a koji se može koristiti za donošenje odluka u slučaju projektovanja u Osnovnoj školi „Mihal Grameno“.

Zajedno sa šest razreda dece uzrasta od 8 do 14 godina, tokom perioda od 12 meseci, proučili smo kako se koristi školsko dvorište da bismo mogli da napravimo zajedničku kartu koja bi bila osnova budućeg projekta.

Navedeno mapiranje je izvršeno uživo, na samoj lokaciji: kroz glumu, izgradnju novih tvrđava, stvaranjem na licu mesta i zatim u razgovoru o vrednostima svake lokacije. Cilj našeg eksperimenta bio je da pokažemo, a ne da prepričamo, da delujemo, a ne da predviđamo, i što je više moguće, kroz privremene projekte, praktično iskusimo buduće školsko dvorište.

Održavali smo zabave za komšiluk otvarajući vrata škole vikendima, koristeći

šatore i kišobrane kao zamišljena stabla kako bismo stvorili mogućnost za drugačije razumevanje načina na koji bi prostor mogao da funkcioniše i šta bi tu moglo da se dogada. Sve je to delovalo poput kolektivnog zamišljanja, kojem smo svi zajedno bili svedoci iz prve ruke.

U drugim situacijama postavljali smo 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: šta biste promenili kako bi prostor bio praktičniji? Ista su pitanja postavljena redarima i osoblju zaduženom za održavanje jer iako zeleno školsko dvorište nudi mnoge prednosti, ono takođe donosi i mnoge nove izazove kojima treba zajednički da se pozabavimo.



PRE

Na ovom projektu udružili smo snage sa opštinom Tirana, Odeljenjem za javnu izgradnju, kako bismo izgradili novi koncept sportskih terena u dnu školskog dvorišta.



POSLE

Pored novih terena, predložili smo i da se ukloni ograda koja podseća na kavez, a okruživala je postojeće terene, i da se osmisli otvoreniji i prijatniji prostor. Ova promena ne samo da sada ostavlja impresivan vizuelni utisak, nego školskom dvorištu vraća u posed prostor koji je prvobitno bio ograđen ili neodržavan.



Ozelenjavanje

Veliki deo projekta je bio skidanje betona sa ogromnog dela školskog dvorišta i stvaranje zelene zone koja je prilagođena drveću i biljkama, ali i druženju. Ovde smo zasadili drveće i žbunje, a iako je drveće mlado, ovaj prostor je već veoma popularan kod dece.



