

Szent István Egyetem
Tájépítészeti Kar
Kert- és Szabadtértervezési Tanszék

**Absztrakciós lehetőségek a
kortárs rönkjátszótereken**
*(tanulmányterv javaslat Budapest, Mechwart-
liget területre)*

Konzulens: Dr. Eplényi Anna

Belső bíráló:

Külső bíráló:

Tanszékvezető: Mezősné Dr. Szilágyi Kinga

Czenthe Kata
Tájrendező és Kertépítő Mérnök
Kertépítő Szakirány

TARTALOMJEGYZÉK	1
BEVEZETÉS	3
CÉLKITŰZÉS.....	5
1. KORTÁRS SZOBRÁSZATI ÉS TÁJÉPÍTÉSZETI FA INSTALLÁCIÓK	6
1.1 Statikus.....	6
1.2 Dinamikus.....	8
1.3 GYIK Műhelyes kísérletek.....	11
2. A FA, MINT JÁTSZÓTÉRÉPÍTÉSZETI ELEM KOMPOZÍCIÓS VIZSGÁLATA	13
2.1 Absztrakciós és formalehetőségek és azok környezetpszichológiai hatásai.....	14
2.2 Hangulatmanipuláció lehetőségei	15
2.3 Térfalak.....	16
2.4 Térkapuk – átlátások	17
3. FARÖNK JÁTSZÓTEREK ÉRZÉKSZERV VIZSGÁLATA.....	18
3.1 Tapintás.....	18
3.2 Nehézségi erő-érzet.....	19
3.3 Mozgás.....	20
3.4 Egyensúly-érzet.....	21
3.5 Hőérzet.....	22
3.6 Szaglás.....	23
3.7 Ízlelés/ízlelés	24
3.8 Látás.....	25
3.9 Hallás.....	27
4. MOZGÁSFEJLŐDÉS ÉS A KOMPOZÍCIÓ KAPCSOLATA	28
4.1 Mozgásfejlődés szakaszai korosztályra lebontva	29
4.2 Alapvető mozgásformák csoportosítása.....	31
4.3 Absztrakt térformák szerepe a mozgásfejlesztésben	31
5. DINAMIKUS JÁTSZÓTEREK TERVEZÉSÉT MEGHATÁROZÓ ALAPTÉNYEZŐK.....	33
5.1 Szabványok	33
5.2 Alkalmas fajták.....	34
5.3 Megmunkálás.....	34
5.4 Költségek	35
6. KUTATÁSMÓDSZERTAN KIFEJTÉSE, SKÁLA FELÁLLÍTÁSA	37
7. ESETTANULMÁNYOK.....	39
7.1 Első figuratív játszótér_01: Kerek Esztendő mesepark.....	40
7.2 Második figuratív játszótér_02: Tündér Ilona mesejátszótér.....	41
7.3 Harmadik figuratív játszótér_03: The Blue Whale	42
7.4 Negyedik figuratív játszótér_04: Békás park	43
7.5 Első átmeneti játszótér_01: The Lion Chunga.....	44
7.6 Második átmeneti játszótér_02: Moors Valley Country Park	45
7.7 Harmadik átmeneti játszótér_03: Das Verwunschene Dorf.....	46
7.8 Negyedik átmeneti játszótér_04: Cerka Firka játszótér	47

7.9 Első absztrakt játszótér_01: Kita Mistelweg.....	48
7.10 Második absztrakt játszótér_02: Naturfreundehaus	49
7.11 Harmadik absztrakt játszótér_03: Erlebnissteinbruch	50
7.12 Negyedik absztrakt játszótér_04: Freizeitpark Ketteler Hof	51
8. DINAMIKUS RÖNKJÁTSZÓTÉR TANULMÁNYTERVE, HELYSZÍN: MECHWART	
LIGETI KISJÁTSZÓTÉR.....	52
8.1 A kiválasztott terület bemutatása, jelenlegi kialakításának rövid értékelése.....	52
8.2 Figurális.....	53
8.3 Félig elvonatkoztatott	56
8.4 Absztrakt	59
9. ÖSSZEFOGLALÁS	62
10. IRODALOM- ÉS ÁBRAJEGYZÉK.....	65
<i>Könyvek és folyóiratok.....</i>	<i>65</i>
<i>Személyes szakmai beszélgetések.....</i>	<i>66</i>
<i>Internetes források.....</i>	<i>66</i>
<i>Ábrajegyzék</i>	<i>67</i>

*„Akarsz-e élni, élni mindörökkön,
játékban élni, mely valóra vált?”*

Kosztolányi Dezső

Minden felnőtt számára természetes, hogy egy egészségesen megszületett gyermek játszik. Ez az ösztöneiből adódik. Játékok során tapasztalja meg a világot, sajátítja el azon személyes, szociális és kognitív kompetenciáit, amelyekre egész hátralévő élete során támaszkodik majd.

A játékhoz pedig tér kell. Tér és eszköz. A tér lehet bel-illetve kültér; az eszköz materiális, valamint immateriális. Elemzésem tárgyául a kültéri materiális megjelenési formáját – hétköznapi nevén a játszóteret – választottam, hiszen tájépítésmérnökként ennek a formának a befolyásolásában, fejlesztésében játszhatom a legnagyobb szerepet.

„A gyermek bárhol képes játszani” tartja a közvélemény. Ezek szerint tehát ne lenne szükség egyedileg tervezett játszóterekre? Valóban látni szökőkutak szegélyén egyensúlyozó, ágakon hintázó, lépcsőszegélyen csúszdázó, fára mászó gyermekeket, ezek a spontán játéklehetőségek azonban nem feltétlenül veszélytelenek. Ez esetben a hozzátartozó felelőssége a veszély elhárítása, amely nem feltétlen optimális állapot.

Nem a veszély azonban az egyetlen oka, hogy szükségesnek tartom az átgondoltan tervezett, egyedi karakterű játszóhelyek létrehozását. Fontos tényező a gyermekek motiválása aktív tevékenységre, tehát mozgásra, amely nélkülözhetetlen az egészséges fejlődéshez, s amelyet a mai technikailag fejlett világ éppen az ellenkező irányba befolyásol. Hogy tervezőként fel tudjuk venni a versenyt az oly ingergazdag virtuális világgal szemben, a legtöbb érzéket érintő, a lehető legnagyobb valódi élményt nyújtó valóságos tereket kell létrehoznunk.

Fontosnak tartom továbbá a regionális identitás kialakulását már a gyermekkorban, amelyet a helyhez illeszkedő, átgondoltan kiválasztott tematikával, motívum és anyaghasználattal segíthetünk elő.

Mintegy 150 éve alakították ki a mai értelemben vett első játszóteret.¹ Az azóta eltelt idő beigazolta egy-egy anyag alkalmasságát vagy éppen alkalmatlanságát. Az általános tendencia úgy alakult, hogy a beton és fém használata helyett a súlypont áttevődött a műanyag és a természetes anyagok használata felé, mint a fa és a kötél. Az erőteljes városiasodással párhuzamosan egyre nagyobb igény alakult ki kültéri játszóterekre bárhol a világon, hiszen a városokban nincsen meg a kisebb településeken legkézenfekvőbb játszóhely, a természet, a maga szabályos szabálytalanságával.

Szakdolgozatomban kifejezett figyelmet fordítok azon játszóeszközökre, kompozícióban rejlő játéklehetőségekre, melyek alapanyaga a fa, illetve a farönk. Részletesen kifejtem majd ezen anyag használatának lehetőségeit, előnyeit és hátrányait mind az érzékek fejlesztésével, mind a mozgásfejlesztéssel, mind az alapanyag materiális tulajdonságaival kapcsolatban.

Kívánom, hogy szakdolgozatom inspiráló hatással legyen az olvasókra, s ez által a következő generációk közelebb kerüljenek az egészséges, élménygazdag gyermekkor lehetőségéhez.

¹ INT 1

Elsődleges célom áttekinteni a fa – főleg rönkfa – alapanyaggal dolgozó egyedi tervezésű játszótérépítészeti irányvonalakat hazai és európai szinten. Ezen irányvonala a szabadtértervezésnek azonban olyan friss, az utóbbi évtizedekben (1980-90-es évektől)² kezdett igazán önálló ággá fejlődni, így szakirodalom igencsak korlátozott számban áll rendelkezésre. Ezt méltatlannak érzem, mivel Magyarországon számos jó minőségű projekt valósult meg az utóbbi időszakban, melyek az európai színvonalat képviselik.

Bemutatom a farönk felhasználásának kertépítészeti és művészeti előképeit, melyek sikeresen átültethetők a játszótértervezés gyakorlatába, új távlatokat nyitva meg e szakma előtt; ezzel megteremtve a lehetőséget, hogy ki tudjunk lépni az általánosan berögzött sztereotípiákból.

Célom továbbá feltárni az összefüggéseket a játszóeszközök absztrakciója és az emberi érzékek között, kifejezett figyelmet fordítva a mozgásérzék fejlődésére. Nagy hangsúlyt fektetek a természetes alapanyagok érzékfejlesztésre gyakorolt hatására és az ebben rejlő megvalósítási lehetőségekre.

Szakdolgozatomban megvizsgálók számos megvalósult példát elsődlegesen a fa játszóeszközök absztrakciós szintjének szempontjából, bemutatva ezzel a különböző elvonatkoztatási szintű játszóeszközök előnyeit és hátrányait, lehetőségeit és veszélyeit.

A részletes elemzések eredményeként javaslatot teszek egyazon játszótér három különböző absztrakciós szintű vázlatos koncepciójára. Ennek helyszínéként a Mechwart ligeti kisjátszóteret választottam.

Érdemes a szabadtérépítészeti ezen ágával kiemelten foglalkozni, mivel egy egészséges generáció felneveléséhez szükséges a gyermekek egyik fontos szocializációs helyszínének színvonala. Ha az emberek megismerik ezt az eddigi magyar trendektől merőben eltérő kreatív és merész gondolkodásmód alapján alkotott játszótereket, akkor ezzel megteremthetjük az igényt további hasonló megoldásokra.

² INT 1

1. KORTÁRS SZOBRÁSZATI ÉS TÁJÉPÍTÉSZETI FA INSTALLÁCIÓK

„Nyugodt, statikus a kompozíció, ha formái és formaviszonyai között elsősorban a függőleges és a vízszintes irányok dominálnak. Mozgalmassá vagy dinamikussá akkor válik, ha ferde, átlós vagy lendületes, íves irányok jellemzik a kompozíciót. Hasonló hatásokat a színek alkalmazásával és a kompozíció részletgazdagságával is elérhetünk. Minél kontrasztosabb, részletgazdagabb egy kompozíció, annál dinamikusabb.”³

1.1 Statikus

A statikus installációkra jellemző, hogy egyensúlyban lévő stabil szerkezetek, melyek művészi értéket képviselnek, s amelyeknél általában a vertikális és horizontális irányok, illetve a homogén színek, nagyobb felületek dominálnak. Ezek közül igyekszem a fa alapanyag felhasználásával készült műalkotásokra koncentrálni, melyek átültethetőek a kortárs játszóterek keretei közé, új ötleteket és megoldási lehetőségeket kínálva mind formai, mind használati értelemben. Léteznek már a művészet és a játszóterépítészet kombinálásával létrejött határmegoldások, amelyekből bemutatok néhányat.

Ósi kultúrákban gyökerezik a szabadtéri szobrok eredete, akár a magyar kopjafákra (2. ábra), akár az aboriginal (1. ábra), vagy indián totemoszlopokra (3.5.6. ábra), gondolunk, de hasonló jelenség található Dél-Koreában, ahol a falu védelmére vidám és ijesztő arcokat és torz madarakat faragtak, hogy ezzel ijesszék el a rossz szellemeket (4. ábra).⁴ Misztikus jelentéssel párosult ezeknek a szobroknak a készítése, mára ez az igény eltűnt, legfeljebb hagyományőrzésként készülnek hasonló alkotások.

Kialakíthatóak vertikális elemekből komplett játszóterrészek, amelyeket lehetőségünk van faragott elemekkel az adott tematikához igazítani, s ennek köszönhetően izgalmas tereket képezni. Létrejöhetnek fából új terepmegoldások, dombok (12. ábra), illetve akár vízbe is állítható rönkpályák (11. ábra).

³ R. Török, 2014, 129.old.

⁴ INT 2



1.2 Dinamikus

A dinamika a fizika tudományágban az erőkkel és a mozgással kapcsolatos mozgási energiát jelenti, ⁵ ez szoros összefüggésben van a tájépítészeti értelmezésével. Dinamikus tájépítészeti installációknak több fajtája létezik.

Maga a mozgalmasság megmutatkozhat az objektumot jellemző szín és formavilágban, ekkor stabil szerkezet esetén is dinamikus alkotásokról beszélünk, s ezeket az alkotásokat általában ferde irányok, színbeli változatosság és részletgazdagság jellemzi.

Ezen kívül megjelenhet a szemlélő közvetlen tevékenységében, melynek során a használó tevékenyen és közvetlenül részt vesz az objektum mozgatásában, ilyenek a játszótereken leggyakrabban alkalmazott játszóeszközök.

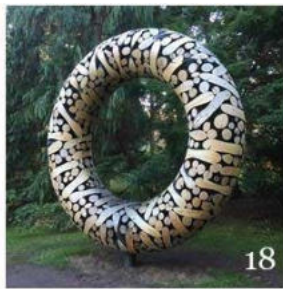
Előfordul továbbá, hogy a szemlélő maga alkotja, tehát hozzátesz vagy elvesz belőle elemeket, ezek a „land art” néven nevezett műalkotások (13-23. ábra). Ezekhez a művekhez felhasználható a természetben megtalálható bármely elem: faág, kavics, víz, levél, homok, mulcs... Segíthet a tervező a kifejezetten erre a célra elhelyezett tárolóval, melyen kijelölt gyűjtőhelye a természetben megtalálható elemeknek, illetve segíthet inspiráló festményekkel, képekkel, amelyek megjelenhetnek akár kültéri illusztráció, akár könyv formájában. Ezek a közösségi szellem és az alkotókészség fejlesztésében játszanak nagy szerepet és előkészítenek a társadalmi együttélésre. ⁶ Létesíthető úgynevezett kiállítótér, legegyszerűbb módja ennek farönkök szabályos/szabálytalan elhelyezése egymás mellett, amely szinte kínálja magát, hogy azon valami attrakció történjék.

Fontos teret adni a felnőttek mellett a gyermekek alkotótevékenységének, amely által ügyesednek, önállósodnak, ötleteiket szabadon kipróbálhatják, tevékenységük összetettebbé, bonyolultabbá válik. A barkácsolás pozitív hatással van a kitartás, a megfigyelés, a tartósabb érdeklődés és számos más pszichikus sajátosság fejlődésére. ⁷

⁵ Murányi Kovács E.-né–Rónai A.-né, 1965, In: Bakonyiné Vincze Á.: *Tanulmányok az óvodai munkára nevelés köréből*. Tankönyvkiadó, Budapest, 129–170. o

⁶ Nádori et. al., 2011, 171.o

⁷ Murányi Kovács E.-né–Rónai A.-né, 1965, In: Bakonyiné Vincze Á.: *Tanulmányok az óvodai munkára nevelés köréből*. Tankönyvkiadó, Budapest, 129–170. o



A dinamikusság megjelenhet továbbá a szemlélő helyváltoztatásához kapcsolódva. Előfordulnak olyan installációk, ahol maga a szerkezet statikus, és a helyváltoztatás során rendeződik át, nyer értelmet a műalkotás. Ezt a jelenséget figyelhetjük meg a 2004-ben megrendezett francia kertművészeti kiállításon (Chaumont sur Loire – Festival international des jardins) több példán keresztül. A kiállított alkotások között szerepel többek között azon törött ágak halmaza, melyen, helyes irányból rátekintve, egy kirajzolódó arany kört láthatunk (24-25. ábra). Felfedezhetünk elszórt csupasz ágakat a tájban, melyek megfelelő pontból és távolságból nézve szabályos körívet rajzolnak ki (26-27. ábra). Megyfigyelhetjük, ahogyan a narancssárga vertikális elemek látszólag szétszórva a tájképi környezetben a séta folyamán a finoman szerkesztett előtérnek, középtérnek és háttérnek köszönhetően állandóan változnak, s egyetlen pontból nézveteljes kört alkotnak (28-30. ábra).



1.3 GYIK Műhelyes kísérletek

A Gyermekek és Ifjúsági Képzőművészeti Műhely keretein belül lehetőségem volt megfigyelni, mi történik, ha a gyermekek kezébe adjuk azokat az alapanyagokat, amelyekkel modellezhető egy természeti játszótér. Mivel a funkcionális használók⁸ legnagyobb csoportja – a gyermek – merőben más szemszögből, használati szemszögből közelíti meg az objektumokat, nem köti meg a kreativitását, fantáziáját a szabványok sora, fantasztikus tervek készítésére képes. Ezen tervek sorából mutatok be néhány részletet.

A feladatot a 2016. évi nyári tábor alkalmával adtuk ki a résztvevőknek, a feladat így szólt: *„a gyermekek képezzenek 4-es csoportokat, majd egy 50*50-es táblára só-liszt gyurmából formálják meg a terepet, majd a rendelkezésre álló, széles választékú alapanyagból egy kiadott vers hangulatát idéző izgalmas játszóteret makettezzenek meg”* (31-32. ábra)

Egy későbbi alkalommal egyedi játszótértervezés volt a feladat, mely során minden gyermek egy hatalmas játszótér részleteit tervezte meg, s az egész a legvégén egy közös alkotássá állt össze (33-37. ábra).

Az eredmény nem meglepően színes, széles skálájú anyaghasználattal rendelkező, izgalmas formákat leképező, változatos terepadottságokkal kialakított játszótérek sorozata lett. Az ebből levonható tanulság, hogy valós igényre támaszkodik a játszótértervezés új, dinamikus irányvonala, amelyben az egyedi tervezésnek igenis fontos szerepe van.



⁸ Dúll, 2003, 1. old.



2. A FA, MINT JÁTSZÓTÉRÉPÍTÉSZETI ELEM KOMPOZÍCIÓS VIZSGÁLATA

„Azt, ami a szép műveket széppé teszi, a jelenségvilág tényei közt hiába keressük. A remekművek lehetnek egyszerűek, bonyolultak, rendezettek, szeszélyesek, tökéletesek, kezdetlegesek; éppígy a kontár-művek is.”

(Weöres Sándor, A teljesség felé)

A farönk, amelyet optimálisan kialakított játszóhelyek – természetesen nem kizárólagos – alapanyagául választottam, nem alkalmas építészeti precizitású alkotások létrehozására, de nem is ez a cél. Sokkal inkább alkalmas hangulatteremtésre, valóságos terek absztrakt leképezésére. Az absztrakciónak, tehát a valóságtól való elrugaszkodásnak és az átgondolt tervezésnek köszönhetően megtöbbszörözhető a gyermekek élményszerzési esélye. Ehhez szükséges, hogy az anyagban rejlő formaképzési lehetőségeket hozzáértő módon használjuk ki.

