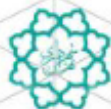




راهنمای
گام به گام طراحی

پانتوق‌های بازی

برای کودکان





راهنمای طراحی پاتوق (فضای باز عمومی) بازی برای کودکان



زیر نظر: مجتبی دانشور، مهدی صالحی و سهیل سلیمیان

با همکاری: سید مجید نادری و مرضیه موذنی

تهیه کنندگان:

فروغ افشاری اسفیدواجانی و ناهید اخیانی

طراح جلد: سلمان رئیس عبداللهی

طراحی گرافیک: دپارتمان گرافیک دیاری نو

تاریخ انتشار: بهار ۱۴۰۰

فهرست مطالب

سخن آغازین	۱
فصل اول: اهداف و تعاریف	۴
اهداف	۴
تعاریف	۴
فصل دوم: اصول طراحی	۱۴
یک: نقش محوری کودکان	۱۵
دو: معنادار و متناسب بودن مکان با جامعه محلی	۱۹
سه: مشارکت پذیری	۲۱
چهار: چندمنظوره و سازگار بودن	۲۵
پنج: متنوع سازی	۲۸
شش: تسهیل تعاملات اجتماعی	۲۹
هفت: ترویج سلامت و حس خوب	۳۱
هشت: برابری و دسترسی پذیری	۳۳
نه: نهادینه کردن پایداری محیط زیستی	۳۹
ده: اطمینان از پایداری مالی	۴۱

فصل سوم: طراحی و ارائه ۴۴

یک: هدف‌گذاری ۴۵

دو: مشکلات، محدودیت‌ها و فرصت‌ها ۴۸

فصل چهارم: مدیریت و نگهداری ۷۹

یک: اهداف ۸۰

دو: مشکلات، محدودیت‌ها و فرصت‌ها ۸۲

فصل پنجم: ابزارهای پیشبرد راهنمای طراحی ۸۶

یک: الگوی ممیزی طراحی ۸۸

دو: لیست تایید پروژه طراحی ۹۰

فصل ششم: نمونه‌های طراحی ۹۴

یک: نمونه پاتوق‌های بازی ۱۱۰

دو: نمونه طراحی سه‌بعدی پاتوق‌های بازی ۱۲۷

فهرست منابع ۱۴۷

سخن آغازین

پژوهش‌های فراوانی در سراسر جهان، بر وزن و اهمیت تاثیر پارک‌ها و فضاهای باز بر کیفیت زندگی انسان تاکید دارند. نکته جالب توجه مطالعات انجام شده، این است که کیفیت طراحی فضاهای باز عمومی رابطه مستقیمی با استقبال شهروندان از این فضاها دارد. اینکه کودک (شهروند زیر ۱۸ سال) در زمان حضور در فضاهای باز و سبز شهری چقدر احساس امنیت می‌کند و چه سطحی از لذت و تندرستی را با گذراندن وقت در این فضاها تجربه می‌کند، نکته مهمی است که تحت تاثیر طراحی فضا است.

مدیریت شهری در تهران، به‌عنوان نهادی که مسئولیت طراحی و احداث فضاهای شهری را بر عهده دارد، از نقش فضاهای باز عمومی در توسعه و بهبود کیفیت زندگی همه شهروندان، به‌ویژه کودکان، آگاه بوده و در جهت آفرینش بهترین بروندهای امکان‌پذیر حاصل از طراحی در فضاهای باز موجود، آتی و پیشنهادی (که با نام پاتوق‌ها شناخته شده هستند)، در سطح «تهران دوستدار کودک»، راهنمای گام‌به‌گام طراحی تخصصی برای کودکان را تدوین نموده و امیدوار است نتیجه این اقدام، پدید آمدن مکان‌هایی کوچک مقیاس اما حضورپذیر و محبوب کودکان باشد.

این راهنمای طراحی، به مثابه مشاوره برای معاونت‌ها و سازمان‌های مربوطه، طراحان، مشاوران و مجریان بوده و اساساً تمرکز آن بر فرآیندهایی در جهت برنامه‌ریزی برای دستیابی به «بهترین اقدامات» در جهت توسعه فضای باز، برنامه‌ریزی برای تفریح کودکان و برنامه‌ریزی شهری در زمینه استقرار، ارتباطات و انسجام فضاهای باز عمومی کودک‌محور است.