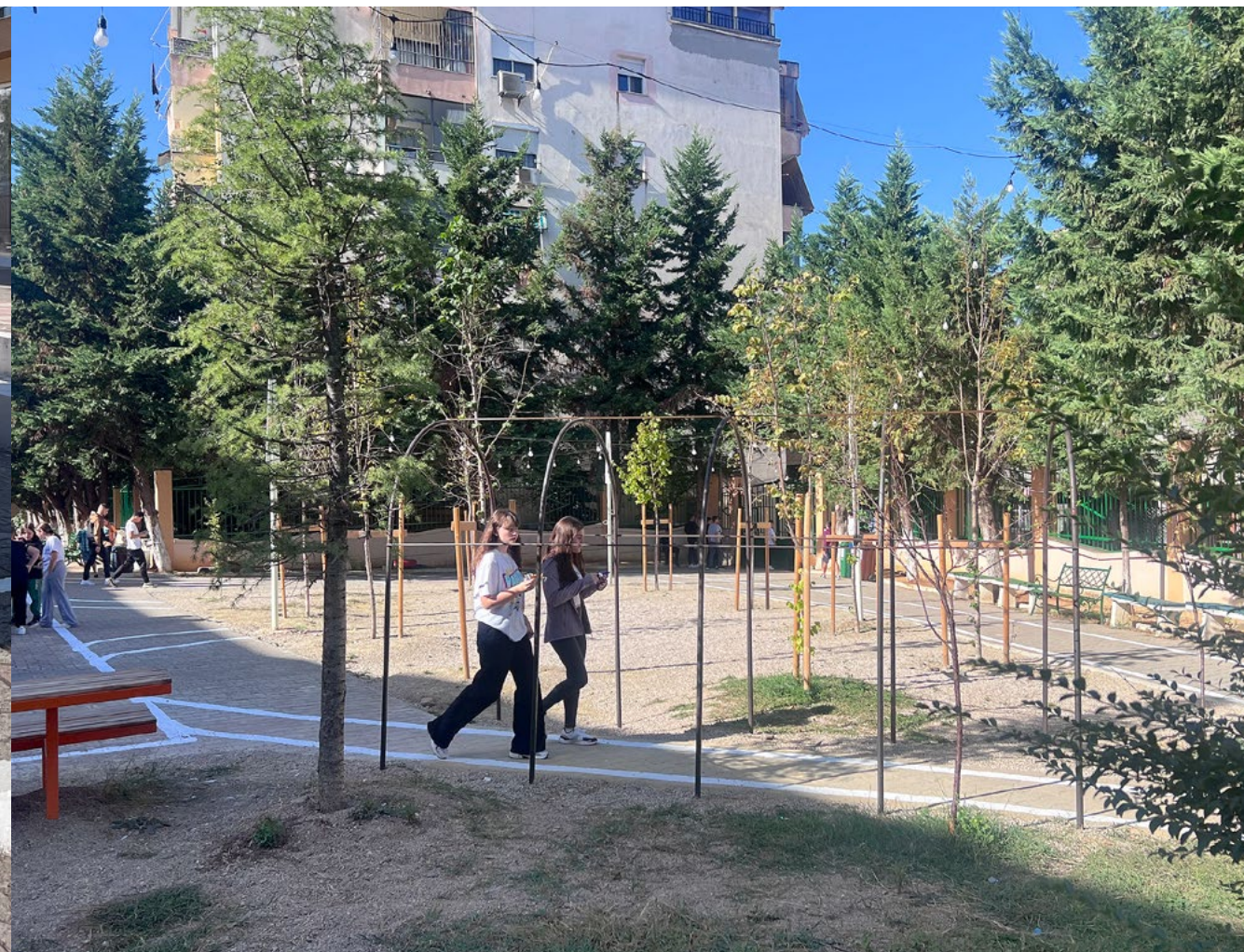
Nov prostor za sedenje i osvetljenje

Dodali smo mesta za sedenje koja nalikuju pikniku na ovom novouređenom prostoru kako bismo ispunili želju i potrebu dece. Da bi prostor bio udoban i po podne i uveče, postavili smo viseće svetiljke u školskom dvorištu.



Staza

Dizajnirali smo stazu koja ide oko škole. Učenici, nastavnici i roditelji su ovu stazu žarko želeli jer služi mnogim svrhama. Odlična je za roditelje sa kolicima koji sada lakše mogu da obišu školsko dvorište, a tuda šetaju i deca tokom raspusta. Ova staza ima i svoju namenu tokom časova fizičkog vaspitanja.



Staza prolazi i kroz deo u kojem je uklonjen asfalt.

Kockice (Bar)



NGO Gradionica

Lokacija: Gimnazija „Niko Rolović“, Bar, Crna Gora

Učesnici: učenici uzrasta od 12 do 19

Gljučne reči: multifunkcionalna platforma, kokreacija, školsko dvorište, zajednica, elementi igre, imerzivni prostori

Iako Bar nema problema s brojem 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. Mada ne direktno, velike zelene površine planirane oko javnih institucija za vreme socijalističkog režima predstavljaju ogroman izazov, posebno u pogledu smanjenja broja

kvalitetno planiranih parcela za izgradnju. Tako je dvorište u sklopu jedne srednje škole takođe postalo tražena meta i 2019. godine je uništeno planom za izgradnju dečjeg vrtića, što je izazvalo proteste unutar zajednice. Dvorište je pretrpelo velika oštećenja, a projekt RE:PLAY jedan je od načina na koji se mogu ponovo uspostaviti neke od njegovih funkcionalnosti.

Sprovodeći ovaj pilot-projekat, kroz zajedničku saradnju i projektovanje sa mla-

dima, osmišljena su rešenja za nekolicinu gorućih problema koje su istakli upravo mladi u fazi analize – nedostatak hladnog koji bi ih štitio od vruće mediteranske klime, prostor sa zelenilom koje ne treba da iščekuju godinama da naraste, prostor u blizini škole u kojem mogu da provode duže i kraće pauze, a da ne moraju da idu u obližnje kafiće, malu učionicu na otvorenom kao osnovni instrument za sprovođenje većine nastavnih planova. To je uključivalo i malu pozornicu za

nastupe i proslave koji su otkazani nakon rušenja amfiteatra u pređašnjem dvorištu, čime je mladima oduzeta mogućnost da proslave kraj školske godine u blizini škole. Ukratko, glavno mesto za druženje nakon nastave, mesto za igru i zabavu, ili jednom rečju – KOCKICE.