A magyar biztonsági szabvány a következőképp határozza meg a játszótéri eszközöket: *„olyan eszközök és építmények, beleértve az alkotórészeket és a szerkezeti elemeket is, amelyekkel, vagy amelyeken a gyermekek a szabadban vagy belső térben, egyedül vagy csoportosan tevékenykedhetnek saját, bármikor változtatható szabályaik, illetve játszási elhatározásaik szerint.”*⁹

Tehát a játszóeszközöket nem korlátozza monofunkciós létesítményekké, hanem kiemeli azok változatosságbeli lehetőségeit, illetve kifejezett figyelmet fordít a használókra, akik kreativitásuk szerint variálják a használatot és szabadon alakítják saját játékszabályaikat. Ám hogy teret kapjanak ezen egyéni igények, a tervezőknek érdemes a hagyományos játszóeszköz-típusoktól elszakadniuk,¹⁰ s megadniuk a multifunkcionális fizikai kereteket, egy-egy külön végezhető tevékenységet összekapcsolva tevékenységek sorává, s ezt éppen az eszközök kompozíciójának variálásával érhetik el. Így jöhet létre a szinergia elve szerint egy magasabb szintű teljesítmény, amely a játszótér minőségét jelentősen növeli.¹¹

⁹ Magyar Szabvány, 2008, 5. old.

¹⁰ Grillmeier, 2015, 11. old.

¹¹ Bakos, 1989, 809. old.

Erre a kompozíciós sokszínűsége többféle anyag is alkalmas, többek között a fém, a műanyag, ám a legalkalmasabb mégis az akácrönk, hiszen természetes göcsörtösségénél fogva lehetetlen két egyforma játszóeszköz kialakítása. Ez a szabálytalanság bizonyos szempontból tervezői nehézséget jelent, hiszen nem lehet az eszközöket az építőiparban megszokott precizitással előre megtervezni, az alkatrészeket legyártani, és útmutatás szerint összeállítani, itt a tervező felelőssége és feladata, hogy kontrollálja a kivitelezési munkálatokat.

A következőkben bemutatom a faanyagban rejlő, a hagyományostól eltérő kialakítási lehetőségeket, mint az absztrakt térformákat, a hangulatképző elemeket, illetve a térfalak és a térkapuk variációit.

2.1 Absztrakciós és formalehetőségek és azok környezetpszichológiai hatásai

Düll Andrea, a környezetpszichológia hazai megalapítója szerint a játékkörnyezet fizikai megjelenése, elrendezése jelentősen befolyásolja a gyermekek viselkedését. A változatosan kialakított tér lehetőséget ad a változatos használatra. *„A környezetpszichológiai vizsgálatok azt mutatják, hogy a játszóterek berendezése, fizikai struktúrája hatással van a gyerekek viselkedésére, gondolkodására, kreativitására és egyéb pszichológiai funkcióik (észlelés, tájékozódás stb.) fejlődésére, illetve társas életük megfelelő alakulására.”*¹²

Ha végiggondoljuk az absztrakció jelentését, rá kell jönnünk, az anyaghasználat már eleve elvonatkoztatott megfogalmazása a természeti környezetnek. Ez az élő természetből kiemelt, annak organikus formáit követő alapanyag hasonló asszociációkat vált ki az emberekből, mintha a természetben lennének, és a színezésben rejlő lehetőségekkel imitálható az eredeti élőhelyek illetve képzeletbeli helyszínek hangulata.

A játszóterek szerkezete szabadon alakítható, optimális esetben tágas és sűrű részek váltakozásából áll. A pedagógus/szülő/kísérő a rá háruló felelősség miatt az átlátható, kontrollálható helyzeteket részesíti előnyben, míg a gyermekek jobban kedvelik, ha a kontroll alól kiszabadulva elrejtőzködhetnek.

¹² Düll, 2011, 164. old.

Ez magasabb izgalmi állapotot idéz elő bennük, a játékélményüket jelentősen megnöveli, ezzel egyenes arányban nő azonban a kísérők stressz-szintje. A szülők és a gyermekek eltérő igényei miatt fontos a látás-láttatás és a rejtőzködés egyensúlyára törekedni, hiszen a játszótereket együtt használják, és egyik vagy másik fél egyetlen negatív élménye elveheti a kedvet a további használatától.¹³

2.2 Hangulatmanipuláció lehetőségei

Az emberi érzelmekre hatással lehetünk a körülvevő objektumok szín- és formavilágával. Bizonyos ősi színek, formák hasonló asszociációkat hívnak elő belőlünk. Ezek a belénk kódolt jelek alapvető kommunikációs eszközök, amelyek az ember létezése óta segítették a tájékozódást, a túlélést. A szögletes, szabályos formák, vertikális és horizontális irányok a tiszta, hideg színekkel és a fekete-fehér árnyalataival kombinálva a steril biztonságot jelzik (38. ábra); a szaggatott formák, éles tárgyak, a vörös szín árnyalatai a veszélyt idézik (39. ábra); az íves, finom formák, organikus, véletlenszerű szerkezetek, a kékek, zöldek, barnák, sárgák a természet közelségét (40. ábra). A faanyag alkalmazása által tág lehetőségünk van ezen hangulatok kommunikációjára a közönség felé.

„Amennyiben a környezetükben lévő dolgokat bizonyos elgondolás alapján rendezzük, áttekinthetővé válik a környezet, ami nyugalomérzetet ad. A rendezetlenég azonban nem jelent feltétlenül rendetlenséget, hiszen a természet organikus rendeződése is lehet harmonikus.”¹⁴



¹³ Dúll, 2011, 165-166. old.

¹⁴ R. Török, 2014, 129. old.

2.3 Térfalak

A fa alapanyagból létrehozott térelválasztó objektumoknak különféle egyéb funkciókat adhatunk. Legalkalmasabb, ha mászófalakká alakítjuk át őket, ezt pedig a legkülönbélebb módokon tehetjük meg: bemélyedő és kiugró mászó elemekkel, különböző nehézségi fokokkal és különböző magasságok variálásával. Ez a megoldás nem igényel különösebb anyagrafordítást, kihasználása ezért ajánlott. A térfalak állhatnak egymagukban, elválasztó elemként, de tartozhatnak egy-egy nagyobb összefüggő játszóeszközhöz is (hajó, kastély, stb.), rönkfából kialakítva pedig hozzáadható az egyensúlyozó pálya funkciója, a különböző magassági szintek változtatásával. Segíthetjük a tetejére való feljutást kötelekkel, acélrudakkal, lépcsőkkel, rámpákkal, kapaszkodókkal, amennyiben ez a cél; ezen kívül összeköthetjük a különböző térfalakat egymással, tehát végtelen variáció áll rendelkezésre (41-43. ábra).

A játszótéren helyet kaphatnak mozgatható térfalak, amelyek kialakítsa ugyan bonyolultabb és költségesebb, ám azt a rendkívüli lehetőséget hordozza magában, hogy a helyszínt a szereplők a saját igényeik szerint alakíthatják.

Bevonhatóak tükrök a játszótér elválasztó elemei közé, amelyek a térérzészet manipulálását segítik. A tükör kiváló játékelemként szolgál a fiatalabb generációtól kezdve egészen a kamaszkorúakig, de még a felnőttek számára is. A fiatalabbaknak varázslatos új élményt nyújt: az öntudatra ébredésüket segíti¹⁵ míg az idősebbek szívesen kísérleteznek vele. Sajnos ilyen installációs elemet játszótéren alkalmazva egyelőre nem találtam, egyedül a melki apátság kertjében találkoztam vele mint szabadtéri művészeti installáció, ahol remekül funkcionált.



¹⁵ INT 3

2.4 Térkapuk – átlátások

A gyermekek számára, megfigyeléseim alapján, rendkívül izgalmasak a titkot rejtő helyzetek. Ezek lehetnek rések, kulcslyukak, bármilyen alakú, méretű és mélységű negatív formák, amelyek mögött egy eltakart részlet vagy tér rejtőzik. Mivel a gyermeki fejlődés a világ felé irányuló kíváncsiságon, a belülről jövő megismerési vágyon alapul, a tudatosan tervezett, illetve a spontán kialakult térkapuknak, átlátási lehetőségeknek igenis nagy szerepük van, irányítják a térhasználatot. A hagyományos kelet-ázsiai kertépítészetben is előszeretettel használták ezen megoldásokat, ráadásul nem pusztán esztétikai szándékkal alkalmazták őket, hanem mert szimbolikus jelentése volt a kapu átlépésének. A jelenség számos land art művészt is megihletett, többek között Jae-Hyo Lee-t, akinek számos installációja a térkapu fogalmára épül (44. ábra).

Izgalmassá teszi a játszóteret, ha kialakítunk félig vagy teljesen eltakart, felfedezésre alkalmas részleteket, ez akár lehet egy nagyobb játszóobjektumon belül. A gyermekek ezen részek felfedezését személyes sikerükként élik meg és ezáltal a helyhez kötődésük jelentősen megerősödik. A rések lehetnek éppen akkorák, amelyeken csak átlátni lehet, lehetnek nagyobbak, amin már a fejet vagy testrészeket is át lehet dugni (45. ábra), és lehetnek akkorák, hogy át lehessen rajtuk mászni is, ezeket a méreteket a szabvány szigorúan meghatározza a baleset elkerülése érdekében.

Egyre divatosabb játszótereken a térkapuk egyik érdekes alváltozata, a fényképezkedő fal. Mindenki ismeri azokat a festett falakat, amelyekre a tematikának megfelelő alakok vannak festve, s rajta a fej bedugására alkalmas rések kivágva. Ez a megoldás kiváló marketing fogás is, hiszen a készült fényképek megosztásával népszerűsíthetik a játszóteret a használók.



3. FARÖNK JÁTSZÓTEREK ÉRZÉKSZERV VIZSGÁLATA

A gyermekek harmonikus fejlődéséhez szükséges az általában vizsgált 6 érzéket – a tapintást, a hőérzetet, a szaglást, az ízlelést (amelyet játsszóterek esetében ízlésként értelmezünk) a látást és a hallást – további hárommal – nehézségi erő-érzet vagy gravitáció, mozgásérzék és egyensúly-érzet – kiegészíteni, melyek szintén hozzájárulnak az összetett és egészséges testi, lelki és szellemi növekedéshez.

Minden életkorban törekedni kell arra, hogy a tanulás – ugyanígy a mozgástanulás – során minél több területet egyidejűleg bekapcsoljunk a folyamatba. ¹⁶ Comenius szerint a tudatos tanulást meg kell előznie a tapasztalásnak, hogy a dolgokat a külső érzékeinkkel érintsük, s lehetősége legyen a belső érzékeinknek ezeket a tapasztalatokat átalakítani, saját magunkévá formálni, s később ezekből az élményekből táplálkozni.¹⁷

3.1 Tapintás

Az affordancia – ember és a tárgyak közötti kapcsolat – elsődlegesen a tapintás-érzékünk által értelmezhető. Ez az egyik legalapvetőbb információszerzési lehetőségünk, mely gyermekkorban különösen hangsúlyos szerepet játszik. Ezen érzékünk fejlesztése szempontjából különleges jelentősége van a természetes anyagok jelenlétének, főleg városi környezetben, ahol a természet csak elvétve található meg, és túlsúlyban van a mesterséges anyagok – a fém, a műanyag, a beton, az üveg – használata. Természetesen ezek megismerése hasonlóképpen fontos az organikus anyagokéhoz, de épített városi környezetben jellemzően nincs meg az egyensúly. A gyermekek játszóhelyére emiatt lényeges becsempészni a vizet, a növényeket, a természetes anyagú burkolatokat, mint a homok, a kavics, a különböző méretű és formájú kövek, a mulcs, a sima, természetes dögölt föld és a fa, élő és élettelen formában.

¹⁶ Mészáros et. al., 2003, 61. old.

¹⁷ Mészáros et. al., 2003, 61. old.

Nemrégben terjedtek el azok az érzékfejlesztő „mezítlábas ösvények”, melyek lényege, hogy egy kis területen létrehozott útvonalat mesterségesen, pl. fagerendákkal kisebb részekre osztanak, s a részeket különböző struktúrájú anyagokkal töltik ki (46. ábra). A gyermekek és felnőttek pedig a cipőjüket levetve sétálhatnak végig rajta és tapasztalhatják meg saját talpukon keresztül a felületek közötti különbségeket. Általában a helyszínrre jellemző szilárd anyagokat, illetve különleges helyeken vizet is használnak a kialakításakor (47. ábra). Megtapasztalható, hogy a sima felület miként vezeti az embert, s az érdekes hogyan lassítja a lépteket, s ezzel miként manipulálható egy kialakított terep. Ezt a tudást felhasználhatjuk az útvonalak kialakításánál, odafigyelve a speciális igényekre, mint a babakocsi vagy a kerekesszék, a rohangáló gyerekek, stb.

Fontos a tüskés, tövises növények alkalmazásának kerülése azokon a helyeken, amelyek alapvetőleg a szabad játszásra lettek kialakítva.¹⁸



3.2 Nehézségi erő-érzet

A gravitáció állandóan hat ránk, így csak akkor érzékeljük, amikor az átlagosnál nagyobb sebességgel magasabb helyzetből alacsonyabb helyzetbe (illetve fordítva) kerülünk valamilyen vertikális mozgásfolyamat során. Ez a mozgás lehet ugrás, mászás vagy nem szándékos esés (mászófalról, kötélpályáról vagy bármilyen objektumról), lehet csúszás (csúszda, fémrúd, tiroli csúszópálya), süllyedés-emelkedés (hinta, libikóka, mókuserék).

¹⁸ Fekete et. al., 2003, 169. old.

Akárhány felnőttet kérdeztem gyermekkori játszóterekhez kötődő legerősebb élményéről, kivétel nélkül mind a *hintát* említette elsőnek. Tehát nem lehet véletlen, hogy sűrűn alkalmazzák őket. Némi magyarázatul szolgál ugyan erre, hogy a mai magyar játszóterek nagy része még a szocializmusból maradt ránk – ezek voltak az ún. kísérleti játszóterek.¹⁹ Ezekről még hiányoztak a fantáziadús szerkezeti megoldások, általában gázcsőből hajlított mászókákra, libikókára és mászókára korlátozódtak, így az akkori gyermekek nyilván azt a játszószerket kedvelték, amely legerősebben mozgatta meg az érzékeiket. Egy másik magyarázat pedig, hogy a hintával való játék különösebb erő kifejtés nélkül is élvezhető, ráadásul helyet ad társas tevékenységre (amennyiben párosan alkalmazzák őket).

Újraértelmezett „integrált” játszótereken egyre gyakoribb a szülő-gyerek együttes játékának elősegítése érdekében elhelyezett *speciális hinta*, mely egymással szemben kialakított, ellensúlyozott üléseket tartalmaz, így biztosítva a közös játékhoz szükséges feltételeket mindkét fél számára.

A játszószerkek ide tartozó másik ága a rugalmasan kialakított ugráló felületek, trambulinok, csúszdák, kötélpályák végtelen megoldási lehetőségei. Ezeket érdemes átgondoltan elhelyezni és a szerkezeteket egymással összekötni, illetve a szabvány által előírt ütéscsillapító burkolattal körülvenni a balesetveszély elkerülése érdekében.

3.3 Mozgás

A mozgásnak, a dinamikának számtalan megjelenési formája van egy játszótéren – jelentősen magasabb az arány, mint a közterek, parkok vagy utcák esetében, ez nyilván az eltérő funkcióból ered. Optimális esetben folyamatos mozgásban vannak a használók és maguk a szerkezetek is. Erős kapcsolat van a mozgás és a dinamikus fából készült játszószerkek között, számtalan létező és még felfedezetlen lehetőséget rejtve. Összefüggő útvonalak, pályák segítségével befolyásolhatjuk a haladás irányát, sebességét és formáját, illetve a kihívás létrehozásával motivációt adhatunk a mozgásra, erre való az akadálypálya. Az indok fiatal korban alapvető fontosságú, a gyermeki aktivitás motivációt

¹⁹ INT 4

feltételez, így tehát kijelenthetjük, hogy ez a két fogalom a játszótereket tekintve szorosan összefüggnek egymással.²⁰

Fontos a nagyobb útvonalak mellett – amelyek segítik a kísérő és a gyerek közös, akadálymentes játszótérhasználatát (babakocsi, kismotor, bicikli, kerekesszék) – a különböző nehézségi szintű akadálypályák létesítése, melynek megfelelő anyaga lehet a farönk. Kihasználatlan és nagyon jó lehetőségben tartom, hogy ne csak az objektum adjon játéklehetőséget, hanem az odáig vezető út is. Ha pedig különböző kacsaringós útvonalakon elértünk a céleszközhöz, lehetőségünk legyen azt többféleképpen használni: lehessen felmászni rá, végigcsimpaszkodni, átbújni, végigkúszni rajta, átkapaszkodni, lehessen felfele, lefele és oldalirányban haladni, kelljen minél több testrészt használni, a különböző célkorosztályok pedig egyaránt férjenek hozzá.

Természetesen az akadálypályák mellett megfelelő nagyságú szabad teret kell hagyni a szaladgáló gyermekeknek, tehát ezen a ponton is az egészséges egyensúlyra kell törekednünk.

Ha végiggondoljuk, a tipikus „hinta-csúszda- libikóka-homokozó” kombináció ehhez képest milyen kevés mozgáslehetőséget rejt magában, egyértelműen kirajzolódik, érdemes ezeket a kombinált játszóeszközöket pedagógiai és pszichológiai szempontokat is figyelembe véve előremutató irányba fejleszteni, összekapcsolni, természetesen elegendő szabad tér hagyásával.

Az idegrendszer és a kifejlődött mozgásrepertoár – amely 10-12 éves korra alakul ki – szoros kölcsönhatásban van egymással. Minél fejlettebb az idegrendszer, a test annál bonyolultabb mozgástevékenységet képes elvégezni, ezért lényeges motiváló helyszíneket megalkotni.²¹

A témát részletesen a 4. pontban fejtem ki.

3.4 Egyensúly-érzet

A koordinációs képességeink közé tartozik az egyensúlyozó készség, amelyet a többi koordinációs készséggel – gyorsasági koordináció, mozgásérzékelés, ritmusképesség, reakcióképesség, téri tájékozó képesség – szoros

²⁰ Király-Szakály, 2011, 82. old.

²¹ Király-Szakály, 2011, 1. old.

kölcsönhatásban érdemes fejleszteni.²² Ezt segíti a rönkpályák, kötélpályák, fokozatos nehézségi szintek kialakítása. Osváth Judit 1970-ben kiadott Játszószer katalógusában „feltétlenül javasolja” a különböző elrendezésben és magasságban elhelyezett rönkcsoporthoz, amelynek rendeltetése, hogy az „egyensúlyérzéklet és az ügyességet fejlessze”.²³

Nemcsak a limbikus rendszerünk, de a szemünk is különösen érzékeny az egyensúlyra, a szimmetriára, ez egyfajta védekezési mechanizmussal függ össze. Ez az evolúció során a túlélési képességet segítette, hiszen közrejátszott abban a képességben, hogy a szem azonnal érzékelje a szabálytalant, az aszimmetriát, bármit, amit nem szokott meg.