منظور از راهنمای گام به گام طراحی چیست؟

راهنماهای گام به گام طراحی در فرآیند طراحی نقش جعبه‌های ابزار (Toolkit) طراحی را بازی می‌کنند. به این معنا که طراح در زمان طراحی می‌تواند به این کتاب‌های راهنما مراجعه کرده و از روش و رویه، نکات کلیدی و رویکردی لازم برای انجام طراحی موضوعی در هر مرحله بهره بگیرد. از آنجایی که ترجمه فارسی مناسبی برای تولکیت طراحی وجود ندارد از اصطلاح راهنمای گام به گام استفاده شده است.

معمولاً در مواردی مانند طراحی محدود به موضوع و کالبد مشخص (مثلاً زمین بازی) می‌توان از دستورالعمل‌ها و ضوابط روشن و دقیق کالبدی برای طراحی استفاده کرد، ولی در موضوعاتی مانند طراحی با محوریت عوامل اجتماعی در مقیاس و با ویژگی‌های کالبدی و محیطی متفاوت، نمی‌توان از ضوابط صرف استفاده کرد و می‌بایست در جهت راهنمایی مرحله به مرحله در مسیر طراحی در جهت موضوع خاص اقدام به تدوین روش کرد و برای هر نوع فضای عمومی از دستورالعمل و چک‌لیست مختص آن استفاده کرد. برای مثال دستورالعمل زمین بازی کودکان، دستورالعمل مناسب‌سازی بوستان‌ها برای کودکان، آیین‌نامه مناسب‌سازی برای توان‌یابان و غیره.

چرا نمی‌توان برای پاتوق‌های بازی کودکان دستورالعمل یکسان و چک‌لیست جزء به جزء کالبدی طراحی کرد؟

پاتوق‌های بازی کودکان عرصه‌های متنوع شهری هستند که می‌توانند از گونه‌های مختلفی باشند. تمامی فضاهای عمومی و حتی در مواردی نیمه‌عمومی شهری، در مقیاس کوچک، که امکان حضور و بازی در آن وجود دارد، اعم از زمین‌های بازی، پارک‌های جیبی، زمین‌های ورزشی روباز، خیابان، پلازاها، عرصه‌های برگزاری رویداد و ... که در آن‌ها برنامه‌ریزی و طراحی ویژه‌ای برای حضور کودکان اتفاق بیفتد پاتوق بازی در نظر گرفته شده و ناگفته پیداست که هرکدام از این گونه‌های خاص، می‌بایست به فراخور کمبود سرانه‌ها و نیاز جامعه محلی کودک و خانواده، در مکان‌های شهری طراحی و اجرا شود. تنوع بالای گونه‌های فضاهای باز عمومی کوچک مقیاس ایجاب می‌کند که با هدف اجتناب از اقدامات موازی، به‌جای تولید یک سری الزامات یکپارچه در مورد هر کدام از گونه‌ها در این سند، از دستورالعمل‌ها، الزامات و چک‌لیست‌های اختصاصی موجود که در سازمان ملی استاندارد، شورای عالی شهرسازی و معماری و دبیرخانه شهر دوستدار کودک و تدوین و تایید شده است، استفاده شود و در این سند به کلیات موضوع پرداخته شود.

A teal graphic featuring a bicycle at the top right, a globe in the center, and a dashed circular line around the globe. The globe has a dotted pattern and a teal square on its top. The text "اهداف وتعاريف" is written in white over the globe.

اهداف وتعاريف

اهداف

هدف از تدوین این کتابچه، راهنمایی گام به گام مدیران شهری، مشاوران، طراحان و سایر افراد و نهادهای متولی یا علاقه‌مند به طراحی و توسعه فضاهای باز عمومی، در جهت حرکت شهر در مسیر حضورپذیری کودکان است.

تعاریف

کودک: طبق ماده یک قانون حمایت از کودکان و نوجوانان مصوب ۱۳۸۱/۱۰/۱۱ مجلس شورای اسلامی و همچنین ماده یک کنوانسیون حقوق کودک، تمامی افرادی که به سن هجده سال تمام هجری شمسی نرسیده اند کودک و نوجوان محسوب می‌شوند.

بازی: گرچه تعریف فراگیر و مورد توافقی برای بازی در دنیا وجود ندارد، اما در تعریفی همه شمول، بازی مهمترین کار و سرگرمی در دوران طفولیت و کودکی شناخته می‌شود. بازی مهمترین ابزار پرورش حواس پنجگانه کودک، تنها راه آزادسازی انرژی‌های انباشته شده در کودک و نیز موثرترین شیوه بروز خلاقیت‌های فکری و ذهنی کودک است.

بازی فعال: منظور بازی‌هایی است که پرتحرک بوده و با جابه‌جایی مداوم کودک همراه است.