Zajedničko projektovanje bilo je deo faze prikupljanja informacija u okviru proje-

kta, počevši s analizom, i primenjivalo se tokom cele faze koja se odnosila na projektne predloge i skupljanje predloga učenika, sve do poslednjeg trenutka u kojem su učenici mogli neposredno da učestvuju u sastavljanju Kockica.



Tokom radionice deca uče različite metode bojenja i upotrebe različitih materijala.



Priprema je ključna za uspešnu i organizovanu radionicu sa mladima. Iako su objašnjavanje detalja i korišćenje kontrolnih lista važni, najvažnije u zajedničkom stvaranju sa mladima jeste da se angažuju i zabave tokom tog procesa.





Podsticanje na istraživanje u mladima budi hrabrost da isprobaju nove tehnika bojenja. Stidljivi učesnici često se plaše da ne naprave greške, ali mogu biti sigurni da u kreativnom procesu nema grešaka – sve je to deo avanture.



Treba biti svestan da svaki učesnik donosi sebi svojstvene veštine. Neko ima talenat za crtanje, neko ima dara da uhvati poseban trenutak na fotografiji. Neki bi mogli da zablistaju kada je u pitanju organizovanje materijala ili zadataka, dok drugi mogu vešto da olakšaju komunikacije unutar grupe.

Korisne informacije

Procesi projektovanja i oblikovanja javnog prostora poželjnog za zajednicu (engl. *place-making*) uključuju kreativnost i na njih utiče čitav niz nepredvidivih činilaca. Ti se izazovi dodatno povećavaju uključivanjem većeg broja aktera i testiranjem novih pristupa. Za vreme prelaska iz faze projektovanja u fazu sprovođenja mogu se pojaviti brojne nepredviđene situacije.

Nepovoljni vremenski uslovi

Zamislite da planirate da napravite brežuljak od zemlje ili da posadite nove biljke, ali kiša ne prestaje da pada više od mesec dana i vaša lokacija za navedene radove postane prava blatnjava bara. Kako biste smanjili mogućnost da iskrsnite takav scenario, pažljivo odaberite odgovarajuće godišnje doba za radove na otvorenom i ostavite dovoljno vremena za njihovo izvođenje. Na taj način možete priuštiti sebi da čekate na povoljne vremenske prilike pre nego što započnete vaše aktivnosti.

Izvođači radova i rokovi

Originalni plan je bio da stolar završi s izradom elemenata za igru krajem proleća, čime bi se deci pružila prilika da elemente isprobaju pre letnjeg raspusta. Zatim bi se napravila evaluacija. Međutim, zbog značajnog pomeranja rokova, postavljanje elemenata pomerenom je za kraj juna, a tada se u školi više ne drži nastava. Za decu je izuzetno važno da su prisutna u trenutku ugradnje opreme koju su delom osmislila kako bi im se usadio osećaj zajedničkog vlasništva. Ako ne budu prisutna, možda neće u potpunosti usvojiti opremu i smatrati je svojom.

Potvrde o bezbednosti

Bezbednost bi morala da bude na prvom mestu prioriteta pri izgradnji nove netipične opreme za igru na javnim površinama. Od presudnog je značaja da se sprovedu inspekcije i procene bezbednosti, uključujući neophodne testove kako bi se osiguralo da oprema zadovoljava potrebne bezbednosne standarde. Ishod bi dodatno trebalo da potvrdi usklađenost sa bezbednosnim zahtevima. Planiranje sredstava za pokrivanje troškova ispitivanja bezbednosti i sertifikacije upućuje na posvećenost pružanju bezbednog okruženja za igru. Ali sertifikaciju nije neophodno sprovesti na svim instalacijama i intervencijama primerenim za igru. Stoga se pre finalizacije projekta svakako upoznajite s propisima vašeg grada i sastavite projektni predlog na osnovu proverenih informacija.