Létezik a színeknek, formáknak is egyensúlya, habár ez inkább esztétikai kérdés, kevésbé a koordináció fejlesztésével függ össze. *„A színek felületi nagyságának ellentétén alapuló kontraszthatás, jellemzője a kicsi-nagy, sok-keves ellentétpárok. A mennyiségek akkor vannak egyensúlyban, ha a kisebb és a nagyobb felületről egyaránt ugyanannyi fényinger jut a szemünkbe. Ez úgy lehetséges, hogy a kisebb felületnek nagyobb a világossága, a nagyobbak pedig sötétebb.”*²⁴

Az ember képes érzékelni egy tér súlypontjait, sűrűsödéseit, meg tudja mondani, hogy adott hely kiegyensúlyozott vagy kiegyensúlyozatlan, az arányok harmóniában vannak-e egymással, vagy e helyett a diszharmónia, a káosz dominál, és ez emocionális hatással van a limbikus rendszerére, amely az érzelmi késztetésért, a motivációért felelős.²⁵

3.5 Hőérzet

A hő érzékelésének két fajtája, mikor az ember a bőrén vagy a szemén keresztül érzékeli a hideg-meleg különböző fokozatait, ezáltal a vizuális és a tényleges hőérzet összekapcsolódik, érvényesül a szinergia elve, a hatások egymást erősítik, illetve gyengítik. Ennek gyökere szintén az evolúcióra vezethető

²² Király-Szakály, 2011, 9. old.

²³ Osváth, 1970, 115. old.

²⁴ R. Török, 2014, 128. old.

²⁵ INT 5

vissza, arra az emberi tulajdonságra, hogy egy helyzetet képesek vagyunk a túlélés érdekében már látásból beazonosítani, felmérni, illetve, hogy egy tapasztalati úton szerzett hatást társítunk hozzá, anélkül, hogy azt újra meg kellene tapasztalnunk.

Emiatt alakulhatott ki, hogy a meleg szó hallatán a napra, a tűzre, a vörös és sárga színekre asszociálunk, míg a hideg szó említése a kék-fehér árnyalatait, a szelet, a jegyet, a havat idézi. *„A színek szemünkön és bőrünkön keresztül képesek hideg- vagy meleg érzetet kelteni bennünk, nemcsak a színasszociáció által, hanem az emberi testre és idegrendszerre ható biofizikai hatásukkal is.”*²⁶

Ez alapozza meg az objektumok színesre festésének a szerepét, amely segítségével a helyszíneket tudatosan temperálhatjuk különbözőképpen. A hideg-meleg színek, anyagok egymás melletti alkalmazása kellemes hatást válthat ki, ha megfelelően átgondoltan jelenik meg a térben. Hideg színek közé soroljuk a kékeket, zöldeket, lilákat, a fekete-fehér átmeneteit, a türkizt, míg a meleg színek közé tartoznak a sárgászöldek, a sárgák, a narancsok, a vörösek, mályvák, a barna árnyalatai...

*„Hideg-meleg kontrasztot kétféle módon hozhatunk létre. Ismert módja, hogy a színek két ellentétes oldaláról választunk színeket a kompozícióba. Egy másik módja, hogy a hideg- és a meleg tartomány határán egymáshoz közeli színezeteket választunk, ahol szintén jelentkezik a kontraszthatás. Ilyen lehet a türkiz és a melegzöld közötti, vagy a vörös és a vörösesibolya közötti ellentét.”*²⁷

A térben folyamatosan változóban vannak a legmelegebb és a leghűvösebb pontok, ezek függenek a napszaktól, az alkalmazott növényzettől, az árnyékolástól, a víz jelenlététől, és már önmagában dinamikusságot biztosítanak a helynek.

3.6 Szaglás

A szagok érzékelése érzelmi reakciót vált ki az emberből, melyért szintén a limbikus rendszer felelős, s szintén a túlélésért folytatott harcra vezethető vissza.²⁸

²⁶ R. Török, 2014, 129. old.

²⁷ R. Török, 2014, 130. old.

²⁸ INT 6

A szagokhoz viszonylag gyorsan alkalmazkodunk, így kevésbé jelentenek kellemetlen tényezőt, mintha a látás-, hallás-, vagy éppen a hőérzékünket érintené.

Az anyagoknak, növényeknek lehet kellemes és kellemetlen illata, ezt befolyásolhatjuk tudatos tervezéssel. A növényekkel kapcsolatos szagok természetesen a természet körforgásával egy ütemben, periodikusan változnak. Olykor kifejezetten kíváncsiak ezek az hatások, a gyermeki szaglásérzék kifejlesztésében aktív szerepet játszhat, ha például – levelében, virágában, termésében – különösen illatos növényeket alkalmazunk. Ezek lehetnek gyógynövények, amelyek ugyan nagy mennyiségben általában mérgezőek, de nem jellemző ebből adódó probléma, főleg, ha kísérővel zajlik a játszótérhasználat, s egyébként megismerésük és felhasználásuk fontos elemmé lehet az egészséges életmód kialakításában.²⁹

Anyagok közül a guminak (EPDM) különösen erős, nem kifejezetten kellemes szaga van, ám ez az anyag sok esetben sok egyéb szempontból a legkedvezőbb választás, így ez a tény nem jelent kizáró okot. A faanyag, főleg esős időszakban, erőteljes szagot áraszt, mintha az erdőben lennénk, egyéni megítélés szerint ez kinek kellemes, kinek kellemetlen. A víznek is van jellemző illata, mely tisztaságtól függően jó, rossz vagy semleges s meleg időszakban a párolgás miatt erősebb.

Ha a közelben ipari épület található, és valamely negatív szag emiatt uralkodik a téren, abban az esetben érdemes minél inkább illatos növényekkel körbezárni a teret, hogy akadályt állítsunk a szag terjedésének.

3.7 Ízlelés/ízlés

Az ízlelés a kifejezetten közel-érzékelés, mely fiatal korban nagyon erős, idős korunkra azonban egyre inkább veszítjük el. Leginkább a csecsemőre jellemző, hogy mindent, ami a figyelme középpontjába kerül, megpróbál a szájába venni, megkóstolni, ilyen módon fejleszti az empirikus (tapasztalati) énjét, ez játszóhelyeken főleg a szemetek és a mérgező növények miatt veszélyes, ezért

²⁹ Fekete et. al., 2003, 169. old.

kitüntetett figyelmet kell szentelni a terek tisztántartására és a növényalkalmazásra.

Játszóterek esetében az íz érzék vizsgálata kissé felesleges volna – habár szokás arról beszélni, hogy egy adott tájnak milyen íze van – emiatt ebben a részben a játszóterek ízlésre kifejtett hatását elemzem.

Platón szerint a leghatásosabb nevelés, ha egy gyerek szép dolgokkal játszhat.³⁰ Az ízlés ugyanúgy fejleszthető, mint a mozgás, vagy bármely más érzék, bár megközelítése viszonylag szubjektív, hiszen kultúrából és neveltetési környezetből adódóan az emberek ízlése eltérő lehet egymástól. Mégis vannak alapvető esztétikai szabályok, amelyek egy mesterségesen kialakított térben való alkalmazása magasabb komfortérzetet idéz elő, még akkor is, ha nem tudatosodnak a használóban. Ilyenkor anyag-, szín- és formavilágra gondolok, és tudatosan alkalmazott párhuzamokra, összeilleszkedésekre, melyek figyelembe vétele a tervező felelőssége.

Farönk játszóterek esetében ezek a párhuzamok rendkívül eredményesen alkalmazhatóak, ez adódik az alapanyag diverz felhasználási lehetőségeiből és a könnyű alakíthatóságából, korlátlan színezési lehetőségeiből.

Helykötődés – Düll Andrea környezetpszichológus szakértő szerint – abban az esetben alakul ki, ha nagyjából legalább 25 percet töltünk ugyanazon a helyen.³¹ Hogy a gyermeket minimálisan ennyi ideig lefoglalja egy tér, fontos az a vezérfonal, amely egy tematikán, egy ismert szereplőn, egy jellegzetes karakteren/ hangulaton /felhasznált anyagon alapul, amely valamilyen szinten a környezethez kötődik, s amellyel a használók azonosulni tudnak, s mindemellett, a térérzékelésükben és a tájékozódásukban segít.

3.8 Látás

Elsősorban vizuálisan érzékeljük a környezetünket, és csak másodsorban egyéb módokon, ezáltal ér tehát az elsődleges érzékszervi hatás. A térre ránézve ér bennünket egy első benyomás, amely a helyhez való viszonyulásunkat erősen meghatározza. Ez lehet pozitív, lehet negatív, befolyásolják a fények, az

³⁰ INT 7

³¹ Düll, 2013. nov. 22., Előadás a Vírus Klubban, *Amikor a falnak nem csupán füle van*

árnyékok, az uralkodó színtónusok, esetleg egy különlegesen kiemelt szín, a formavilág, a rendezettség mértéke, hogy milyen látószög alatt látszik a helyszín, mindenesetre teljesen szubjektív élmény. Eltérő véleménnyel lehet például – ha kifejezetten a játszótereket elemezzük – a szülő és a gyermek. Bár mindkét fél funkcionális használó,³² a szülő célja, hogy egy átlátható, ellenőrizhető, ám diverz mozgáslehetőséggel ellátott, biztonságos térben tudjon együtt játszani a gyermekével, főleg az első éveiben (0-3 év), ezzel szemben az egyre idősödő gyermekek a rejtőzési lehetőségeket keresik, próbálnak az állandó kontroll alól kiszabadulni. Érdekes a gyermekek magasságát belekalkulálni a kompozícióba, így a perspektíva arany szabályait felhasználva manipulálhatjuk a térérzetet, például felfelé direkt összetartó irányvonalakkal.

A rendezettséget jellemzi a játszóhely ritmusa, irányvonalai, súlypontjai, ismétlődései. A kisgyermekeknek kezdetleges, illetve kialakulóban lévő tájékozódási képességük miatt nagy szükségük van az ismétlődő elemekre, ez megjelenhet az objektumok formájában, a növénykiültetésekben, fasorok alkalmazásában, és ez a ritmusérzékük fejlődését is segíti. Spontán és erőteljes ritmusú játékok váltakozhatnak a térben, kiváló megoldási lehetőségeket kínál a faanyag mindkét kategóriára.

Fontos a játszóterek változatos kompozícióján túl a színvilága. A gyermekekből az erőteljesebb színek erőteljesebb érzelmi hatást váltanak ki. Vannak például nyugalmat, ill. agressziót kiváltó színek, ám vonzóbb egy színeiben harmonikus és változatos tér minden funkcionális használó, de főleg a gyermekek számára. R. Török Mária szerint a színek képesek arra, hogy a megfelelő hideg-meleg kontrasztokat alkalmazva térbeli hatást érjenek el.

„Ehhez a kontrasztjelenséghez a következő kontrasztpárok tartoznak még: megnyugtató-izgató, vékony-vastag, légies-földszerű, távoli-közele, könnyű-nehez, nedves-száraz, híg-sűrű. Ezek a párosítások mutatják meg a hideg-meleg színkontrasztok nagy kifejezési lehetőségeit, amikkel már nemcsak festői színhatásokat, hanem érzelmeket is kifejezhetünk.”³³

³² Dúll, 2011., 166. old.

³³ R. Török, 2014, 131. old.

3.9 Hallás

A hallás azon érzékünk, amelyet nehéz tudatosítani, illetve kizárni az érzékelésünkből. Vannak a játszótereken érvényesülő hanghatások között kellemesek és zavaróak; erős a feszültség a kikapcsoltság - csend - nyugalom és az életteliség - zaj - kavalkád - dinamika fogalomcsoportja között.

Persze szubjektív a megítélésük, mégis azt lehet mondani, hogy a városi forgalommal kapcsolatos zajok általában negatív hatással vannak ránk, míg a természethez közeli hanghatások, mint a madárcsicsergés, a vízcsobogás, fadarabok összeütközése, kavicspattogás pozitív, megnyugtató érzést keltenek.

Ezen kívül vannak a használók által kiadott emberi hangok, csevegés, kiáltás, sírás, üvöltés, veszekedés, nevetés, amelyek elválaszthatatlanok a játszótér atmoszférájától. Ez az a hely, ahol minden ilyen hanghatás megengedett, teljesen „legális”, ahol a szülő nem érzi feszélyezve magát, hogy nem fegyelmezi eléggé a gyereket, s ez az a hely, ahol a gyermek végre kiadhatja a hangját, bömbölhet anélkül, hogy komolyabb következménye lenne. A hang a játék részévé válik.

A zajszennyezést ki tudjuk szűrni valamennyire a zajforrás irányába telepített sűrű cserjesorral. A természetes hangok egy részének belekomponálása – itt főleg a vízre, a fákra és a természetes hangszerekre gondolok – a játszótér tervező felelőssége, hiszen egy mesterséges környezetben kell imitálnia a természetet.

A hallás és a ritmusérzék erősen támaszkodik egymásra, a szakértők szerint a gyermekek 2,5-3 éves korukra lesznek képesek akaratlagosan ritmusra mozogni, ez a képességük hallás alapján alakul ki, az átgondoltan megkomponált játszóterek e képesség kialakulását segíthetik.³⁴

³⁴ Király-Szakály, 2011, 28.old.

4. MOZGÁSFEJLŐDÉS ÉS A KOMPOZÍCIÓ KAPCSOLATA

Az egyén genetikailag kódolt képességeinek kibontakoztatásában meghatározóak a társadalmi és a természeti környezetéből érkező ingerek.³⁵ Quintilianus, híres ókori római író, a gyermekek 6-7 éves koráig nem javasol más elfoglaltságot, mint a játékot, amellyel a helyes irányba formálható a fejlődésük. Hét éves kor után a tanulás mellett szintén fontosnak tartja a játékot, vagyis a játék közben megvalósuló tanulást.³⁶ Az író idejekorán felismerte az összefüggést a szabad gyermeki játék és az idegrendszer fejlődése között, habár még tudományosan nem támasztotta alá.

Mára már bizonyított tény, hogyha a fiataalkori mozgásfejlődést függetlennek tekintjük az egyéniség és az idegrendszer fejlődésétől, és az első 6-8 évet nem használjuk ki mozgás szempontjából kellőképpen változatosan, az később gondolkodási és viselkedési problémákhoz vezethet, melyek megelőzhetőek lettek volna.³⁷ A szakdolgozatomban bemutatott elvek segítenek abban, hogy a fent említett mozgásigény kielégítésére akkor is lehetősége legyen a gyermeknek, ha a szülő/ pedagógus nem kellőképpen tájékozott a diverz mozgásfejlesztés súlyosságát illetően, illetve ha a családon/ kultúrán belüli eltérő hagyományok korlátozzák azt.

Másrészt nem csupán az a fontos, hogy felismerjük a mozgásfejlesztés fontosságát, hanem hogy meg legyenek teremtve azok az optimális környezeti feltételek, amelyek az egyént aktív részvételre készítetik.³⁸ A kérdés csupán az, hogy mivel lehet az érintett egyént motiválni, hiszen mára a gyermekek fizikai aktivitásához szükséges motiváció jelentős mértékben átalakult, polarizálódott. Erre ad választ az újhullámos egyedi rönkjátszóterek folyamatos teltháza.

Ma sokkal erősebb ingerekre van szükség ahhoz, hogy az ingerküszöböt mind kiejebb tornázó médiával és fejlett technikai eszközökkel szemben a mozgásélményt nyújtó játszóterek felvegyék a versenyt.

³⁵ Király-Szakály, 2011, 3. old.

³⁶ INT 8

³⁷ Király-Szakály, 2011, 1. old.

³⁸ Király-Szakály, 2011, 3. old.

4.1 Mozgásfejlődés szakaszai korosztályra lebontva

A mozgásfejlesztés segítéséhez szükséges ismerni a kamaszkorig részletesen lejátszódó fejlődési folyamatokat, melynek fázisai jól csoportosíthatók, leírhatók.³⁹ A játszóterek funkcionális használóinak csoportját korosztályok szerint érdemes elemezni.

1-3 év:

A gyermekek 1 éves korukig nem képesek a tér önálló használatára, ekkorra alakul ki az a mozgásrepertoárjuk, amely jelentősen megnöveli a mozgásszabadságot, így a legfiatalabb tárgyalt korosztályt – Stoppard Mit tud a gyermek? Játékos képességvizsgálatok c. munkája alapján⁴⁰ – 1-től 3 éves korig határozta meg. Ebben a szakaszban folyamatosan kell felügyelni, ekkor kezd el ugyanis önállóan felfedezni a teret. Már nem csak négykézláb képes közlekedni, hanem leül-feláll, járkál, ugrándozik, viszont az irányváltoztatás és a fékezés még nem fejlődik ki, ez a képesség az idegrendszer folyamatos fejlődésének lesz a következménye, amely a mozgással szorosan összefügg. Ekkor alapvető cselekvési forma a játék, az általa szerzett élmény érdekében pedig képessé válik apró döntések meghozatalára.⁴¹

A tervezéskor figyelni kell arra, hogy a megfelelő hozzáférést biztosítsuk a megfelelő korosztály számára, tehát ha egy szerkezet a kisebb korosztály számára még veszélyforrást jelent, annak első fokát, elérési szintjét olyan magasságban kell elhelyezni, hogy elérhetetlen legyen az arra éretleneknek.

A gyermek 3 éves korára alakulnak ki a következő mozgásformák: biztos térdelés, a térdelőtámaszban mászás; állás, állásból leereszkedés; lépcsőn mászás; kúszás ellentétes kéz-láb segítségével; hason fekvésben hengeredés; ritmusra mozgás; járás; páros lábon ugrálás; biztonságosan szaladás; labda kezelése kézzel-lábbal; lábbal hajtott guruló játék használata. A szakirodalom az önálló léptetésre való bízattatást és a lábbal hajtható játékokat javasolja fejlesztés céljából.⁴²

³⁹ Király-Szakály, 2011, 8. old.

⁴⁰ Stoppard, 1997, 26. old.

⁴¹ Király-Szakály, 2011, 28. old.

⁴² Király-Szakály, 2011, 30. old.

3-5 év:

5 éves korukra biztossá válik a járás, a gyermekek futni is képesek lesznek, váltott lábbal tudnak már lépcsőzni, fel és le tudnak ugrani a játékszerekről, önállóan használják a játszótéri eszközöket, a hintát, a csúszdát, a mászókákat.⁴³ A felsorolás alapján egyre fontosabbá válik, hogy biztosítsuk azt a tág teret és azt a pályarendszert, ahol az újonnan jelentkező mozgásigényüket kiteljesíthetik. Ebben az életszakaszban egyre erősödnek az izmok, az ízületek, a szakértők a játszótéri játékok használatát előszeretettel javasolják, mint a hinta, mérleghinta, csúszda, mászóka. A gyermekek ekkor elkezdik tudatosan keresni a kihívásokat, ekkor kezdenek jobban ismerkedni a társaikkal, szociális környezetükkel, és apróbb versenyhelyzetek alakulhatnak ki spontán módon, amelyek újabb motivációként hatnak.