بازی غیرفعال: منظور بازی‌هایی است که کودک غالباً به صورت ساکن (نشسته یا ایستاده) آن‌ها را انجام می‌دهد و فعالیت چندانی ندارد.

زمین/ فضای بازی: محیطی امن و سالم، مهیج و شادی‌آور برای بازی کودکان به طوری که جسم کودکان را تقویت کند و باعث ثبات عاطفی و احساسی آن‌ها شود همچنین کودکان از طریق انواع بازی و فعالیت در آن، آموزش‌های لازم را فرامی‌گیرند و زمینه‌های پرورش خلاقیت نیز فراهم می‌شود. فضاهای بازی بسته به ماهیت و اندازه دارای سلسله مراتب عملکردی از مقیاس محله تا شهر هستند. این نوع فضای شهری پویاست که کودکان در آن می‌توانند به انواع بازی با همسالان بپردازند. این فضاها عمدتاً روباز و عمومی است و در دو دسته اصلی مستقل و مکمل و یا رسمی و غیررسمی قرار می‌گیرند و جز در سلسله مراتب شهری و فراشهری، ورودی آن‌ها رایگان است.

وسایل/تجهیزات زمین بازی: تجهیزات و سازه‌ها، شامل قطعات و اجزای سازنده که کودکان در اماکن باز یا سرپوشیده، به صورت انفرادی یا گروهی، بر اساس مقررات و دلایل خودشان برای بازی که در هر زمان می‌تواند عوض شود، با آن‌ها یا روی آن‌ها بازی می‌کنند.

فضای باز: فضای باز محدوده‌ای در محیط طبیعی و یا محیط ساخته شده است، برای پشتیبانی از فعالیت‌های ورزشی و تفریحی.

محیط‌های تفریحی: ویژگی‌های تفریحی ناشی از محیط، طراحی و/ یا تاسیسات (مثلاً زمین بازی، بوته‌زار و غیره).

شعاع دسترسی: شعاع دسترسی به منزله معرفی گنجایش و ظرفیت آن کاربری یا مرکز خدماتی در نظر گرفته می‌شود که شامل شعاع دایره‌ای آن مرکز به متر است.

پارک: پارک‌ها از نظر اندازه از ۰/۵ هکتار تا ۲ هکتار یا بیشتر هستند و مجموعه‌ای از فرصت‌های تفریحی (اعم از مکانی برای توقف، نشستن و استراحت از ورودی تا فضاهای مکث و از این نقاط تا زمین بازی، مسیرهای گردش، آبناها، فضای پیک‌نیک و غیره) را در بر دارند. علاوه بر این، پارک‌های بزرگتر شامل تجهیزات ورزشی و ... نیز هستند. درحالی که پارک‌ها در حالت ایده‌آل بهتر است بزرگتر از ۰/۵ هکتار باشند، در مقیاس محله، پارک‌هایی در حدود ۰/۳ هکتار را معمولاً کوچکترین اندازه مفید برای بیشتر فعالیت‌های تفریحی محلی می‌دانند.

تجهیزات و مبلمان فضای باز: وسایل یا تجهیزات موقت یا دائمی هستند که به منظور هدایت، کنترل، حفظ امنیت، برقراری ارتباط، راحتی، تبلیغات، تزئین و تفریح، با اجازه یا اطلاع سازمان پارک‌ها در فضای عمومی پارک نصب شده و استفاده عمومی دارند مانند نیمکت‌ها، تلفن‌های عمومی، ایستگاه‌های پارک (برای ویلچر و دوچرخه)، چراغ‌ها، آلاچیق و سایبان، آبناها، آبخوری‌ها، سرویس‌های بهداشتی و ... است.

فضای آزاد: فضای رو، درون و پیرامون تجهیزات زمین بازی سرپوشیده است که می‌تواند توسط کودک هنگامی که دستخوش حرکات اجباری مربوط به تجهیزات است (مانند تاب‌خوردن، سرخوردن و ...) اشغال شود.

وندالیسم: تخریب کنترل نشده‌ی اشیا و آثار فرهنگی یا اموال عمومی است که یک ناهنجاری اجتماعی به حساب می‌آید.

CPTED^۱ (پیشگیری از جرم از طریق طراحی محیطی): طراحی مناسب و کاربری موثر در محیط است که منجر به کاهش بزه و ترس از ارتکاب به جرم می‌شود.

پیاده‌رو: مسیر پیاده‌ای که در داخل حریم راه و به موازات سواره‌رو ولی مجزا از آن قرار دارد.