Promene školske uprave

Promene unutar školske uprave mogu poremetiti inicijative koje su u toku jer nova uprava škole često znači i nove vizije i prioritete. To može izmeniti smer i svrhu prethodno podržanih inicijativa. Članovi nove uprave mogli bi da sprovedu novu procenu projekata, prilagode resurse ili uvedu nove strategije. Za snalaženje u tim situacijama ključna je otvorena komunikacija. Budite spremni da iznova pokrenete komunikaciju, da jačate saradnju s novom upravom i zadržite fleksibilnost kod izmene projektnih planova i pristupa kako bi se prilagodili bilo kakvim promenama koje se odnose na prioritete škole. Kreiranjem dokumenta sporazuma o saradnji i sistema razmene informacija na samom početku projekta, postavlja se čvrst temelj na koji se mogu osloniti svi novi akteri, čime im se omogućuje da lakše razumeju zajedničku strategiju koja je razvijena i napredak koji je ostvaren do tog trenutka.

Neočekivani posetioci

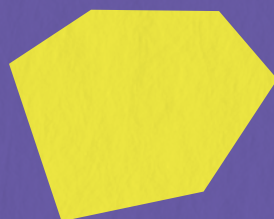
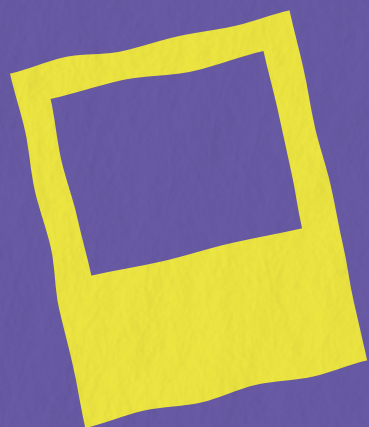
U zavisnosti od lokacije i raznovrsnosti korisnika u prostoru na kom ste intervenisali, važno je očekivati neočekivano. To bi mogle da budu krtice koje tu maraju kroz novozasađeni vrt, vandalsko ponašanje lokalnih stanovnika, branje cveća ili čak uništavanje zaštitne ograde i nedopušteno hodanje po mladoj travi. Sve je to moguće u svetu u kojem zajedno živimo, ali ne bi trebalo da bude kraj vašeg rada i napretka. Te situacije neka služe kao podsetnik da je potrebno uključiti što više ljudi u aktivnosti i kreirati takve uslove da svi žele da budu deo akcije i promene koju donosi.

Udruživanje snaga s drugim inicijativama

Naš plan je bio da udružimo snage s drugim inicijativama kako bismo postigli značajnije sinergije. U naporima da ostvarimo saradnju s postojećim inicijativama, naišli smo na izazove koji proizlaze iz neupućenosti kako školske tako i lokalne uprave. Nedostatak poverenja doveo je do toga da su odbili da pruže pomoć. Kako bi se obezbedila uspešna saradnja, od ključne je važnosti proaktivno planirati i oceniti pozadinu, ciljeve, ugled i usaglašenost inicijativa s kojima želite da se povežete. Osim toga, dobra komunikacija o zajedničkim akcijama blagovremeno može pomoći pri dobijanju podrške i omogućiti saradnju sa što manje poteškoća.



05 DELITE



PREISPITIVANJE PRISTUPA

Naša misija je da zagovaramo i popularizujemo koncept urbanog življenja u integriranim prostorima predviđenim za igru u kojima mesta, 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 (engl. RE:PLAY).

Cilj našeg rada na ovom priručniku bio je da uključimo što više istomišljenika, vas koji delite našu viziju. I iako su središte našeg interesa deca, pozivamo učitelje i profesore, roditelje, kolege iz kulturnog i kreativnog sektora, stvaraocice, donosioce odluka i sve ostale strane zainteresovane za kokreaciju i participaciju da nam se pridruže. Želja nam je da pomoću ovog priručnika prenesemo ideju da igra manifestuje u raznim oblicima i da, iako su standardi potrebni u mnogim aspektima života, fleksibilniji i prilagodljiviji pristup može biti izuzetno koristan kad su u pitanju dečja igrališta.