5-7 év:

Ebben az életszakaszban egyre erősödik a kapcsolat a mozgástevékenység és az idegrendszer, az értelem fejlődése között, a személyiség kialakulóban van, a gyermek iskolaéretté válik. Kisiskolás korra a mozgáskoordináció szabályozottá és harmonikussá válik, amely az írástanulás egyik alapfeltétele.⁴⁴ Erre a korszakra elsajátítják azokat az alapvető reflex-szerű mozdulatokat, amelyek egész életükben alapvető fontosságúak lesznek, és ekkorra válnak a mozdulatok mind tudatosabbá.⁴⁵

7-10 év:

A következő szakasz a 7-10 éves kor, ekkor a szabályok elsajátításának korszaka következik el, amelyet az iskolarendszer alapoz meg. Ebben az életkorban lép fel a szabályokra irányuló igény, saját rendszerek megalkotása a játéktevékenység során. A szabályok betartása érvényesül a játszóhelyeken is, amelyekre természetesen még folyamatosan szükség van, hiszen a játék és a tanulás közötti fokozatos átmenettel biztosítható csupán az egészséges fejlődés. Kutatók bebizonyították, hogy a gyermekeknél ebben az életkorban a legnagyobb elsajátítási örömet közepes nehézségi szintű feladatok esetében tapasztaltak, emiatt érdemes minél diverzebb módon kialakítani a teret, hogy biztosítsuk minden célkorosztálynak a megfelelő nehézségi szintet.⁴⁶

⁴³ Király-Szakály, 2011, 32. old.

⁴⁴ INT 9

⁴⁵ Király-Szakály, 2011, 9. old.

⁴⁶ Józsa, 2002, 13. old.

10-12 év:

A gyermekek 10-12 éves korára véglegesen kifejlődnek az alapvető mozgásformák, az anatómiai változások korszakába lép.

4.2 Alapvető mozgásformák csoportosítása

A kondicionális képességeink közé tartozik az erő, gyorsaság, állóképesség, izületi mozgékonyosság, míg a koordinációs képességeink közé tartozik a gyorsasági koordináció, mozgásérzékelés, ritmusképesség, reakcióképesség, egyensúlyozó képesség, téri tájékozó képesség. Ezeket egymással szoros kölcsönhatásban kell fejleszteni, amelyre az igényesen megtervezett, farönkből épített játszóterek sokrétűségükkel tökéletesen helyszínt teremtenek.⁴⁷

Dr. Hamar Pál a kúszást, mászást, járást, futást, ugrást, dobást, emelést, hordást, egyensúlyozást említi alapvető mozgástevékenységként,⁴⁸ e téren tehát eltérőek a szakértői vélemények. Egy biztos, amiben a szakemberek megegyeznek, hogy ez a sokféle mozgás elválaszthatatlan egymástól, az erő, a gyorsaság, az állóképesség fejlődése csak a gyermek egész fejlődésével együtt értelmezhető.⁴⁹

4.3 Absztrakt térformák szerepe a mozgásfejlesztésben

A tematikus játszóterek erőteljes figuralitásuknak köszönhetően általában határt szabnak tervezésnek, így a mozgásformák kihasználásának. Ezen kívül „helyes” értelmezésük sok esetben szöveges magyarázatot igényel, kevesebb teret ad a fantáziának, a kreativitásnak, bár pozitív oldala, hogy elősegíti a szülő-gyermek közös játékát, mivel ez esetben a gyermek rászorul külső segítségre, magyarázatra. A játszóeszközök önmagukban jól működnek, jelen van az esztétikai kohézió, de a funkcionális kohézió sok esetben hiányzik.

Gyermekkorban rendkívüli intenzitással fejlődik a szervezet, az érzékelési funkciók és a mozgások szabályozását végző idegrendszeri funkciók, a légző-,

⁴⁷ Király-Szakály, 2011, 9. old.

⁴⁸ Hamar, 2008, 25-27. old.

⁴⁹ Király-Szakály, 2011, 2. old.

szív- és vérkeringési rendszerek, a mozgással szoros kölcsönhatásban. Ehhez azonban szükséges, hogy a gyermek minél több és változatosabb ingert kapjon.⁵⁰ Morgan és társai szerint az elsajátítási motiváció *„az a pszichológiai mozgatóerő, ami arra ösztönzi az egyént, hogy önállóan, koncentráltan és kitartóan próbálkozzon olyan probléma, feladat megoldásán, készség elsajátításán, ami legalább kismértékben kihívást jelent számára.”*⁵¹

Ha a sztenderd játszótéri formáktól eltérő alakzatokat hozunk létre, azzal éppen a fent említett kihívást, ingergazdagságot és változatosságot teremthetjük meg. Minél jobban képesek vagyunk elrugaszkodni a valós formáktól, minél nagyobb szabadságot adunk magunknak, annál diverzebb tereket leszünk képesek létrehozni.

⁵⁰ Király-Szakály, 2011, 21. old.

⁵¹ Morgan et. al. 1990, 319. old.

5. DINAMIKUS JÁTSZÓTEREK TERVEZÉSÉT MEGHATÁROZÓ ALAPTÉNYEZŐK

*„A szabály nem arra való, hogy beléje börtönözd magad; legyen lakószobád, szabadon ki-be járhasz, dolgozod szerint.
A szabály semmit sem ér, ha elhatározás-szerűen viseled, ha komoran és konokul csörömpöl rajtad; a szabály akkor jó, ha érzéseidbe ivódik és finoman, hajlékonyan támogat.”
(Weöres S., A teljesség felé)*

5.1 Szabványok

„Az ezredfordulón 15 Európai Unió tagállamban bevezették az EN-1176 és 1177-es biztonsági szabványt, melynek alapja elsősorban az addig legtöbb európai ország számára követendőnek számító német és angol szabvány volt.”⁵² Hazánkban 2008-tól kötelesek az önkormányzatok a közterületek és az oktatási intézmények játszótereit az EU szabványnak megfelelően üzemeltetni. A szabvány legfőbb célja, hogy a játék közben bekövetkezett sérülések kockázatát minimalizálja.

A jelenlegi szabványok erőteljesen szabályozzák a tervezett objektumok forgalmazását, ezért különösen nagy kihívás olyan játszóeszközöket létrehozni, amelyek ezen kritériumoknak Grillmeier is mondja, a gyermekeknek szükségük van egy helyre, amely kihívást, veszélyt jelent, ahol megtanulhatják leküzdeni az akadályokat. Ha mindent „akadálymentesítünk”, a szó nem hagyományos értelmében, akkor az alapvető élvezeti forrástól fosztjuk meg a fejlődő gyermekeket.⁵³

⁵² Rétsági et.al., 2011, 171. old.

⁵³ Grillmeier, 2015, 10. old.

5.2 Alkalmas fajták

Elméletileg nem lehet kizárni egyik fafajt sem a szerkezeti alkalmazás területéről, mégis a gazdaságosságot és a szerkezeti jellegzetességeket figyelembe véve kirajzolódik, melyek az erre legalkalmasabb fafajok. Jellemzőik közül kiemelt szerepe van egyes fizikai és mechanikai sajátosságnak, mint a megmunkálhatóság, telíthetőség, ragaszthatóság. A tölgy és az akác nagy szilárdságukat és tartósságukat tekintve kiemelkednek az egyéb lombos fafajok közül.⁵⁴ A fajok éghetősége is eltér egymástól, a legellenállóbbak az akác, a tölgy, a bükk.⁵⁵

A leggyakrabban építészeti célokra alkalmazott fajták a luc, jegenye, duglász, erdeifenyő, tölgy és az akác, a játszótérépítészet szempontjából kiemelkedő jelentőségű az akác (*Robinia pseudoacacia*). Ennek oka elsősorban a gyors növekedésből adódó megfizethető ár, a kedvező tartósság és az egyedi formavilág. Az akác törzse viszonylag egyenes, ám természetes szabálytalanság jellemzi, emiatt gyakorlatilag lehetetlen két belőle készült játszóeszköz azonossága – alapvetően biztosítja az egyedi értéket.

Ha az élő mászófa alkalmazását választjuk – mely kombinálható később élettelen elemekkel - jól megközelíthető helyre kell tövétől ágas fát telepíteni. Erre a célra az *Acer campestre* (mezei juhar), az *Acer tataricum* (tatárjuhar), a *Carpinus betulus* (gyertyán), a *Catalpa* (szivarfa), a *Cercis* (júdásfa), *Parrotia persica* (varázsfa) fajok a legalkalmasabbak.⁵⁶

5.3 Megmunkálás

A játszótérépítés gyakorlati részének nagy részét faipari szakemberek végzik, hiszen a pontos összeállítás, a szerkezetek ismerete és átlátása külön szakma. A farönk egyszerűsített formája a henger, ezt a formát fel lehet darabolni vízszintesen, szét lehet vágni függőlegesen, félbe, negyedbe, cikkekbe, el lehet fűrészelni ferdén, ez szokatlan, izgalmas formalehetőséget ad. Lehet a farönköt keresztbe fúrni, ez adhat rögzítési lehetőségeket, illetve elindíthat egy kreatív

⁵⁴ Wittmann, 2000, 10.old.

⁵⁵ Kollmann, 1955. In Wittmann, 2000, 32-33. old.

⁵⁶ Schmidt, 2003, 170. old.

gondolatmenetet a gyerekekben. Lehet bele mélyedést vágni – ez segítheti az objektumra való feljutást –, a felülete különféle módszerekkel megmunkálható, mintázható, adott esetben elegáns, letisztult, más esetben rusztikus hatást keltve igény szerint.

Ha az akácrönköt csupán a kéregtől és a hánctól szabadítjuk meg, akkor is számtalan szerkezeti lehetőséget kínál. Tömörsége, szilárdsága mászásra alkalmassá teszi, megfelelő rögzítéssel stabil szerkezet alakítható ki belőle. Rögzítése történhet beton alappal, illetve acéltalpakkal, esetleg szimpla mélyre telepítéssel – ekkor a tartóssága azonban a földdel való közvetlen érintkezés miatt kétséssé válik, bár szénréteg képezésével, valamivel tartósabbá tehetjük.

Az akác megmunkálása az egyéb fafajoknál nehezebb, élesebb szerszámokat, nagyobb odafigyelést igényel. A ragasztással való rögzítés nem ajánlott mivel nehéz a tartó terv szerinti megvalósítása és a megfelelő erősségű ragasztó kiválasztása; ha mégis a ragasztást választjuk, érdemes azt gyalulás után néhány órán belül elvégezni.⁵⁷

Érdekes példát említ Osvát Judit, 1970-ben kiadott játszószer katalógusában a 3-10 éves korosztálynak, mely egy kipusztult, megfelelő méretre vágott fatörzset ajánl tartósításra, melyen 50-60 cm-es ágcsonkok vannak, illetve ezek hiánya esetén javasolja az ágcsonkok kiegészítését, a törzsbe építve. Kiemeli, hogy szükséges a mászófa rögzítése a talaj alatt.⁵⁸

5.4 Költségek

A kialakítás költségei alacsonyok összehasonlítva az egyéb technológiákkal (itt elsősorban a fém és a műanyag játszószerekre gondolok). Az alapanyag helyi adottság, a természetben megtalálható, Magyarországon igen elterjedt, gyorsan növekvő faj. Az akác tervezett vágáskora átlagosan 35, 7 év.⁵⁹

Érdemes felismerni a tényt, hogy negatív formák, kivágatok alkalmazásával mennyire költséghatékonyan tudjuk izgalmasabbá, még élvezhetőbbé a kialakított teret.

⁵⁷ Wittmann, 2000, 346. old.

⁵⁸ Osvát Judit, 1970, 70-71. old.

⁵⁹ INT 10

*„Természetesen e szerek a gyakorlatban nem egyformán váltak be, és előállítási költségük sem mindig arányos használati értékükkel. Ezért közlünk katalógusunkban „nem javasolt” játsszszereket is.”*⁶⁰ Már a szocialista kísérleti játszótereknél felismerték, hogy használati és előállítási szempontból optimalizálni érdemes a játsszszereket, azonban akkoriban még nem léptek túl a mesterséges anyagok használatán. A katalógus mindössze néhány rönkfa alapanyagú példát közöl, mint az ugróbak, a rönkcsoport és a „mászófa”, vagyis egy élettelen fának a lecsupaszított váza betontömbbel rögzítve a földfelszín alatt, mely a mai természetes elvű játszóterek előképeinek is tekinthető, azonban ezeket ismeretlen okból ritkán alkalmazták...

Wittmann állítása szerint pontos tervezés és kivitelezés esetén nincs számottevő különbség a fa és az egyéb szerkezeti anyagok között, sőt, egyes fafajok, mint például a vörösfenyő és az akác, tartósabbnak is bizonyulhatnak egyéb szerkezeti anyagoknál.⁶¹ Ebből kiindulva a gazdaságosságot mérlegelve újra a fa alapanyag javára billen a mérleg.

⁶⁰ Osvát Judit, 1970, 5. old.

⁶¹ Wittmann, 2000, 388. old.

Platón szerint többet megtudhatsz másokról egy óra játék, mint egy év beszélgetés alatt.⁶² Ez az elv ugyanígy érvényes magukra a játszóterekre is, következtetni lehet a kialakításukból, az igényességből, a ráfordított energiából a társadalomra, a közízlésre, a politikára, mivel ez olyan peremterülete az építészetnek, amely nem feltétlen azonnal és nem közvetlenül anyagilag térül meg, hanem hatása sokkal hosszabb folyamat során érzékelhető, viszont az egészséges szociális rendszer kialakulásához – főleg nagyvárosokban – elengedhetetlen.

A világon nem olyan régen kezdtek tudatosan szabálytalan elemekből álló játszótereket létrehozni. Összefüggésben áll ez a folyamat a mai civilizált társadalmak túlszabályozott életével, mivel felismerték, hogy az embernek szüksége van a természet spontán és szabálytalan formáira. A modern technológiák lehetővé teszik ma, hogy mesterségesen hozzák létre ezeket a látszólag spontán rendszereket, amelyeket azonban precíz és tudatos tervezés előz meg.

Három megállapított kategória:

1. Figuratív
2. Átmeneti
3. Absztrakt

A következő oldalon átlátható táblázatban foglaltam össze a példaként kiválasztott játszótereket. Oszloponként fentről lefele érzelmezendő, az átmenet fokozatos sorrendben jelenik meg az egyes kategóriák között.

⁶² INT 11

Figuratív	Átmeneti	Absztrakt
 Kerek Esztendő mesepark, Kerekegyháza, 2011	 The Lion Chunga, Odense (Dánia) Monstrum, 2016	 Kita Mistelweg, Stuttgart (Németország), Kukuk, 2014- 2015
 Tündér Ilona mesejátszótér, Budapest, Kő Boldizsár, 2014	 Moors Valley Country Park, Dorset (Anglia), Forestry Commission, 2014	 Naturfreundehaus, Lichtenwald (No.), Kukuk, 2013
 The Blue Whale, Gothenburg (Svédország), Monstrum, 2015	 Das Verwunschene Dorf, Parc d'Olhain (Franciaország), SIK Holz, 2016	 Erlebnissteinbruch, Deidesheim (No.), Kukuk, 2015
 Békás park, Debrecen, Asapa, 2014	 Cerka Firka játszótér, Budapest, Ilona-malom Műhely, 2014	 Freizeitpark Ketteler Hof, Haltern am See (No.), Kukuk, 2011-2014

7. ESETTANULMÁNYOK

Az alábbi példák fokozatos sorrendben mutatják be a játszótereken alkalmazott absztrakció árnyalatait, kezdve a precízen és művészién kifaragott mesejátszóterekkel, s zárva a sort a természethez legközelebbi formák imitálásával. Mindez azt a célt szolgálja, hogy a különböző kialakítási lehetőségek árnyalatait megismertessem, illetve, hogy az absztrakció előnyeit és hátrányait egyértelműen kirajzoljam, esetleges ihletet adva további izgalmas játszóterek tervezéséhez. Érdekes megfigyelni az országonként eltérő trendeket, tervezési irányvonalakat és a tervező cégek egymásra gyakorolt inspiráló hatását, mely néha egyértelműen jelentkezik.

Az elemzés gerince:

1. *Hangulata, színvilága* – Az első benyomást, az összhatást, az elrendezést, a terepet, a körülményeket analizálva adok egy általános hangulati leírást a játszóhelyről.
2. *Játzószerek elemzése egyenként* – Amennyiben blokkokra bontható a tér, az egyes részeket vizsgálom meg vizuális-funkcionális szempontokat figyelembe véve. Az játzóeszközök érzékszervekre gyakorolt hatását, ahol jelentősen eltér az általánostól, kiemelem.
3. *A kompozíció egészének vizsgálata* – Fontos az objektumok összességét egységben is elemezni, hiszen az összhatást az egyes elemek egymáshoz viszonyított helyzete határozza meg. A különféle mozgáslehetőségek leginkább a kompozícióban rejlenek, ezért tartom az analízis során jelentős szempontnak.
4. *Köztes terek, összehangolások* – Hangsúlyt fektetek azokra a részek közötti finomhangolási módszerekre, amelyekben rengeteg funkcionális lehetőség rejlik, hiszen a szinergia elmélete alapján az elemek egymás melletti elhelyezése hatványozottan felerősíti a használati lehetőségeket.

7.1 Első figuratív játszótér_01: Kerek Esztendő mesepark, Kerekegyháza, 2011



Népies hangulatú, faragott játszótér található a Kerekegyháza melletti Kunpusztán. Ezen a játszótéren fontos szerepe van a helyidentitásnak, ez anyag-, forma- és színhasználatban egyaránt megmutatkozik, ugyanis a játszóeszközökhöz faragott fát, homokot, mulcsot és vesszőt alkalmaztak. A festett motívumokkal a környékbeli pásztorhagyományok gazdag vizuális világát idézik, színeiben pedig ragaszkodnak a (mesebeli) realitásokhoz. Jellemzőek a hideg árnyalatok.

A mesepark tizenkét magyar népmesét szimbolizáló elkülönülő egységből áll, melyek elméletileg az esztendő hónapjait követik sorban. A mesebeli népi elemek konkrétan megjelennek a térben, a tervezéskor nagy hangsúlyt fektettek a hagyományőrzésre, a számmisztikára. Az elemek egyesével jól játszhatóak, ám a funkcióbeli kohézió szegényes.

Az objektumokon alkalmazott felbukkanó élénk színek ellenére a nagy kiterjedés és a talajburkolat miatt a kompozíció kissé kopár, széteső hatást kelt. Funkcionális köztes összehangolás teljes egészében hiányzik a meseparkból. Kizárólag dramaturgiailag kötötték össze az elemeket: táblákon elhelyezett meseleírásokkal és a koncepciót ismertető festett makettekkel. Túlságosan nagy hangsúlyt fektetettek a tervezők az elméletre, eközben elhanyagolták a használatot, ezzel lecsökkentve a játékelmény lehetőségét. Ezáltal a ráfordított anyag és energia nem került egyensúlyba a nyújtott élménnyel.