دسترس‌پذیری: کیفیت کاربری‌ها، فضاهای عمومی، تجهیزات و تسهیلات است به گونه‌ای که امکان دستیابی، ورود، خروج یا استفاده مستقل از آنها بدون هیچ‌گونه مانع حرکتی برای همه افراد فارغ از محدودیت‌های جسمی و سنی آنها فراهم باشد.

پلازا^۲ (میدانگاه): واژه اسپانیایی پلازا به محلی اطلاق می‌شود که ضمن غلبه عنصر پیاده بر سواره، محلی برای گردهمایی، دیدارهای روزمره، تعاملات اجتماعی و برگزاری مراسم و آیین‌ها فرهنگی و مذهبی و یا به نوعی پاتوق باشد.

^۱ Crime Prevention Through Environmental Design

^۲ Plaza

فضای باز عمومی چیست؟

تعاریف بسیار متفاوتی در مورد فضاهای باز عمومی وجود دارد ولی در هر مقیاس یا طبقه‌بندی ضرورت دارد فرصتی برای فعالیت‌های فیزیکی غیررسمی کودکان، به‌خصوص در نواحی مسکونی فراهم شود. در راستای موضوع این کتابچه راهنما، تمرکز بر شکل‌های رایج فضای باز عمومی در محله‌ها و مناطق شهری است. معمولاً این موارد عبارتند از:

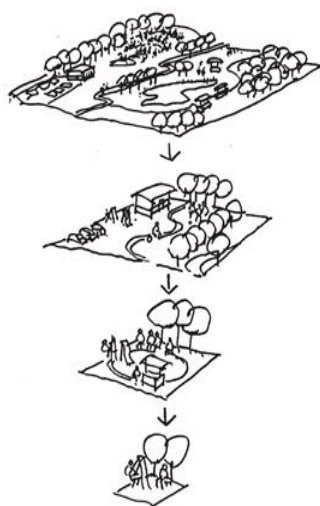
سلسله مراتب فضاهای باز عمومی از بُعد مقیاس

پارک جنگلی، زیستگاه طبیعی،
مراکز، تفرجگاه و فضای طبیعی
کنار رودخانه‌ای (فضاهای باز
دارای مقیاس کلان)

پارک و پلازای شهری بزرگ
مقیاس و میان‌مقیاس (تا چندین
هکتار) و دارای تجهیزاتی مانند
زمین‌های بازی و زمین‌های
ورزشی و ...

پارک و پلازای کوچک، از ۰/۵ تا
۱ هکتار که بیشتر بر فعالیت‌های
تفریحی غیرفعال تمرکز دارند

فضای باز بسیار کوچک (پاتوق
محلی) که معمولاً در سایت‌های
داخل بافت محله هستند



پاتوق چیست؟

پاتوق در لغت به مکانی اطلاق می‌شود که محل اجتماع افرادی است که به صورت مستمر از آن استفاده می‌کنند. حضور در پاتوق بدون اجبار است و فعالیت‌هایی که در آن انجام می‌شود بیشتر از جنس گفت‌وگو، بازی، شنیدن موضوعات روز یا علاقه‌مندی‌های مشترک، استراحت کردن و ... است.

تأثیرات اجتماعی پاتوق‌ها

ایجاد فضای نظارت اجتماعی

زمینه‌سازی مشارکت شهروندی

تقویت هویت محله

ایجاد حس مکان

تقویت حس تعلق

ایجاد دسترسی به فضای مکت
و استراحت برای شهروندان

ایجاد معنا در محیط

ایجاد تعامل اجتماعی

ایجاد حس امنیت اجتماعی

دعوت‌کنندگی به حضور
در فضاهای شهری

تجلی‌گاه خرده فرهنگ‌ها

بستر ساز کنش‌گری اجتماعی

ایجاد هماهنگی میان کالبد
شهر و مطالبات اجتماعی

توسعه پیاده‌محوری

توسعه محله‌محوری

ایجاد خاطره جمعی

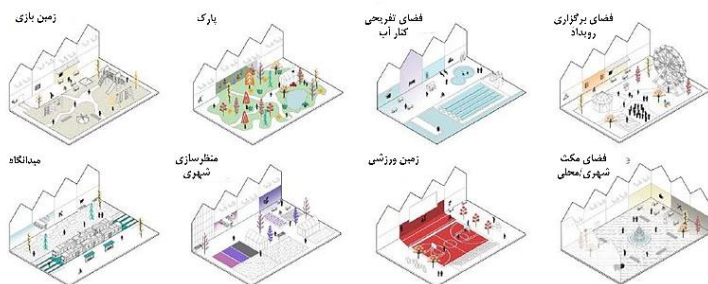
محلی برای برگزاری نمایش‌ها
و حضور آزادانه شهروندان

کنترل رفتار اجتماعی

موضوع اصلی در مورد پاتوق‌ها، جریان داشتن حس مکان، احساس تعلق و خاطرات جمعی در بستر مکان است که منجر به حضورپذیری افراد می‌شود. تمهید، تجهیز و استقرار امکاناتی برای حضورپذیر، دعوت‌کننده و در دسترس بودن فضاهای عمومی شهری می‌تواند در جهت تبدیل آن‌ها به پاتوقی برای شهروندان اثرگذار باشد.