Naša namera je da podelimo uvide i znanja koje smo stekli kroz rad na projektu

RE:PLAY. Brojni razgovori i razmišljanja doveli su nas do toga da promislimo o našim dosadašnjim shvatanjima i praksama, a to je dovelo do potrebe da se osmisli nov pristup projektovanju okruženja za igru na Zapadnom Balkanu. U nastavku ističemo ključne teme, lekcije koje smo usvojili i specifična obeležja 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 mesta namenjena za igru u urbanom okruženju koje je preopasno za spontanu i improvizovanu igru. Predeli igre (engl. *playscapes*) više su od tradicionalnih igrališta; oni stvaraju okruženja za sva čula koja podstiču razvoj mašte, kreativnosti i veština neophodnih za rešavanje problema. Za razliku od fiksnih struktura na tradicionalnim igralištima, predeli igre sadrže fleksibilne i podesive prostore za nesmetanu, spontanu i

neograničenu igru, čime se deci omogućava da oblikuju vlastita iskustva i istraže svoje granice.

Ti dinamični prostori često uključuju prirodne elemente kao što su stabla, žbunje, kamenje, brežuljci i elementi s vodom, a koji deci daju priliku da se povežu s okolinom. Materijali koji podstiču razna čula, teksture i interaktivni elementi aktiviraju njihova čula, podstiču kognitivni razvoj, integraciju čula i motoričke veštine.

Predeli igre su inkluzivni i namenjeni su deci svih nivoa sposobnosti. Zahvaljujući pristupačnoj opremi, elementima za senzoričku igru i inkluzivnim zonama za igru, ova okruženja podstiču socijalnu integraciju, empatiju i razumevanje među decom. Takva inkluzivna okolina je mesto za sklapanje i održavanje prijateljstava, rušenje barijera i unapređivanje osećaja prihvatanja i pripadanja.

Kao urbanisti, projektanti, edukatori i donosioci odluka mi treba da težimo stvaranju uslova koji podržavaju igru za svu decu u urbanim okruženjima. To znači obezbeđivanje još veće slobode za igru van predviđenih igrališta tako što se projektuju bezbedne ulice sa dovoljno prostora za pešake, stvaraju kreativni javni prostori i uključuju intrigantni urbani elementi širom čitavog urbanog pejzaža. *Predeli igre* snažan su alat za holistički razvoj i pomažu oblikovanje čvrsto integrisanih po jedinaca u svetu koji se neprestano menja.



Od ključnog značaja za decu je naše prisustvo i sposobnost da osmislimo igru uz jednostavna sredstva.

Priroda kao igralište

Priroda predstavlja ultimativno igralište i nudi bezbroj mogućnosti za igru i istraživanje bez ekstravagantnih struktura ili ulaganja. Prirodna okruženja za igru izuzetno su korisna, kako za decu tako i za zajednice. Od penjanja po drveću do izgradnje tvrđava i šljapkanja po potocima, igra u prirodi podstiče učenje, kreativnost, fizičku aktivnost i maštu. Na taj način se neguju duboka povezanost s okolinom i zahvalnost, odgovorna upotreba resursa i ekološka osvešćenost. Uključivanjem prirodnih elemenata u dizajn možemo stvoriti neverovatna iskustva igre. To se može postići malim lokalnim intervencijama, kao što su izgradnja kućice na drvetu, sadnja žbunja, izgradnja „trake za gume-bicikle“ ili pravljenjem prirodnih staza. Prirodna okruženja za igru takođe imaju moć da povežu zajednice.

Ozelenjavanje urbanih igrališta ima ključnu ulogu u procesu prilagođavanja klimatskim promenama. Vegetacija stvara mikroklimu koja nudi hlad i rashlađenje zahvaljujući kojima su aktivnosti na otvorenom prijatnije u vrućim letnjim mesecima. Integracijom prirode u projektovanje igrališta podržavamo ekološku održivost i spremamo decu na promenjive klimatske uslove. Štaviše, dodavanjem prirodnih elemenata na igrališta podržava se biološka raznovrsnost.



Spontana igra sa prirodnim materijalima koji se pronalaze u okolini podstiče maštu, kreativnost i saradnju.

Uključivanjem autohtonih biljaka, stvaranjem staništa za biljni i životinjski svet i podržavanjem ekološke ravnoteže, prirodna okruženja za igru pomažu da se očuvaju lokalna flora i fauna. Na taj se način unapređuju razumevanje i poštovanje međusobne povezanosti svih živih bića, a deca se podstiču da postanu čuvari biološke raznovrsnosti.