7.2 Második figuratív játszótér_02: Tündér Ilona mesejátszótér, Budapest, Kő Boldizsár, 2014



Rendkívül élénk, meleg színek jellemzőek a Fővárosi Állat- és Növénykert területén található tematikus játszótérre. A természetes környezet szolid szín- és hangulatvilága után erőteljes vizuális ingerként élik meg a gyermekek a felbukkanó színes, állatokkal teli világot, mely hívogatólag hat rájuk.

A játékokat szobrászati igényességgel faragták meg a tervezők, Kő Boldizsár és csapata. Minden precízen megtervezett eszköz Tündér Ilona történetének egy jelenetére utal. Az elemek szinte már képzőművészeti, szobrászati műalkotásnak számítanak, amelyekkel a gyerekek azonban örömmel játszanak, mivel az egyes részek általában mozgathatóak, összekapcsolódnak, esetenként valamilyen hangot adnak ki. Ezáltal erőteljes interaktivitás jellemző a térre.

Szerencsés a tematika alapját szolgáló meseválasztás, mivel Tündér Ilona történetének számos állati szereplője van, s ezeken keresztül a játszótér kapcsolódni tud az állatkert témájához. Az élénk színek túlsúlya miatt nem teljesen illeszkedik a környezetébe, ám önmagában vizuális egységet alkot. Anyaghasználatában egységes, a természetes anyagokat részesíti előnyben, de funkciónak megfelelően mérsékeltén használ műanyag és fém alkatrészeket.

A tervező nem fektetett nagy hangsúlyt az egyes elemek funkcionális összekapcsolására, szabvány szerinti eséstávolságra homokkal burkolta az eszközök környezetét. Nem használta ki teljesen a kompozícióban rejlő lehetőségeket, de az elemek tervezésénél kombinált megoldásokra törekedett, amelyek mindenképp a játékélményt erősítik. A történet nyomon követését festett táblák segítik ez által esetenként a kísérőt is bevonva a játékba.



7.3 Harmadik figuratív játszótér_03: The Blue Whale, Gothenburg (Svédország), Monstrum, 2015

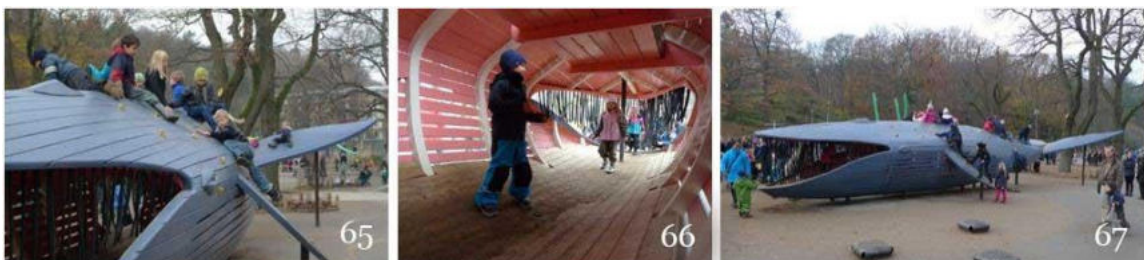


Kiállítási tárgy hangulatát idézi az a hatalmas felfordult kékbálna játszószer a svéd játszótéren, amelyet a Monstrum csapata alkotott a helyi identitás erősítése jegyében, ugyanis a játszótér központi eleme a helyi természettudományi múzeum egyik legfontosabb tárgyát mintázza. Ez kivételes lehetőséget biztosít a gyermekeknek, hogy testközelben kapcsolatba kerüljenek a játék állattal, s ez által személyes élményként rögzüljön be a tudatukba ez a motívum.

A sötétkékre festett, fabordákkal ellátott hatalmas monstrum-szerű bálnára a rászerelt kapaszkodóknak köszönhetően kívülről-belülről rá lehet mászni, át lehet sétálni a bendőjében, lehetőség van a kötelekből készült fogain keresztül „beszűrődni”, mint a planktonok. Mögötte található a zöldre festett farönkökből komponált, vörös mászókötelekkel összekötött korallerdő, amely sikeres absztrakt leképezése a tenger mélyének.

A két különálló elem közül egyértelműen a bálna a domináns, ám a mögötte található korallerdő szépen egészíti, tölti ki a háttérrel. Az egyes objektumok között a tervező tág teret hagyott a szabad játéknak, szaladgálásnak, nincsenek különlegesen kialakított mozgáslehetőségek.

A hangulatbeli összehangolásról billegőkön elhelyezett hatalmas buborékok, és a kör alakú kompozícióban beültetett növénycsoportok felelnek. Bár az elemek közti funkcionális kohézió viszonylag alacsony, nincs kellőképpen kiaknázva minden lehetőség, játékelmény szempontjából azonban mégis magas minőségű játszótérről van szó.



7.4 Negyedik figuratív játszótér_04: Békás park, Debrecen, Asapa, 2014



Fiatall szobrászokból álló csapat, alkotta meg a Debreceni Nagyerdőben található Békás-tó melletti játszótér, amely jól imitálja a tópart hangulatát, mind forma, mind színvilágában, ahol a kékek- türkizek- zöldek dominálnak.

A térben két nagyobb játszóeszközt helyeztek el, egy óriás méretű halat, amelynek feje és odébb felbukkanó farkuszonya tiroli csúszópályaként funkcionál, és egy óriásbékát, amelyen belül vezetőfülkét és egy szócsövet helyeztek el. Ezekbe belemászva szokatlan térérzetet tapasztalhatnak meg a gyerekek, s annál szokatlanabb átlátásokat. Kisebb elemekként jelennek meg az ebihalas billegők, a hatalmas tavirózsalevelek, amelyek egyensúlyozóként és ülőkeként egyaránt funkcionálnak, s amelyek közé a béka hátán át csúszhatunk. A vörös falú tavi bódéból egyensúlyozva juthatunk el a tó mélyére.

Az interaktív játszótér több ponton összekapcsolódik az erdőben kialakított tanösvénnyel, így ismeretterjesztő funkcióval is bír, amellet, hogy a legtöbb érzéket megmozgató, jól szervezett térről beszélünk. A kompozíció egységes, összefüggő, könnyen értelmezhető, és meglehetősen diverz módon használható, bár némileg hiányoznak azok a köztes összekötő elemek, amelyek egy szálra fűznék a teret. Ez nem feltétlenül hátránya, hiszen kevésbé irányított módon is sokoldalúan használható a tér.

Ütéscsillapító burkolatként homokot használtak, amely mind formailag, tehát struktúrájában imitálja a gyöngyöző vizet, mind további játékra ad lehetőséget, főleg, ha a közeli tó vizét is felhasználják a gyerekek hozzá.



7.5 Első átmeneti játszótér_01: The Lion Chunga, Odense (Dánia) Monstrum, 2016



A dán tervezők által megálmodott egyedi játszótér helyszíne az Odense Állatkertben elterülő „afrikai szavanna”, melynek közepén nyugodtan pihen következő áldozatára várva egy monumentális méretű oroszlán. A játszóhely forma- és színvilága teljes mértékben illeszkedik az állatkerti környezethez. A mérsékelt absztrakt elemek a gyermeki fantáziát serkentik, a használó szimbolikusan bele tud helyezkedni a szituációba, le tudja játszani azokat a szerepjátékokat, amelyekre természetes módon igénye van.

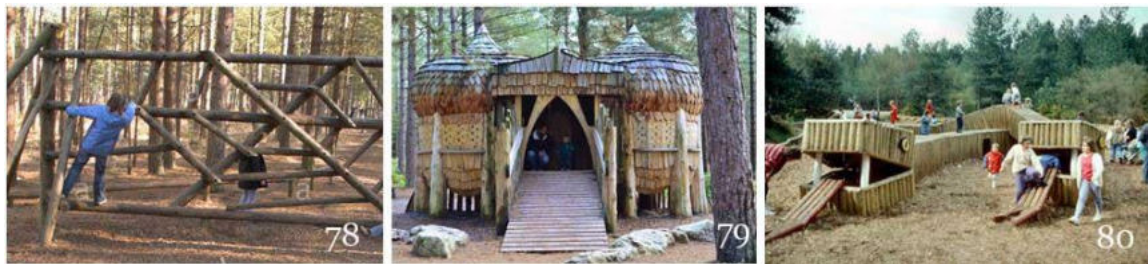
Az objektumok vizuálisan és funkció szerint is elkülöníthetőek, de a köztük lévő távolságnál fogva erős a kohézió. Sikeresen absztrahált oroszlánforma fekszik a középpontban, mely sokfunkciós elemként szolgál: kívül pálya és mászófalként, belül ülő- és búvóhelyként. A fű közül egy viskó emelkedik ki belül kialakított ülőhelyekkel, melyek a csoportos játékot segítik elő. Fentről indul a két hatalmas csúszda a mélybe, teret adva a gravitáció erejének átéléséhez.

A kompozíció lendületes, változatos, és erőteljesen kiemelkedik a síkból, ezzel újszerű, izgalmas hatást kelve. Az emberi érzékek közül főleg a tapintásra (különböző felületek), nehézségierő-érzetre (hatalmas csúszda, kötél-mászóka), mozgásra és az ízlésre van nagy hatással (helyidentitás – állatkerti oroszlánok).

A játszótér dinamikussága az elemek összefüggésében rejlik. A köztes tereket a tervező teljes egészében kitölti: legtöbb esetben zöldre festett farönkök szimbolizálta fűvel, melyen biztosított a mászási lehetőség. Szabad szaladgálásra az objektum együttes körülötti tág tér áll rendelkezésre. A szülőkre gondolva a játszóteret közvetlenül az állatkert kávézóterasa mellett helyezték el.



7.6 Második átmeneti játszótér_02: Moors Valley Country Park, Dorset (Anglia), Forestry Commission, 2014



Egészen kivételes hangulatot áraszt az az angliai fenyvesben felépített játszótérkomplexum, amely alapanyagául is a helyben kitermelt fenyőrönköket használta, szinte színezés nélkül. A természetközeli helyszínen a környezetből kiemelt apró növényeket, állatokat, részleteket nagyították fel, azt az érzést adva a gyermekeknek, mintha az óriások földjén járnának. Kedvezően változatos terepet választottak, amelyben erdős részek és tisztások váltakoznak.

A tervezés kiterjed minden apró részletére játszóparknak, kezdve a fantáziadús ám végtelenül egyszerű játszóeszközöktől, a bogár és kisállat alakú faragott ülőobjektumokon át az összekötő erdei ösvényig, amely egyben biciklis és gördeszkás ugratópályaként is funkcionál. Látható a részletesen, valóságghűen megfaragott szobroktól kezdve az elnagyolt rovarokon át az egészen absztrakt kigyószerű elemekig mindenféle variáció, s ezek egyesével is, összességükben is megállják a helyüket. Kifejezetten erős hatással van a tér a gyermekek tapintására, szaglására és hőérzetére, és nem utolsó sorban az ízlésére.

Számtalan átjutási és mozgásforma kínálkozik az egyes elemek között, szinte minden lehetőséget kihasználtak a tervezők a tér alakításakor az elszórtan elhelyezett rönköktől kezdve a tudatosan tervezett rámpákon és pályákon keresztül a mászókombinációkig. Az egyes elemek egymást egyértelműen erősítik, a szinergia elve szerint. Tökéletes példaként szolgál ez a játszótér a rönkfa rendkívül diverz felhasználási lehetőségeire.



7.7 Harmadik átmeneti játszótér_03: Das Verwunschene Dorf, Parc d'Olhain (Franciaország), SIK Holz, 2016

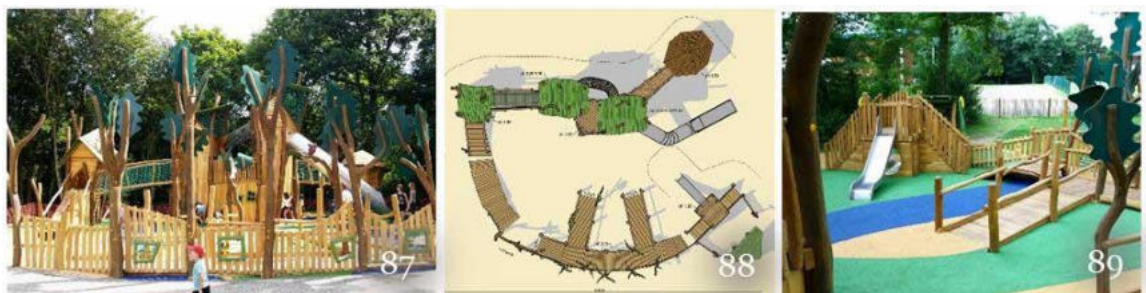


Természetes barna, zöld és sárga árnyalatok jellemzik azt az „elvarázsolt falu” tematikájú játszóteret, amelyet a német cég, SIK Holz tervezett és kivitelezett. Formavilágában dominálnak az akácrönkök természetes ívei, formái, ezek adják meg a vizuális keretet mind az egyes objektumoknak, kilátóknak, mászóépületeknek, mind az egész játszótér hangulatának. Az egészet egy tudatosan szabályozott szabálytalanság, absztrakció jellemzi. Ütéscsillapító burkolatként újrahasznosított gumit terítettek az eszközök közé, amelyet színben az alaptematikához illesztettek.

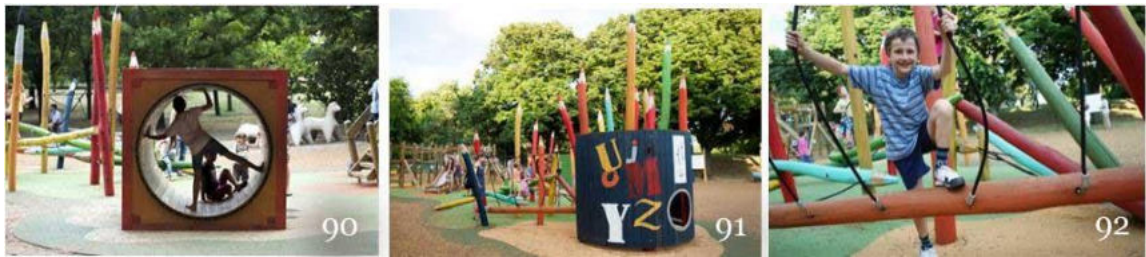
Nehéz lenne különválasztani a játszótér elemeit, az egész tér átgondoltan van egybeszervezve, összehangolva mind vizuálisan, mind fizikailag, funkciója szerint, ugyanakkor a környezetétől egy éles kerítés segítségével határolódik el. Az érzékszervek közül kifejezetten erős hatással van a látásra, az ízlés formálására, de elsősorban a mozgásra, amelyet a jelentősebb szintkülönbségek és nehézségi fokozatok biztosítanak.

A kompozíció tökéletes, a lehető legnagyobb játékelületet biztosítja a pontosan betartott legkisebb eséstávolságok belekalkulálásával és az objektumrészek összekötésével. Akadálypályaként alakították ki az átjárókat, ezzel megadva a kellő motivációt, az oly fontos „kihívást” a gyerekek számára.

Az egyes elemek egymást erősítik, fontos a kombinált kialakítás, amely számos használati mintát, útvonalat tesz lehetővé a gyermekek számára.



7.8 Negyedik átmeneti játszótér_04: Cerka Firka játszótér, Budapest, Ilona-malom Műhely, 2014



Az Ilona-malom Műhely egyik legszebben sikerült játszótere tematikájaként egy kiborult ceruzás doboz és rendetlen környezete szolgál. Ennek a legfinomabb absztrakciós megoldásnak az eleganciája az alapanyag és a megformált eszközök közötti hasonlóságon, vagyis az akácrönk és az írószerek párhuzamán alapul. Ennek a ténynek a figyelembe vételével olyan mikrokörnyezetet alakítottak ki a tervezők, amely a használók számára – akár felnőttek, akár a gyermekek – optikailag óriásiként hat.

A ceruzák mellett megtalálható a ceruzás doboz, amely félig nyitott búvóhelyként és térkapuként egyaránt funkcionál. Ezen kívül láthatunk egy hegyezőt, amely a szintén sikeres absztrakciónak köszönhetően mókuserékké alakult. A fölbe süllyesztett trambulín jelzi a festékfolt közepét, ezen kívül különféle mászó eszközök garantálják, a gyermekek intenzív időtöltését.

A kompozíció erős dinamikája, mozgalmassága a ferde irányvonalaknak és az erőteljes színeknek köszönhető, azon kívül annak, hogy a szem megszokta, a való életben a talpára borított ceruzák felborulnak, itt azonban jó mélyen be vannak betonozva, kicselezve ezzel az ember racionalitásért felelős érzékét. A játékegyüttes optimálisan koncentrálódott a térben, izgalmas felületet képezve a sík terepen.

A tér összehangolása vizuálisan a harmonikus színek és formák alkalmazásával, funkcionálisan pedig a boruló ceruzaelemekkel van megoldva, amelyek tudatosan irányítják a játszótér használatának irányát. A precízen kialakított, festett EPDP gumiburkolat szintén felelős a kompozíció vizuális összehangolásáért, kiömlő festékfoltként szétterülve az egyes eszközök alatt.



7.9 Első absztrakt játszótér_01: Kita Mistelweg, Stuttgart (Németország), Kukuk, 2014- 2015



A német játszótértervező cég egy óvodának készített játszótérét választottam első absztrakt példaként, amelynek hangulata egy összedőlni készülő faházkomplexumra emlékeztet, amely azonban szerkezetileg teljesen stabil. A felhasznált alapanyagokat egyáltalán nem színezte, ez még természetesebbé teszi a hatást.

A játszószerkezet nehéz lenne különválasztani, annyira szépen, finoman vannak összehangolva a különböző funkciókat betöltő részek. Központi elemnek tekinthető a legmagasabban elhelyezkedő szint a ferde deszkafalú házikóval, amelyre mind kívülről, több irányból, mind belülről lehetőség van fel, illetve lejutni.

Formailag már elrugaszkodott a valóságtól, de még felismerhető a ház alakja, így ez a megoldás kezdeti absztrakciónak tekinthető. Megfigyelhető, hogy a szabálytalan formáknak köszönhetően például a lépcsőfokok és az egyes szintek így mennyivel több funkciót kaphatnak, s így hogyan segíthetik a gyermekek játékélményét. Az egységes meseszerű hangulatnak köszönhetően a fiatalabb korosztály otthonosan érezheti itt magát, ezen kívül egészségesen és sokoldalúan bontakozhat ki.

Homok burkolatot kapott a játszótér, ez köti össze az elemeket, s a homokozáshoz szükséges, védett helyet több helyen is kialakították, a fa bodega alatt és a fal mögött, izgalmas térérzetet nyújtva a gyermekeknek.