Projektovanje i praksa sa fokusom na zajednicu

Procesi projektovanja i oblikovanja javnog prostora poželjnog za život (engl. *place-making*), kreirani tako da se u prvom redu misli na zajednicu, imaju ključnu ulogu u unapređenju zajedništva i poboljšanju kvaliteta života u gradskim naseljima. Stavljajući na prvo mesto oblikovanje živih i inkluzivnih prostora za decu, istovremeno pružamo mogućnosti članovima zajednice da se okupljaju, povezuju i neguju osećaj pripadanja. Škole, smeštene unutar gradskih naselja i lako dostupne stanovnicima u neposrednoj blizini, izuzetno su važni centri zajednice i zajedništva.

Pretvaranje školskih dvorišta u zajedničke prostore otvorene za javnost van radnog vremena škole može stvoriti nova živa mesta okupljanja koja imaju opremu za igru, sportsku infrastrukturu i zelene površine za uživanje ljudi svih godina. Uvođenjem školskih zona u kojima je saobraćaj ograničen ili zabranjen u određeno vreme stvaraju se bezbedne pešačke zone, što podstiče aktivnu mobilnost, socijalnu interakciju i igru.

Projektovanje zasnovano na zajedništvu daje osećaj ponosa, posedovanja i pripadanja među građanima, a dodatno jača veze unutar susedstva. Zahvaljujući njemu, prostori odražavaju posebne potrebe i želje lokalne zajednice, negujući osećaj povezanosti i stvarajući okruženja koja zaista služe dobrobiti cele zajednice.



Angažovanje zajednice na delu: razgovor o renoviranju školskog dvorišta u zabavnoj atmosferi.

Veliki dobici, mala ulaganja

U zemljama u razvoju na Zapadnom Balkanu uverenje da se igrališta i edukativna infrastruktura mogu razviti samo uz dodatna finansijska sredstva često ometa napredak. Međutim, mi dovodimo u pitanje taj stav pokazujući da se kvalitet prostora za igru ne određuje isključivo novcem. Upravo su proces projektovanja, učešće krajnjih korisnika i pametna upotreba ograničenih resursa ono što zapravo čini razliku pri stvaranju impresivnih i angažujućih okruženja za igru.

Na osnovu znanja stručnih projektanata, uz aktivno učešće korisnika, mogu se postići neverovatni rezultati, bez obzira na finansijska ograničenja. Uključivanje prirodnih elemenata, kao što su vegetacija i topografski reljef, ne samo da smanjuje troškove nego i podiže estetiku i funkcionalnost. Angažovanjem zajednice u fazama projektovanja i izgradnje smanjuju se troškovi i podstiče osećaj posedovanja, povezanosti zajednice i odgovornosti, što na kraju smanjuje troškove održavanja.

Naš metod naglašava zajednički pristup projektovanju, uključivanje korisnika i pravednu raspodelu resursa. I upravo zahvaljujući takvom stavu možemo kreirati fantastična okruženja predviđena za igru koja čine razliku, čak i s ograničenim ulaganjima.

O snaživanje pojedinaca

Poverenje je od ključne važnosti za participativne procese jer čini osnov zajedničkog i inkluzivnog donošenja odluka. Kad se glasovi pojedinaca čuju, poštuju i razmatraju, veća je verovatnoća da će osobe više učestvovati i iznositi svoje ideje. Poverenje stvara bezbedno okruženje koje pruža podršku i omogućava pojedincima da izraze svoje mišljenje, podele iskustva i preispituju norme. Ono promoviše transparentnost, otvoren dijalog i međusobno razumevanje, dovodeći do održivih rešenja. Stavljajući izgradnju poverenja na prvo mesto podstiče snažnije odnose, osnažuje marginalizovane glasove i neguje osećaj zajedničkog posedovanja i odgovornosti, jačajući povezanost unutar zajednice.

Participacija je osnov projektovanja prostora za igru. Uključivanje osoba s ključnim ulogama u životima dece dovodi do toga da nastali prostori ispunjavaju njihove potrebe, želje i razvojnu dobrobit. I dok roditelji tradicionalno utiču na dečji odgoj, učitelji i profesori takođe imaju važnu ulogu u razvo-



Vidim te, osećam te: pustimo da naši glasovi budu razigrani i autentični.

ju i podučavanju dece. Njihov doprinos omogućuje sveobuhvatno razumevanje potreba i preferencija dece, kao i pitanja bezbednosti, čime se unapređuju istinski inkluzivna i zanimljiva mesta za igru.

Održavanje bezbednih i funkcionalnih prostora koja pozivaju na igru zahteva i učešće drugih zaposlenih u školi, kao što su domari i osobe zadužene za čišćenje i spremanje. Njihova uloga je veoma važna jer daju praktične uvide u svakodnevno održavanje prostora za vreme procesa projektovanja. Saradnja s njima od ranih faza uliva osećaj posedovanja i ponosa, a time ih osnažuje da daju aktivan doprinos dobrobiti dece.

Stvaranje zajedno sa decom, za decu

Projektovanje inkluzivnih okruženja predviđenih za igru zahteva pristup u kojem projektanti i deca postaju saradnici. Prepoznajući decu 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 da saznamo koje su to njihove želje i rešavamo posebne probleme s kojima se suočavaju nego možemo imati i uvid u njihove jedinstvene poglede na igrališta i urbanu opremu. Deca imaju duboko razumevanje načina na koji se odnose prema tim prostori-



Dečji snovi uzleću: interaktivna izložba dečjih ilustracija u otvorenom u parku.

ma, kao i vredne povratne informacije koje bi projektantima mogle biti od velike pomoći.

Na primer, deca su istakla kako su klupe za odrasle neprikladne za igrališta jer imaju preveliki razmak između sedišta i naslona. Pokazala su svoju kreativnost adaptirajući različite strukture, koristila su stubove za koševе kao penjalice i izrazila potrebu za raznovrsnošću i novitetima na igralištima. Te informacije koje dolaze iz prve ruke korisnika čine neprocenjivo znanje koje deca unose u proces projektovanja.

Aktivno učešće u projektovanju i donošenju odluka osnažuje decu i podstiče osećaj ponosa, posedovanja i odgovornosti unutar njihove zajednice. Njihovim uključivanjem u izgradnju i održavanje prostora za igru dodatno se razvijaju njihove veštine i prenosi im se vredno znanje. Zajedno stvaramo inkluzivna i privlačna okruženja za igru koja odražavaju želje dece i istovremeno ih osnažujemo da postanu aktivni učesnici u oblikovanju svog okruženja.



Slavljenje ostvarenja Staze snova!

Radeći zajedno, stvaramo inkluzivne i angažovane prostore za igru koji odražavaju želje i težnje dece, istovremeno ih osnažujući da postanu aktivni saradnici u oblikovanju sopstvenog okruženja.

„Ako želiš da stigneš brzo, pođi sam. Ako želiš da stigneš daleko, pođi s nekim“,

afrička izreka



Šta je sledeće?

Kako se projekat bliži kraju tako i mi krećemo na uzbudljivo putovanje da uspostavimo mrežu 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 dece, a istovremeno uključuju implementaciju cenovno prihvatljivog dizajna. Naučili smo da su škole predvodnici pretvaranja gradskih naselja u zaigranija, raznolikija, zelenija i povezanija mesta, na taj način transformišući naše gradove.

Gledajući unapred, želja nam je da negujemo saradnju i razmenu znanja između stručnjaka za igru. Sledeći korak zamišljamo kao razvoj onlajn „huba“ (mesta okupljanja), koji povezuje stručnjake iz raznih disciplina, omogućuje njihovu komunikaciju, saradnju i razmenu resursa. Naša namera je da premostimo jaz između teorije i prakse, prostornih i društvenih nauka, uzimajući u obzir najnovija istraživanja i kulturološki kon-

tekst Zapadnog Balkana. Želimo da od njega napravimo vredan izvor znanja, resursa, studija slučaja i inovativnih ideja kako bismo osnažili stručnjake i nadahnuli donosiocima odluka.

Naša mreža organizacija zalaže se za načela participativnog projektovanja, stavljajući značaj igre u životima dece na prvo mesto.

Pozivamo sve stručnjake posvećene igri iz društvenih i prostornih praksi Zapadnog Balkana da nam se pridruže na ovom putovanju i aktivno učestvuju u oblikovanju novih okruženja za igru. Cilj sklapanja partnerstava s regionalnim i međunarodnim organizacijama jeste proširenje našeg znanja i povećanje našeg delovanja. Zajedno možemo da radimo na stvaranju inkluzivnih i zadivljujućih okruženja za igru u gradovima koji pobuđuju maštu dece, podstiču njihov razvoj i povećavaju njihovu dobrobit širom regije.