7.10 Második absztrakt játszótér_02: Naturfreundehaus, Lichtenwald (Németország), Kukuk, 2013



Szintén a Kukuk tervezte Lichtenwaldban azt a játszótérteret, melynek neve is tükrözi a cég egész szemléletét, mivel a „Naturfreundehaus” lefordítva valahogy így hangzik: „természetbarátok boldog otthona”. Vagyis a természetet, mint otthont jeleníti meg, összekombinálva az ember számára otthont jelentő bodegaformákkal. A véletlenszerű formavilág kihangsúlyozására elhelyeztek néhány festett farönköt a mászó kombinációk között. Hangsúlyos a különböző kék és pirosak használata, ezzel optikailag hol hideg, hol meleg érzetet keltve.

A játszótér már majdnem teljes egészében elrugaszkodik a valóságos formáktól, épületei egyre absztraktabb módon jelennek meg. A véletlenszerű formák egyre jobban uralják a terepet, ezzel kissé a befejezetlenség érzetét keltve, de a mérhetetlen mennyiségű mozgáslehetőség éppen ebben a formavilágban felfedezhető.

A láttatás-takarás egészséges egyensúlya fedezhető fel a térben, izgalmas kihívásokat nyújtva a fiataloknak. Kiemelt jelentőségű, ahogyan a meglévő természetet belekombinálták a játszótér szerkezetébe: a fő „épületrészek” a fatörzsekkel alkotnak szoros szimbiózist, közel hozva a gyermekekhez ezzel új, természetbeli struktúrákat, amelyek a tapintás érzéküket fejlesztik.

Egyre kevésbé elválaszthatóak a játszótéri elemek, mindenhol hatalmas szétszórt ágakat szimbolizáló akácrönkök találhatóak, amelyek diverz átjutási lehetőséget kínálnak egyik pontból a másikba, ezáltal biztosítva a tér finom összehangolását, emellett az ütéscsillapító homokburkolat lépten-nyomon játéklehetőségeket kínál.



7.11 Harmadik absztrakt játszótér_03: Erlebnissteinbruch, Deidesheim (Németország), Kukuk, 2015



A Kukuk cég előszeretettel alkalmaz játszóterein meghökkentő újításokat, amelyek az embert általános csodálatra bírják, hiszen kinek jutna eszébe sziklatömböket bevonni egy hasonló kompozícióba? Ismert tény, hogy a sziklamászás komoly felnőtt sportág, ám hogy a gyermekekkel való megszerettetése hogyan valósuljon meg, arra eddig nem sokan gondoltak. Így jött létre a deidesheimi sziklás élményjátszótér.

Mesterséges színezést nem alkalmaztak, hagyták érvényesülni a szikla természetes vörösségét és a farönkök természetes melegbarnáit. A kompozícióban már csak elvétve felfedezhetőek az ember számára beazonosítható szerkezeti elemek, erősen dominálnak a természet formái, amelyre a farönk alkalmazásán keresztül kiváló lehetőség adatott.

Az absztrakt elemeket precízen, balesetmentesen illesztették a sziklákhöz, ezzel kibővítve a struktúra és formabeli játéklehetőségeket. Kiemelten jelentős a játszótér hőérzet- és tapintásfejlesztő tulajdonsága, amely a diverz anyaghasználatból fakad. Ezen kívül a tér különleges lehetőséget nyújt az egyensúly- és a mozgásérzék fejlesztésére.

Az anyaghasználat a sziklákon és a rönkökön kívül különböző kötél és hálómegoldásokkal van kibővítve. Mindemellett található egy ritkaságnak számító vizes játszótérblokk, amely egy fémcsapból és a víz elvezetésére és avval való játékra szolgáló, fából kialakított rendszerből áll.



7.12 Negyedik absztrakt játszótér_04: Freizeitpark Ketteler Hof, Haltern am See (Németország), Kukuk, 2011-2014

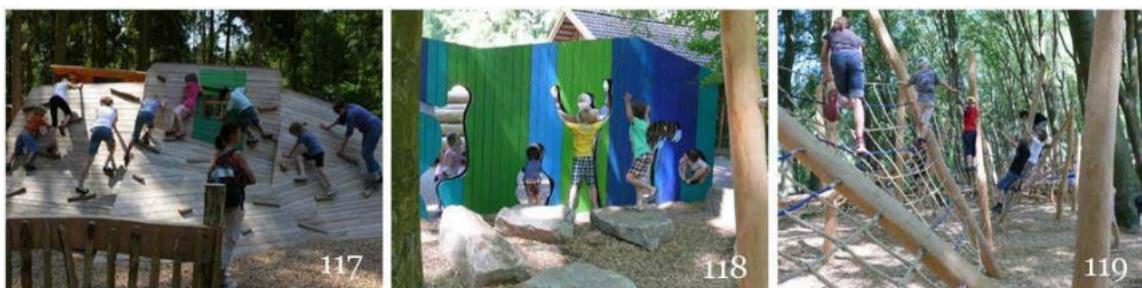


A folyamatosan kísérletező, újabb és újabb pedagógiai- pszichológiai- mozgástani szempontú fejlesztésekkel előálló német tervező cég, a Kukuk 2011-re megalkotta azt a természeti környezetet imitáló, absztrakciók sorából álló játszótér, amely a szakembereknek máig etalonként szolgál. A terv zsenialitása az anyag alázatos és egyszerű felhasználásán alapul, vagyis azon, hogy hogyan lehet a lehető legegyszerűbb módon leképezni a természet formáit. A Cerka Firka játszótérhez hasonlóan a természet és a szerkezet közötti párhuzamokat alkalmazza. Természeti környezetben található, a színezése is ehhez illeszkedik, nem kirívó, a kékek, a zöldek és a natúr színek dominálnak.

Elkülöníthetünk nagyobb részeket, mint a hangyaboly, az absztrakt mászódomb, oldalán a ferde kapaszkodóidomokkal, a nádas, és az erdős-sziklás „kalandmászóka” rész. Az emberi érzékekre összességében és komplex módon hat, nem lehet egyiket sem kiemelni, sem elhagyni.

Harmonikus egyensúly fedezhető fel az egyes részek szerkezeti ritmusának váltakozásában. A térnek megfigyelhetőek sűrűsödései és ritkulásai, mindig az adott funkcióhoz alkalmazkodva. Az egyes részek között elegáns átvezetések jellemzőek, melyeket a burkolat anyagával, jól összehangolt rönkszerkezetekkel valósítottak meg.

A tér egységes képet mutat annak ellenére, hogy mennyiféle különböző funkciójú és formájú objektum található rajta, köszönhető ez a részletekben rejlő finom forma és színbeli összehangolásoknak.



8. DINAMIKUS RÖNKJÁTSZÓTÉR TANULMÁNYTERVE, HELYSZÍN: MECHWART LIGETI KISJÁTSZÓTÉR

8.1 A kiválasztott terület bemutatása, jelenlegi kialakításának rövid értékelése

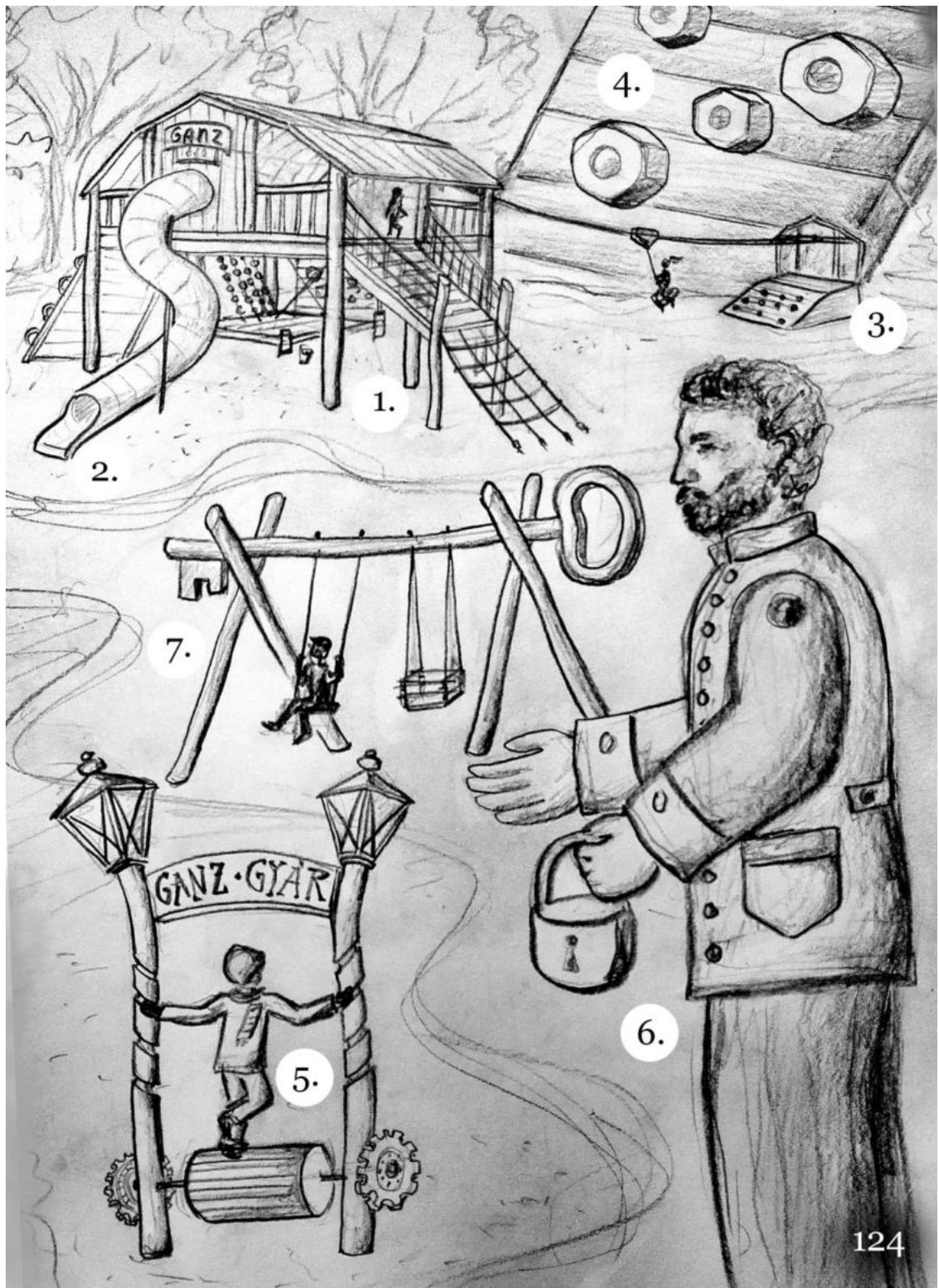
A Mechwart Andrásról elnevezett ligetben két játszótér került kialakításra, korábbi a fiatalabb, későbbi a kamasz korosztály számára. A kisebbeknek szóló játszóhely viszonylag nagy területen, mintegy 0,1 hektáron terül el, terep két fele között fél méter szintkülönbséggel.

Az objektumok elkülönülten, messze helyezkednek el egymástól, megfelelő esésvédő biztonsági homok- illetve gumiburkolattal ellátva. A játszószerkezetek nem erősítik, inkább gyengítik egymást a távolsággal, az elemek közötti kohézió nagyon gyenge, a 0-6 éves gyerekek egymástól függetlenül tudnak játszani rajtuk, hiányoznak az összekötő elemek, végigjárható pályák.

A játszótéren egymás mellé pakolt készen rendelhető elemek találhatóak, semmi sincs, ami akár funkcionálisan, akár vizuálisan összekötné a tér különböző pontjait. Ennek a megváltoztatására vázoltam fel, s elemeztem három különböző absztrakciós szintű, rönk alapanyagú megoldási lehetőséget a továbbiakban.



8.2 Figurális



A játszótér figurális változatának tervezésekor törekedtem az alapanyaghoz mérten, hogy a lehető legvalóságosabb formavilágba rendezzem az adott játékszereket, miközben a forma nem megy a játékélmény és a változatosság rovására.

Mechwart Andrásról folytatott kutatásaim során kiderült, a lakatosból lett mérnöknek mekkora szerepe volt a Ganz gyár felvirágoztatásában.⁶³ Így esett a választásom a gyár központi épületként való alkalmazására, amelyet sokoldalú játézóobjektummá alakítottam (1. objektum). A gyár eredeti formáját imitáló épület akácrönk lábakon áll, s belül sokféle mászó és homokozási lehetőséget kínál. A „gyárra” feljuthatnak a gyerekek hálókön és rézsűkön keresztül, kötelek, és különböző fa kapaszkodóelemek segítségével.

Az épületre feljutva számos alternatív lehetőség áll rendelkezésre a lejutáshoz, elsőként megemlíteném a csavart fémcúszdát (2. objektum), amely a játszótéren korábban alkalmazott egyenes műanyag csúszdához képest sokszoros élményt nyújt a gyermekeknek, és a nehézségi-erő érzetüket fejleszti. Ezzel a megoldással sikeresen hidaltam át a tér egyes szintjei közötti magasságkülönbséget.

Az épület hátsó részéből a játszótér alapvetően nagy kiterjedését kihasználva tiroli csúszó pályát alakítottam ki (3. objektum), amely segítségével egy hosszabb útvonalon csúszhatnak keresztül a gyermekek. Az indulási és az érkezési helyre finom rézsű vezet fel, hogy kevésbé sikeres csúszás esetén is vissza lehessen vinni a csúszkát a kiinduló helyre.

Külön kiemeltem vázlatomban a megszokott műanyag kapaszkodóelemek helyett stílusosan alkalmazott anyacsavar formájú fából készült mászó elemeket (4. objektum), melyeket a tiroli pálya végén található rézsűre kell szerelni.

A térre belépőt rögtön a gyár felirata köszönti, amely két kandeláber között, egy kisebb mókuserék felett látható (5. objektum). A mókuserék lábbal hajtható, a kandeláberek akácrönk tartóit a középső részüknél csigavonalú mintával megvékonyítottam, ez szükséges volt ahhoz, hogy kisebb gyermekek is kényelmesen tudják átfogni. A mókuserék két oldalán a gyárban folyó munkát szimbolizáló fogaskerekek vannak felszerelve, melyek a játék használata során forognak. Ha megoldható a kandeláberek dinamóként való alkalmazása, akkor az elektromosságot is bele lehetne vonni a játszótérbe, ehhez azonban külön

⁶³ INT 12

szakemberre van szükség. Pedagógiaileg remek lehetőséget adna a kisebb gyermekek érdeklődésének felkeltésére, erre a korai valódi élményre támaszkodva később könnyebben éretnék meg fizika erre vonatkozó részeit.

Mechwart András lakatosként kezdte pályafutását, ennek szimbolizálásaként jelenítettem meg a lakat és a kulcs motívumát különféle szerkezeti kontextusokban.

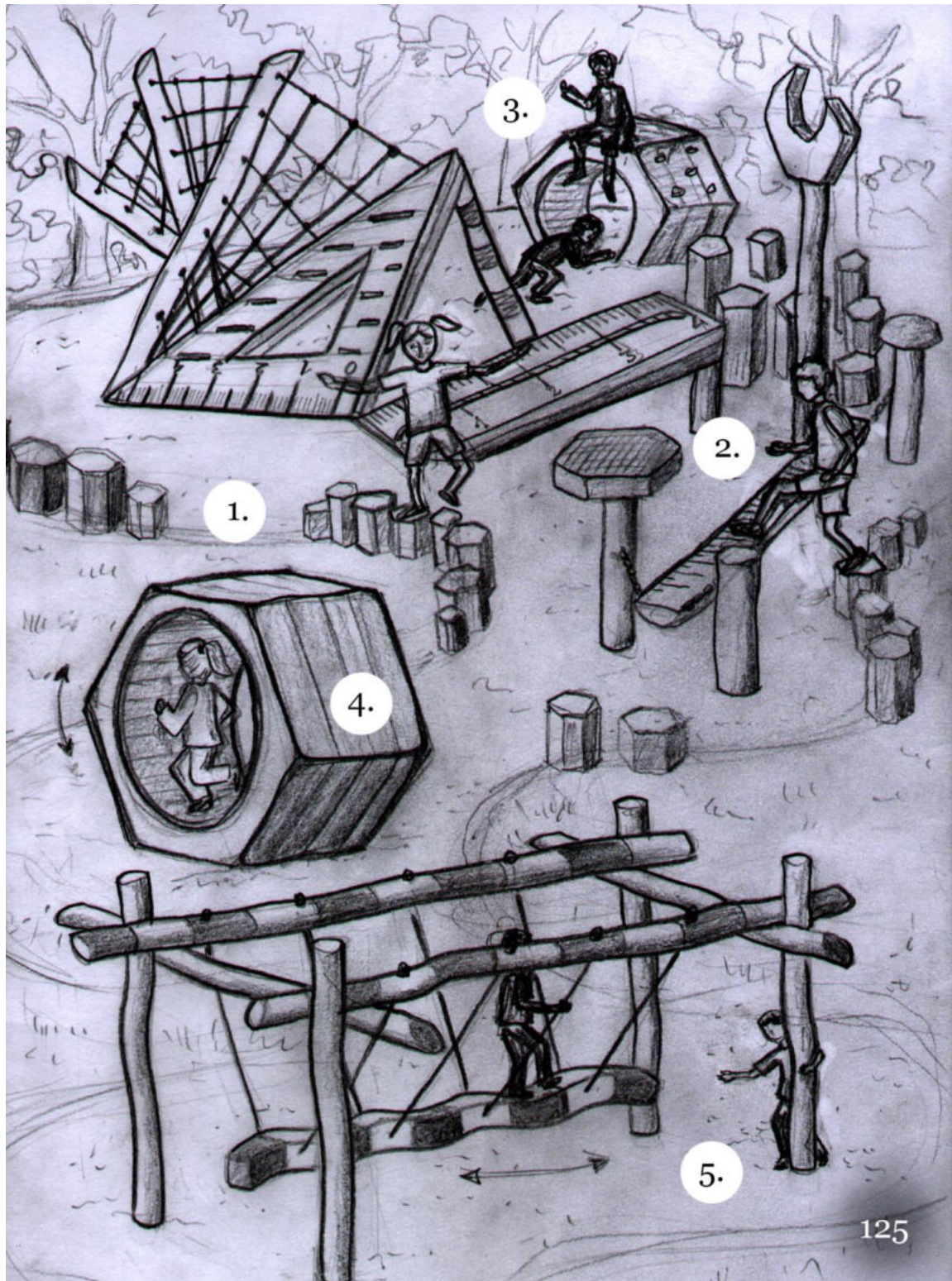
Mivel a köztéren található egy, a mérnököt ábrázoló mellszobor (123. ábra), annak fából faragott, egész alakká kiegészített mását helyeztem el a játszótéren (6. objektum). A szobor később közép-re helyezve jelenne meg, lehetőséget adva arra, hogy a gyermekek vizuális párhuzamot vonjanak a nem messze található kőalak és a játék között. Ennek szintén élménypedagógiai jelentősége van, ugyanis lehetőséget ad arra, hogy a gyermekek játékos formában tanulják meg egy híres mérnök történetét, a hozzá kapcsolódó fogalmakat. András mérnök kezébe lakatot terveztem, ezzel utalva a kezdeti pályára. Az ember nagyságú szobor mindkét karja mozgatható, a gyermekek kezet is foghatnak vele. ez még közelebb hozza a személyét a fiatalsághoz.