Želite li da se igrate s nama?

Pridružite nam se u stvaranju razigranih prostora! Slobodno nam se javite i uključite se u projektovanje i preoblikovanje našeg okruženja.

Pronađite eksperte za kreiranje predela igre na Zapadnom Balkanu:



Fotografije

ZAMISLITE: 4 gore levo Antun Cerovečki; 5-6 dole Luka Vidić, Pazi!park; 7 dole Klemen Ilovar; 8 gore Senad Zemunović; 12 Antun Cerovečki

POVEŽITE SE: 15 dole desno Luka Vidić, Pazi!park; 16 gore levo Luka Vidić, Pazi!park; 17 dole desno Luka Vidić, Pazi!park; 18 dole Luka Vidić, Pazi!park; 19-20 Luka Vidić, Pazi!park

INOVIRAJTE: 25 Gaja Trbižan, Pazi!Park; 28 gore Ivana Planinić; 28 dole Ivana Planinić; 31 dole levo Senad Zemunović; 32 Kaja Šprljan Bušić

STVARAJTE: 37-38 Luka Vidić, Pazi!park; 39 dole Goran Jakovac, Pazi!park; 40 gore Gaja Trbižan, Pazi!park; 40 dole Goran Jakovac, Pazi!park; 41 Igor Bagon, Pazi!park; 42 gore Igor Bagon, Pazi!park; 42 dole Luka Vidić, Pazi!park; 43 gore Luka Vidić, Pazi!park; 43 dole Goran Jakovac, Pazi!park; 44 gore Luka Vidić, Pazi!park; 44 dole Luka Vidić, Pazi!park; 45-46 Luka Vidić, Pazi!park; 47-48 Senad Zemunović; 49 sredina Senad Zemunović; 50 gore Zemunović; 50 dole 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 levo Dragica Orlandić; 77 sredina desno Dragica Orlandić; 78 Goran Janković; 79 sredina Dragica Orlandić; 80 sredina Goran Janković

DELITE: 85 dole desno Luka Vidić, Pazi!park; 86 gore desno Luka Vidić, Pazi!park; 87 dole desno Luka Vidić, Pazi!park; 89-90 Antun Cerovečki; 91 dole Kaja Šprljan Bušić

Impresum

IZDAVAČ: Škograd / Škogled

UREDNIČE:

Kaja Šprljan Bušić, Kreativni krajobrazi

Iva Šimić Erjavec, Kreativni krajobrazi

AUTORI:

Gaja Trbižan, Pazi!park

Tina Trampuš, Pazi!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

NASLOV ORIGINALA:

RE:PLAY Redesigning playscapes with children in the Western Balkan

PREVOD I LEKTURA: Ivana Smolović

DIZAJN: Jolin Matraku

GRAFIČKA PRIPREMA: Denis Vikić

Creative Commons Attribution

Non-Commercial 4.0 International Public License

Štampano u Beogradu, Decembar 2023.

Ova publikacija je napravljena uz pomoć Evropske unije. Sadržaj ove publikacije je isključiva odgovornost partnera RE:PLAY projekta i ni na koji način ne odražava stavove Evropske unije.

Štampanje ove publikacije urađeno je uz podršku Ministarstva kulture Republike Srbije.

CIP - Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

711.2:712.256-053.2(497-15)(035)(0.034.2)
37.015.31:7(035)(0.034.2)

RE:PLAY : redizajniranje predela igre zajedno sa decom
na Zapadnom Balkanu : priručnik o igri, prostorima, kokreaciji,
Zapadnom Balkanu i druge priče / [urednice Kaja Šprljan Bušić,
Iva Šimić Erjavec] ; [prevod Ivana Smolović]. - Beograd : Škograd /
Škogled, 2023 (Beograd : Birograf). - 94 str. : ilustr. ; 25 cm

Prevod dela: Re:play. - Tiraž 200.

ISBN 978-86-906166-0-2 а) Дечја игралишта -- Уређење --
Западни Балкан -- Приручници

COBISS.SR-ID 134449417

**Kvalitetna igra će pomoći
deci da se razviju u zdravije,
pametnije i emocionalno
inteligentne odrasle osobe.**