A játszótérre szükségesnek tartottam hintát tervezni (7. objektum), ez pedig tökéletes szerkezetként kínálta fel magát a kulcs játszótér-béli megjelenítésére. Az ollólábas hinta ollóin keresztülfektetett akácrönk jelzi a kulcs testét, a fejét és a végét pedig valóság-hű formában, felnagyított méretben jelenítettem meg.

A játszótér ezen verziójának tervezésekor szembesültem vele, mennyire nem egyszerű feladat a valóságos formákhoz ragaszkodva élménygazdag teret képezni. Sokkalta több utánajárást és aprólékos tervezést igényel, azon kívül rengeteg alapanyagot igényel, tehát nem a legköltséghatékonyabb megoldás. Ennek ellenére azonban nem lehetetlen, s anyagi forrás rendelkezésre állása esetén szépen kivitelezhető.

Hátránya a szerkezetek statikusságában van, mivelhogy a kompozíció önmagában nem ad olyan izgalmas térérzetet a használó gyermekeknek, mint az absztraktabb megfogalmazású rönkjátszóterek. Sokkal több szerkezeti elemre (csúszda, tiroli pálya, stb.) van szükség az utóbbiakhoz hasonló motiváló erő eléréséhez.

8.3 Félig elvonatkoztatott



Ezen a játszótéren látható formai kialakítás átmenetet képez a figuratív és a teljesen absztrakt formavilág között. A koncepció alapjául választottam a mérnöki eszközöket, amelyek véletlenszerű, halmaza egységes és egyedi karaktert ad a térnek. Az eszközök között számos, átmeneti absztrakcióra alkalmas formát találtam, mint a különböző mérő rudak, anyacsavarok, csavarhúzó, szögek, különböző vonalzó, stb. Ezek az elemek tovább bővíthetők. Azt a hangulatot keltik, mintha egy tervezőműhely fiókjában lennének, a szanaszét hagyott óriási eszközök között.

A térformát a szögletesre faragott akácröngök határolják, amelyeknek a hangulat manipulálásán túl esztétikai és funkcionális jelentőségük is van, ugyanis végigjárható egyensúlyozó pályaként működnek (1. objektum).

A tér központi elemeként egy összefüggő kalandmászókát terveztem, amely a terület legnagyobb részét teszi ki (2. objektum). A vázlaton látható elem nem a teljes rendszert, csupán annak a hangulatát, a formavilágát jeleníti meg. Ezen az objektumon keresztül ábrázoltam az egyes játékszerek közötti összehangolás lehetőségeit, melyek a mozgást sokoldalúan fejlesztik.

A pálya végigjárásakor szükség van kúszó, mászó, kapaszkodó, egyensúlyozó mozgásra, így a kondicionális és a koordinációs képességeket egyaránt fejleszti, s ez által az idegrendszer egészséges fejlődésében nagy szerepet játszik, ennek módját a 4. fejezetben fejtettem ki részletesen.

A mászóka részét képezi a háromszögletű vonalzóhoz – amely egyszerre térkapuként is szolgál – kapcsolódó furcsán kidőlő térhatást keltő elem, amely a négyzethálós füzet lapjainak motívumát jeleníti meg, vagyis azt a rendszert, amelyben a András mérnök tervez. Mindezt úgy, hogy az akácröngök között szabályos közönként kifeszített kötelek adják a mászó lehetőséget, ám az oszlopok egymáshoz képest eltérő síkban helyezkednek el. Ez a szerkezeti megoldás még nagyobb kihívást jelent, tehát erős motivációként szolgál a gyermekek számára, ami feltétele a játszótér használatának, amint a 3. fejezet 3. alpontjában részletesen kifejtettem.

A pálya folytatásaként, de különálló elemként is tekinthetünk arra a felnagyított anyacsavarra (3. objektum), amely még inkább a figurális megoldások közé sorolható, ám a kompozícióba tökéletesen beleillik. Egyszerre szolgál alagútként, búvóhelyként, térkapuként és mászókaként, mivel az oldalára

szerelt kapaszkodók segítségével a kisebbek is könnyedén, biztonságosan fel tudnak jutni a tetejére.

Kívülről szögletes, negatív érzetet kelthet a gyermekekben az anyacsavar motívuma, ám a belső kerek forma ezt a hangulatot pozitívan ellensúlyozza. Ennek a formai kettősségnek a kihasználásával terveztem meg azt a nagyméretű mókuskereket, amely az ütéscsillapító homokburkolaton mindegy „véletlenül elszórva” helyezkedik el (4. objektum). A gyermekek méltán kedvelt játéka erősíti az izomzatot, az állóképességet, izgalmasan új térélményt nyújt, miközben aktivitásra készíti.

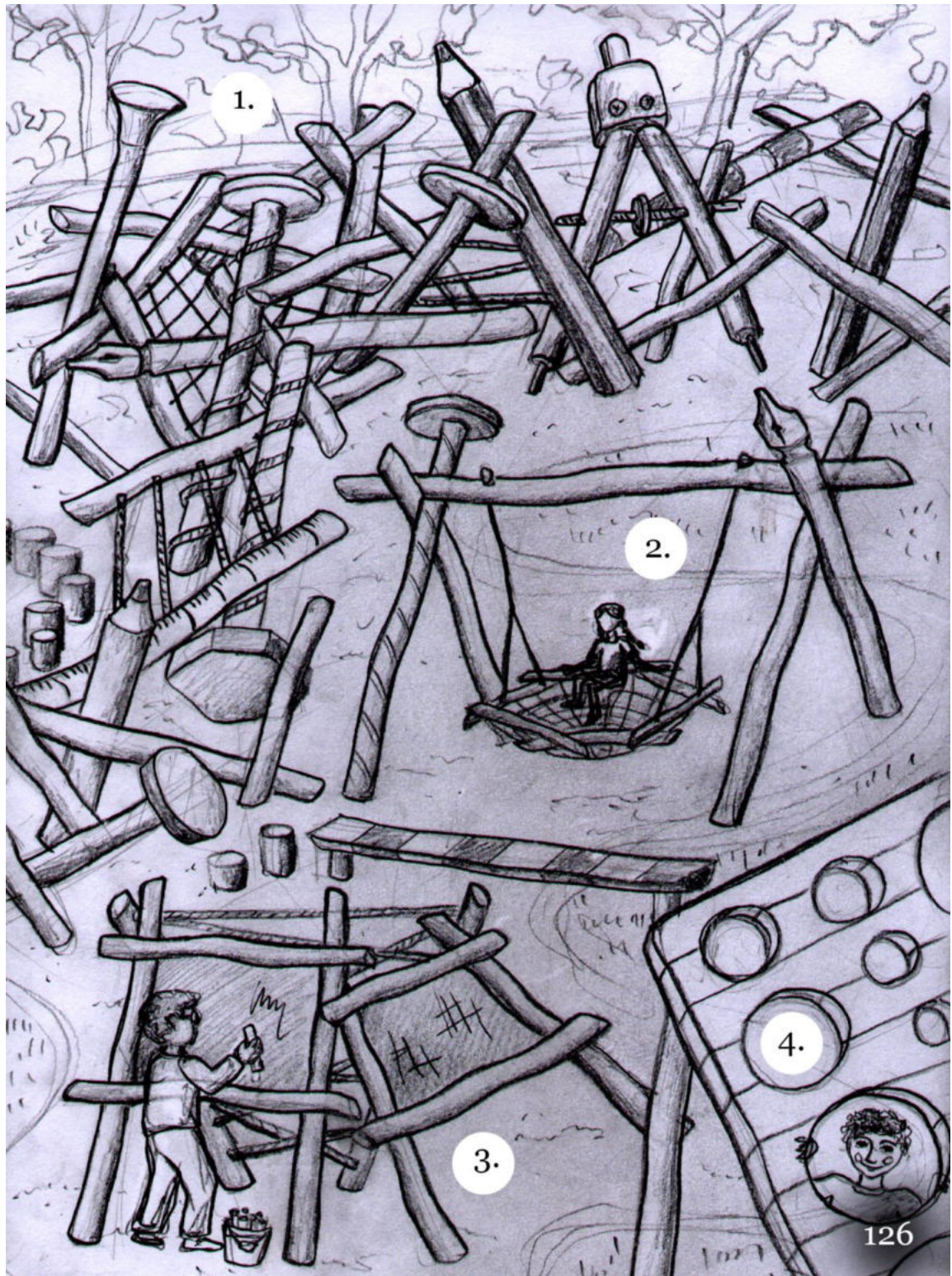
A játék előnye az absztrahált test eredeti formájában rejlik, amely lehetővé teszi, hogy a szerkezet önmagában, vagyis külső, vizuálisan zavaró elem nélkül megálljon, mi több, működjön. A finom mechanikai megoldás, amely fémből készült részek segítségével teszi lehetővé a forgó mozgást, a deszkák mögé van rejtve.

Az 5. objektum a mérték rudakat szimbolizáló hosszú kötélhinta, amely társas játszásra ad kiváló lehetőséget, ezen túl adott esetben elősegíti a szülő-gyermek közös játékát. Ez a játék méretének, és erős szerkezetének köszönhető, amely a funkcionális használókat nem korlátozza kizárólag a fiatalokra. Korábban említettem, hogy a játszótér a gyermek másodlagos szocializációs helyszíne, s emiatt szükség van a közös játékot elősegítő elemekre.

A félig elvonatkoztatott, vagy ha úgy tetszik, félig absztrakt játszótéri kompozíció tehát meglehetősen jó lehetőségeket rejt magában, amelyek közül csak párat soroltam fel, s amely magasabb szintű szerkezeti dinamikát enged megvalósítani. Ennek köszönhetően a tér élvezeti értéke is megnövekszik a statikus játszótéri kompozícióhoz képest.

Következésképpen belátható, hogy kedvező megoldásként szolgál ez a fajta elrendezés arra, hogy mind vizuálisan, mind funkcionálisan összekössük a tér különböző pontjait.

8.4 Absztrakt



Ez a harmadik, végső tervezői változata András mérnök játszóterének, amely a mérnöki eszközöket már a lehető legelvonatkoztatottabb formában jeleníti meg. Az átmenti variációhoz képest hasonló eszközök fedezhetőek fel a térben, ám a kontextus, amelybe ezek a felnagyított tárgyak bele vannak helyezve, az előzőtől egészen eltér.

Hogyha eddig átlátható volt a rendszer az egyes elemek között, az ezen a terven megszűnik, már csak sejteni lehet, hogy a dolgoknak hol a kezdete, s hol a vége. Ez a rejtelmesség, a láttatás-eltakarás kedvező térbeli komponálása, a játszótér súlypontjainak és ritmusának váltakozása adja az egységes, izgalmas térbeli rendszert.

A játszótér egyes részei használati és vizuális, esztétikai szempontból, is össze vannak hangolva, ezért a felhasznált anyagok – farönk, kötél, deszka – és színek – sárga, piros, zöld kék összehangolt árnyalatai – felelnek.

A játszótér egészen végigvonuló központi leghangsúlyosabb elemnek tekinthető a tervezőeszközöknek véletlenszerűen összegabalyodott halmazát imitáló óriási rönkhalmaz (1. objektum). Ebben a különböző színű és méretű ceruzáktól kezdve a körzón, csavarokon és szögeken át a különböző vonalzókig és mérőszerszámokig mindenféle elem megtalálható, kedvesen rendetlen térhatást keltve. A kompozíció kötelekkel, rámpákkal és hálókkal van kiegészítve a játékelmény fokozása érdekében. Vizuális dinamika hatja át az egész központi elemet, amelyet átlátásokat, mozgáslehetőségeket és átbújások végtelen lehetőségét kínálja.

A legszerencsésebb módja ezen eszközök absztrakt megfogalmazásának a könnyen alakítható, tartósságát tekintve is kedvező akácrönk.

A játszótérek nélkülözhetetlen a nehézségi erő-érzetet oly kedvezően fejlesztő hinta, ennek speciális formájaként az ollólábas fészekhintát választottam ennél a variációnál (2. objektum), mivel a szerkezet kiváló alkalmat ad a mérnöki eszközök absztrakt megfogalmazásának. Az ovális alapformát ez esetben farönkökkel daraboltam szögletes szerkezetté, amely így illeszkedik az alapkoncepcióhoz. A hinta fészkes hálójában három-négy kisebb gyermek kényelmesen elfér, így ez a megoldás újból elősegíti a társas kompetenciák fejlesztését, a közös játékre való képességet.

Dekorációként használtam a tervezett játszótéren a csavarmenet körülölelő-kanyarodó vonalát, amelyet hol szimpla festéssel, hol körültekert kötelekkel

terveztem és komponáltam a kompozícióba. Így hol esztétikai hangulatfokozó elemként, hol használati, a kapaszkodást segítő elemként jelenítettem meg a játszótéren.

Elhelyeztem a tervben egy egészen különleges objektumot, amely a kreatív energiák kiadására szolgál, még hozzá egy dupla rönkkeretes krétatáblát. Ennek szükségére az a tény utalt, hogy a játszótér előtti parkrész a tér felújítása előtt aszfalttal volt borítva, s állandóan krétával alkotott gyerekrajzok borították. Mióta az aszfaltot sárga térkőre cserélték, a fiataloknak nincsen többé lehetőségük hova rajzolni. Ezért tartottam fontosnak tábláról gondoskodni. Másrészt a különböző képességű gyermekeknek különböző indokuk lehet adott tér használatára, s úgy éreztem, ezzel a megoldással csak a motiváció diverzitását növelhetem. A táblát hátulról megtámasztó akácrönkök közé kötelek vannak kifeszítve, amelyek mászó- valamint ülőobjektumként alkalmazhatóak.

A térkapuk jelentőségét a 2.3 „Térkapuk” című alfejezetben fejtettem ki, ennek köszönhetően szükségesnek tartottam az absztrakt elemeken kívül egy izgalmas átlátásokat nyújtó áttört deszkafalat elhelyezni a téren, amely szintén a mérnöki élet egy fontos kellékét, a körsablont szimbolizálja, óriási méretre nagyítva.

Természetesen a központi fő elemet érdemes úgy kialakítani, hogy használatilag összekapcsolódjanak a viszonylag különálló elemekkel, hogy érvényesülhessen a szinergia, s az elemek közelsége fokozni tudja a játszótéri élményt. Az egységes képről, hangulatról szintén az összehangolt színekkel és formákkal gondoskodhatunk, amelyre leginkább a kivitelezéskor kell odafigyelni. A játszótér domináns színvilága a fekete-fehér kontrasztot kiegészítő meleg és hideg színek.

A három vázlatról összességében elmondható, hogy jól megfogalmazták az absztrakció különböző szintjeiben rejlő formai lehetőségeket, habár nem tértek ki minden egyes eszköz megtervezésére, ez azonban nem is volt cél. Fontos azonban megjegyezni, hogy bebizonyosodott, mekkora jelentősége van a kiválasztott formavilágnak – amelyet egy-egy cég általában egységesen képvisel - a játszótéri élményszerzési és mozgásfejlesztési lehetőségekben.

Szakdolgozatom eredményeként megállapítottam, hogy a különböző absztrakciós szintű rönkjátszóterek szinte önmagukban kész kortárs műalkotásnak tekinthetők. Illusztrációként szolgálnak erre az első fejezetben ismertetett, ősi gyökerekkel rendelkező, ugyanakkor a technikai újításokat kihasználó tájépítészeti installációk. A szintézisben ismertetett külföldi és hazai példákon keresztül bizonyítottam, milyen módon illeszthetőek ezek a modern technikai és formai megoldások a hagyományostól eltérő játszótér-kialakításokba.

Dolgozatomban áttekintettem és összehasonlítottam az európai és a hazai játszótértervezés jellemző irányvonalait, melynek eredményeként kirajzolódott számomra, hogyan dominálnak az észak-európai régiókban a letisztult, kortárs, figurális megoldások, hogyan nyernek egyre nagyobb teret – főleg Németországban és környékén – az átmeneti és elvonatkoztatott formavilágú játszótérek, s ehhez képest hazánkra mi jellemző. Takács Edvárdal – az Ilona-malom Műhely – vezető tervezőjével folytatott beszélgetéseim és a műhelyben töltött gyakorlatom során bizonyosodtam meg arról, hogy Magyarországon egyre nagyobb teret nyernek a félig elvonatoztatott és a figurális formavilágú játszótéri megoldások, s hogy egyre növekszik az igény a természetes akácrönk alapanyagú mesejátszóterekre.

Egy saját – GYIK Műhelyben végzett – kísérlettel bizonyítottam (lásd 1.3 alfejezet), hogy a mai kortárs játszótérekben szükséges az egyedi, hagyományos formáktól való elrugaszkodás, amelynek segítségével erős motivációt jelentő és magas minőségű élményt nyújtó terek hozhatóak létre.

Környezetpszichológiai érvekkel támasztottam alá, hogy miért szükséges ezeken a tereken a hangulat tudatos manipulálása, valamint hogyan lehetséges. Ennek az egyedi hangulatvilágnak a megteremtésére a fa bizonyult a legalkalmasabb szerkezeti alapanyagnak, annak is az absztrakt megoldásokat leginkább lehetővé tevő rönk formája.

Sikeresen tártam fel az összefüggéseket a játszótéri eszközök absztrakciója, valamint az emberi érzékelés között, különös részletességgel elemezve a mozgásfejlődést. A kilenc emberi érzéket elemezve teljes képek kaptam az anyaghasználatok, a forma- és színvilág, az egyes játszóeszközök, és az

objektumok közötti funkcióbeli összehangolásoknak a játszótereken betöltött szerepéről. Ennek eredményeképpen megállapítottam, hogy az „újhullámos” játszóterek az érzékeket a hagyományos tereknél hatványozottan hatékonyabban fejlesztik, akár a tapintásra, akár a nehézségi erő-érzetre, akár a mozgásra, akár az egyensúly-érzetre, akár a hőérzetre, akár a szaglásra, akár az ízlelésre/ízlésre, akár a látásra, akár a hallásra gondolunk. Kifejezetten igaznak bizonyult ez a sok feltevés azokra a játszóterekre, amelyeken a természetes alapanyagok dominálnak.

Feltártam az alkalmas fafajták – a tölgy és az akác – mellett a faanyag megmunkálási lehetőségeit, költségeit, melynek során megállapítottam, hogy a fa alapanyagú játszóterek anyaguk és szerkezeti változatosságuk miatt költséghatékony megoldást, valamint számtalan kialakítási lehetőséget kínálnak.

Ismertettem a mozgásfejlődés szakaszait, amely szükséges volt ahhoz, hogy a megfelelő célcsoport számára a megfelelő nehézségi szintű, és a megfelelő mozgásbeli kihívást jelentő játszószerkezet tervezhessük. Öt életkori kategóriát állapítottam meg, az 1 éves korosztálytól – amely alatt a gyermek még nem képes a tér önálló használatára – a 10-12 éves korig, amikorra véglegesen kifejlődnek az alapvető mozgásformái, s a gyermek az anatómiai változások korszakába lép.

Kutatásaim során fényt derítettem arra a tudományosan alátámasztott tényre, miszerint a mozgásformák két kategóriába – kondicionális és koordinációs – sorolhatók, s hogy ezeket egymással szoros kölcsönhatásban kell fejleszteni, amelyre az igényesen megtervezett, farönkből épített játszóterek sokrétűségükkel tökéletes helyszínt teremtenek. Ennek elemzésekor kiderült, hogy a gyermeki fejlődés során az aktív és diverz mozgás és az idegrendszer egészséges fejlődése között alapvető lineáris összefüggés van, ez újra a hagyományostól eltérő, erős absztrakciós szintű játszóterek szükségességét támasztja alá.

Ezt a diverzitást a szintézis során felsorolt példák „absztrakt” kategóriájába tartozó játszótereken figyeltem meg elsősorban, amelyeken a természeti formák akácrönkökkel való leképezését kísérelték meg a tervezők meglehetősen sikeresen. A skála felállítása során, amely mentén a kiválasztott játszótéreket elemeztem, arra törekedtem, hogy minél egyértelműbben rajzolódjon ki az összefüggés a figuralitás-absztrakció és a biztosított mozgásbeli változatosság között, természetesen sok egyéb szempontot is figyelembe véve.

Megállapítottam a vizsgált játszóterek absztrakció szerinti előnyeit és hátrányait. Elmondható, hogy az absztrakt térformák funkcionális kohéziót eredményeztek, és az elemek egymás mellé rendeltsége a szinergia elve alapján a tér változatos használatát – ezáltal a magas játékélményt – segítette elő, melyre szintén a szintézisben felsorolt példák szolgálnak bizonyítékkul. Ugyanezt az elvet követtem a javaslati részben ismertetett saját vázlatterveim készítésekor.

Az egyedi rönkjátszóterek nagy részben hozzájárulnak a helyi identitás erősítéséhez. Ennek pozitív pedagógiai hatása is lehet, ha az illető tér valamely helyi vonatkozású tematikát dolgoz fel – mint például a svéd cég, a Monstrum által tervezett „The Blue Whale” játszótér Gothenburgban, vagy a saját tervezésű, budapesti játszóterem, „András mérnök játszótere”.

Saját javaslati munkarészemben a szintézisben ismertetett példákból levont tanulságok alapján vázoltam fel három, egymástól eltérő absztrakciós szintű játszóteret. Ennek a három különböző térnek egyazon tematikát választottam, a köztér névadójának, Mechwart Andrásnak személyét és élettörténetét. Így vontam be a Ganz gyár épületétől kezdve a műszaki műszereken keresztül a gyárban folytatott szerelőmunkáig bezárólag a mérnök személyéhez kapcsolódó fogalmakat, izgalmas játékokká alakítva a gyermekek, néha pedig a felnőttek számára is.

További kutatási irányként jelölöm ki a játszóterek környezetpszichológiai és mozgáspszichológiai hatásainak rövid és hosszú távú vizsgálatát. Mindezt amiatt javaslom, hogy lehetőség legyen különböző komoly tudományterületeket bevonva a dolgozatomban tárgyalt játszóterekhez hasonló további projektek szükségességének alátámasztására. A vizsgálati formát tekintve felnőttek esetében a személyes beszélgetést, gyermekek esetében pedig a szabadtéri játékformáiknak, valamint a mozgás- és viselkedésmintáiknak alapos megfigyelését javaslom.

Amennyiben felmerül az igény a szakdolgozatom tanulmánytervének bármilyen szintű megvalósítására, abban az esetben kész vagyok további, részletes tervek készítésére. Ennek során szükségessé válik a konzultáció egy arra alkalmas tervező és kivitelező céggel, amely eredményeként legvégül Mechwart-ligeti kisjátszótér új formát ölthet.

Könyvek és folyóiratok

- Bakos Ferenc (1989). *Idegen szavak és kifejezések szótára*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- Dúll Andrea (2003). *Kültéri játékterek környezetpszichológiai elemzése. Alkalmazott Pszichológia*.
- Dúll Andrea (2010). *A környezetpszichológia alapkérdései - helyek, tárgyak, viselkedés*. Budapest L'Harmattan.
- Dr. Hamar Pál (2008). *Testnevelés-elmélet SPORTISMERETEK I*. Budapest: Csanádi Árpád Általános Iskola és Pedagógiai Intézet.
- Grillmeier, Bruce. (2015). *Outdoor Play Spaces for Children*. Australia: The Images Publishing Group Pty Ltd
- Jancsó Gyula, Osvát Judit, Sárdy Ottó (1974). *Szabadtéri sportpályák, játszóterek, játszóterek: tervezés - építés - fenntartás*. Budapest: Mezőgazdasági Kiadó.
- Józsa Krisztián (2002). *Az elsajátítási motiváció pedagógiai jelentősége*. Magyar Pedagógia, 1. sz. 79-104. Szegedi tudományegyetem, Pedagógiai Tanszék
- Király Tibor – Szakály Zsolt (2011). *Mozgásfejlődés és a motorikus képességek fejlesztése gyermekkorban*. Dialóg Campus Kiadó.
- Kollmann (1955). *Principles of Wood Science and Technology: II Wood Based Materials*.
- Magyar Szabványügyi Testület (2008). *Magyar Szabvány. A játszótéri eszközök biztonságosságáról*. Budapest: Nemzeti Fejlesztési Ügynökség.
- Mészáros, István, Németh András, Pukánszky Béla (2003). *Neveléstörténet. Szöveggyűjtemény*. Budapest: Osiris Kiadó.
- Morgan, G. A. – Harmon, R. J. – Maslin-Cole, C. A. (1990). *Mastery motivation: Definition and measurement. Early Education and Development*, 1. 5. sz. 318-339.
- Murányi Kovács Endréné–Rónai Andrásné (1965). *A barkácsolás: a játék és a munka összefonódása*. Budapest: Tankönyvkiadó Vállalat. In: Bakonyiné Vincze Á.: *Tanulmányok az óvodai munkára nevelés köréből*. Budapest: Tankönyvkiadó.
- Osvát Judit (1970). *Játzószerkatalógus*. Budapest: Fővárosi Kertészeti Vállalat.
- Rétsági Erzsébet, H. Ekler Judit, Náadori László, Woth Péter, Gáspár Mihály, Gáldi Gábor, Szegnerné Dancs Henriette (2011). *Sportelméleti ismeretek*. Dialóg Campus Kiadó.
- R. Török Mária (2014). *A szín*. Budapest: Terc Kft.
- Schmidt Gábor, Fekete Szabolcs, Gellér Zita, Gerzanics Annamária, Gerzson László, Jámborné Benczúr Erzsébet, László György, Szántó Matild, Szendrői József, Tillyné Mándy Andrea (2003). *Növények a kertépítészetben*.
- Stoppard M. (1997). *Mit tud a gyerek? Játékos képességvizsgálatok*. Park Könyvkiadó, Budapest.
- Wittmann Gyula (2000). *Mérnöki faszervezetek I*. Budapest: Mezőgazdasági Szaktudás Kiadó

Személyes szakmai beszélgetések

Takács Edvárdal, az Ilona-malom Műhely Bt. tervezőjével, 2017. július 18-án
Szegedi Miklóssal, a magyarországi játszótértervezés egyik alapítójával
2017. szeptember 28-án

Internetes források

- INT 1 <http://csaladhalo.hu/hatter/jatszoterek-egykor-es-ma/> 2017.02.13.
- INT 2 http://www.antiquealive.com/Blogs/Jangseung_Korean_village_guardian.html
2017.01.30.
- INT 3 <http://www.csaladivilag.hu/kisbaba-a-tukor-elott/> 2017.02.14.
- INT 4 <https://csaladhalo.hu/hatter/jatszoterek-egykor-es-ma/> 2017.04.03.
- INT 5 <http://napidoktor.hu/korkep/ahol-az-erzelmek-szuletnek-a-limbikus-rendszer/>
2017.05.20.
- INT 6 <http://napidoktor.hu/korkep/ahol-az-erzelmek-szuletnek-a-limbikus-rendszer/>
2017.05.20.
- INT 7 <https://www.ujakropolisz.hu/cikk/azt-mondtak-jatekrol> 2017.05.28.
- INT 8 <https://www.ujakropolisz.hu/cikk/azt-mondtak-jatekrol> 2017.05.28.
- INT 9 http://janus.ttk.pte.hu/tamop/kaposvari_anyag/jozsef_istvan/testi_s_idegrendszeri_fejlds.html
2017.04.22.
- INT 10 <http://www.megosz.org/wp-content/uploads/2013/10/%C3%BAj-pdf.pdf> 2017.05.17.
- INT11 http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/21_a_gyermeki_jtkra_von_atkoz_kori_nzetek.html 2017.06.02.
- INT12 <http://cultura.hu/kultura/110-eve-halt-meg-mechwart-andras/> 2017.09.04.

Ábrajegyzék

1. <http://www.skinnerinc.com/full/076/903076.jpg>
amerikai indián totemoszlop, 2016.12.13.
2. <http://www.fafaragas.info/fafaragas-leirasok/kopjafak-faragasa/>
hagyományos magyar kopjafa, 2016.12.13.
3. <http://www.printsandprintmaking.gov.au/works/13516/images/5631/>
aboriginal (pukumani) totemoszlopok rajzai, 2016.12.14.
4. http://www.kccro.ro/ro/diverse_elemente_culturale_01
Dél-Korea totemoszlopai, 2016.12.20.
5. <https://japingkaaboriginalart.com/collections/tiwi-carvings-and-sculptures/>
aboribinal vízmadár szobor, 2017.08.09.
6. <https://japingkaaboriginalart.com/collections/tiwi-carvings-and-sculptures/>
aboriginal pelikán szobor, 2017.08.09.
7. <http://www.csla-aapc.ca/awards-atlas/garden-city-play-environment>
Garden City Play Environment, Canada, 2017. 02. 13.
8. <http://www.carve.nl/en/item/139>
Beringen, postindustrial landscape playground, 2017. 05.02.
9. <http://www.cumbria66.co.uk/listing/whinlatter-forest-park-magic-in-the-forest-above-the-lake/>
Whinlatter Forest Park, Keswick, United Kingdom, 2017.03.21.
10. http://www.landezine.com/index.php/2016/08/guldbergs-plads-by-11-landskab/guldbergs_plads-06/
Guldbergs_Plads, 2017.03.19.
11. <http://architypereview.com/project/water-path-x-studio-ivan-juarez/>
Water Path x-studio: Ivan Juarez, 2016.12.13.
12. <http://www.domaine-chaumont.fr/de/kunst-und-naturzentrum/armin-schubert>
Armin Schubert land art alkotása, 2016.12. 09.
13. <http://www.landezine.com/index.php/2010/10/flex-fence/flex-fence-mikyyoung-kim-cor-ten-11/>
Flex fence by Mikyoung Kim, 2017.03.11.
14. <http://one360.eu/blog/archives/13504>
Jaakko Pernu városi tájépítészeti installációja, 2017.04.07.
15. <http://www.mattstudio.com/work/grid-wall/>
Matt Studio – Grid Wall, 2016.11.14.
16. <http://www.domaine-chaumont.fr/de/internationales-gartenfestival/der-garten-der-kinder>
Chamount – N. der Garten der Kinder, 2017.03.04.
17. <https://www.youtube.com/watch?v=XYvxWD-Urys>
Competition as Architecture, S AM Basel 2012, Hello Wood, 2017.10.01.
18. https://www.tripadvisor.es/LocationPhotoDirectLink-g189894-d244328-i227122192-Botanical_Garden-Gothenburg_Vastra_Gotaland_County_West_Coast.html
Land Art in the Botanical Garden : Jaehyo Lee from Korea, 2017. 05.03.

20. <http://www.annemarieprice.com/mosaic-beach-art.html>
Mosaic beach landart 1., 2017.01.22.
21. <https://www.ignant.com/2013/08/21/hello-wood/>
Hello Wood land art alkotás, Enrique Soriano / Pep Tornabell, 2017.10.01.
22. <http://www.annemarieprice.com/mosaic-beach-art.html>
Mosaic beach landart 2. 2017.01.22.
23. <http://stilblog.hu/2011/08/01/hello-wood-2011/>
Hello Wood 2011, Csórompuszta 2017.10.01.
- 24-25. https://www.jpbrazs.com/ip_GRANDS_CERCLES.html
Le Jardin du Cercle D'Or, Chamount, 2017.03.04.
- 26-27. https://www.jpbrazs.com/ip_GRANDS_CERCLES.html
Un Monde Incertain, Chamount, 2017.03.04.
- 28-30. https://www.jpbrazs.com/ip_GRANDS_CERCLES.html
Le Grand Cercle, Chamount, 2017.03.04.
- 31-32. Kárpáti Gergely fotóművész engedélyével került felhasználásra, 2016.08.26.
- 33-37. Saját felvételek, Nemzeti Galéria, GYIK-Műhely, 2017.05.02.
38. <http://monstrum.dk>
The Globe playground, Denmark, 2017.05.12.
39. <http://all-that-is-interesting.com/monstrum-playgrounds>
The Dragon playground, Denmark, 2017.02.01.
40. <http://epiteszforum.hu/a-kapolcsi-ilona-malom-muhely-vincze-barbara-laudacioja-piko-violarol-es-takacs-edvardrol>
Beltéri játszókert, Veszprém, 2017.04.17.
41. <http://www.playhivela.com/>
Swipebox, 2017.03.24.
42. <http://www.zumkukuk.de/referenzen/freizeiteinrichtungen>
Haltern am See, Freizeitpark Ketteler Hof 2011 und 2014, 2017.06.02.
43. <http://www.ilonamalom.hu/munkak/varak.html>
Sobri Jóska kalandpark, mászófal, 2017. 05.05.
44. <http://www.cynthia-reeves.com/jaehyo-lee/>
Jaehyo Lee land art szobra, 2016.12.15.
45. <http://www.zumkukuk.de/referenzen/freizeiteinrichtungen>
Kukuk, Haltern am See, térkapuk, 2017.06.01.
46. <http://www.przedszkole401.edu.pl/o-przedszkolu/wyroznia-nas/>
Lengyel óvoda kerti mezítlábas ösvénye, 2017. 01. 30.
47. <https://www.kristberg.at/sommer-montafon-kneippanlage.html>
Kristberg, Kneipp therapy, 2017.01.21.
- 48-55. http://www.kerekesztendo.hu/includes/main_page.php
Kerek Esztendő mesepark objektumai, 2017. 03.19.
- 56-61. <http://www.zoobudapest.com/pannonpark/hirek/megnyilt-a-tunder-ilona-jatszoter>
Tündér Ilona játszótér objektumai, 2017.05.02.

- 62-67. <http://monstrum.dk>
The Blue Whale, Monstrum, 2017.06.04.
- 68-71. http://www.asapa.hu/debrecen_bekas_jatszoter
Békás játszótér, Asapa, 2017.03.20.
- 72-77. <http://monstrum.dk>
The Lion Chunga, Monstrum, 2017.06.04.
- 78-83. <http://www.thestylebox.com/2014/10/13/a-day-at-moors-valley-country-park/>
Moors Valley Country Park, Dorset, 2017.06.02.
- 84-89. <http://sik-holz.de/news/archiv/das-verwunschene-dorf>
Das Verwunschene Dorf, 2017.03.31.
- 90-95. <http://minimatine.hu/itt-jartunk-cerka-firka-jatszoter/>
Cerka Firka játszótér, 2017.04.26.
- 96-101. <http://www.zumkukuk.de/referenzen/freizeiteinrichtungen>
Kita Mistelweg, 2017.02.21.
- 102-107. <http://www.zumkukuk.de/referenzen/freizeiteinrichtungen>
Naturfreundehaus, 2017.08.05.
- 108-113. <http://www.zumkukuk.de/referenzen/freizeiteinrichtungen>
Erlebnissteinbruch, 2017. 02.21.
- 114-119. <http://www.zumkukuk.de/referenzen/freizeiteinrichtungen>
Freizeitpark Ketteler Hof, 2017.02.21.
- 120-123. saját felvételek, 2017.05.03.

Közösségi és hírportálokra egyre gyakrabban találkozhatunk fantasztikus „álmójátsszóterek” vonzó dokumentációival. Hogy ezeket a tereket komoly tervezés előzi meg, abba kevesen gondolnak bele.

Szakdolgozatom témájául választottam a tájépítészet gyermekeknek szóló közterekkel foglalkozó ágát, az egyedi karakterű játszótértervezést, amely a 2000-es évek óta Európa-szerte hatalmas lendülettel ível felfelé. Felívelését a gazdasági jólétnek és annak köszönheti, hogy a létrehozásuk valós igényre támaszkodik, továbbá annak, hogy egyre nő az ezzel foglalkozó szakemberek száma. A tényt, hogy ideje a sztereotip játszótéri elemek világából valamely irányba továbblépni, a Gyermek Ifjúsági és Képzőművészeti Műhelyben óvodásokkal végzett modellépítő kísérletemmel igazoltam.

A többféle irány közül azért foglalkoztam a farönkök szerkezeti alapelemként használó természetes anyagú játszóterekkel, mivel ezt tartom a legoptimálisabb útnak a mai modern korban. Főként városi környezetben tartom szükségesnek a létrehozásukat, mivel a mai gyermekeknek egyrészt alig adatik lehetőségük a természetes anyagokkal való találkozásra, másrészt ez az a másodlagos szocializációs helyszín, ahol a legtöbb kültéri szabadidejüket töltik.

Éppen ezért lényeges, hogy a játszótér kellően erős ingerként szolgáljon a fiatalabb korosztálynak. Ha ugyanis megadjuk a gyermeknek a megfelelő motivációt, azzal boldog játszótérhasználatra serkentjük, még akkor is, ha ez fizikai aktivitással jár. S ez az aktív mozgás – amennyiben biztosítjuk a megfelelő diverzitású szerkezeteket – segíti majd az idegrendszerének egészséges kifejlődését, s ez által biztosítja egy kiegyensúlyozott, boldog élet lehetőségét.

Szakdolgozatomban részletesen elemzem a rönkjátsszótereket vizuális, funkcionális és anyaghasználati szempontból, továbbá megvizsgálom a kilenc különböző emberi érzékre gyakorolt hatását. A szintézis során 12 külföldi és hazai példát elemzek, melynek eredményeképp saját tanulmánytervet készítek egy valós budapesti helyszínre, a Mechwart-ligeti kisjátsszóterre, három különböző absztrakciós szintű változatban, amelyet egyszer talán sikerül megvalósítani...