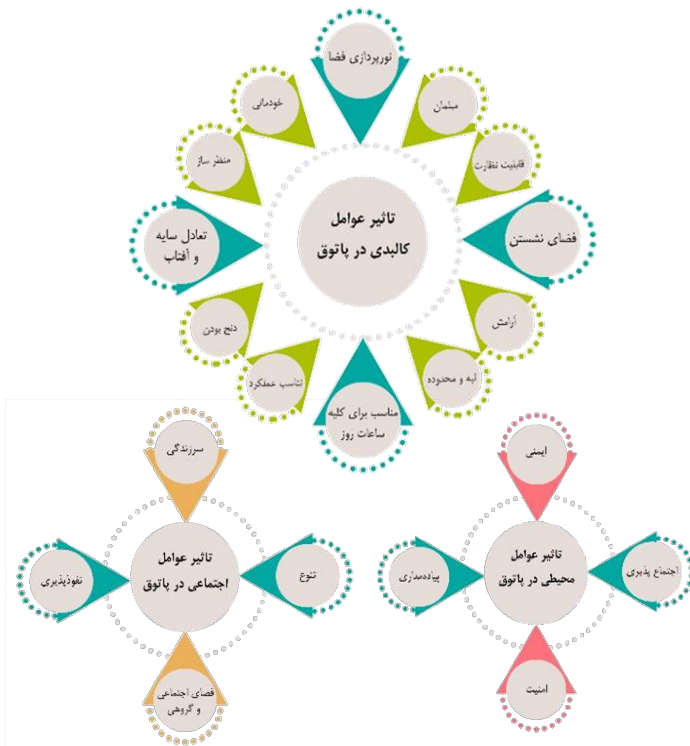
فضای شهری بیشتر از این‌که محل و موقعیتی برای جمع‌شدن و گذراندن اوقات فراغت باشد، بر روابط و شیوه تعامل افراد تمرکز دارد. حضور افراد در پاتوق‌ها بدون برنامه خاص، منجر به مشارکت و تعامل اجتماعی آنان می‌شود. در واقع، ایده پاتوق‌های محلی/شهری پاسخی به نیازهای اجتماعی انسان است. فعالیت جامعه محلی به‌عنوان مظلوفی برای فضاهای باز شهری نظیر میدانگاه‌ها، پیاده‌راه‌ها، پارک‌ها و ... عمل می‌کند. به‌نحوی که با ایجاد کارکرد اجتماعی در مکان‌ها به تولید و تقویت پاسخدهی آن‌ها به نیاز جوامع محلی می‌پردازد.

شکل‌های رایج پاتوق‌های محلی/شهری



عوامل محیطی، اجتماعی، کالبدی و ... موضوعات تاثیرگذار بر ویژگی‌های پاتوق‌ها هستند. تحت تاثیر این عوامل، سبک و سیاق شکل‌گیری پاتوق‌ها متفاوت بوده و کیفیت آن‌ها در ارتقای تعاملات اجتماعی قابل بحث است.

تاثیر عوامل کالبدی، محیطی و اجتماعی بر پاتوق‌ها



در شرایطی که رویکردهای طراحی برای/به‌همراه کودکان، در چارچوب روش‌های مکان‌سازی برای کودکان در فضاهای شهری کوچک تجلی یابد، این فضاها را می‌توان «پاتوق‌های کودک» دانست. از آنجایی که اصلی‌ترین ابزار گذران وقت، آموزش و سرگرمی در نظر کودکان «بازی» است، پاتوق‌های کودکان با نام «پاتوق‌های بازی» نیز شناخته می‌شوند. طراحی پاتوق‌های کودکان در فضاهای متفاوتی از شهر امکان‌پذیر است.

عرصه‌های طراحی پاتوق بازی کودک



پارک‌های محلی


 محوطه میان مدارس یا
فضاهای خدماتی


مزرعه / باغ عمومی



فضاهای بازی در مجتمع‌ها



زمین‌های بازی



فضاهای مجاور خیابان



پارک‌های بزرگ



پیاده‌راه‌ها



فضاهای رودکناری



فضاهای فرهنگی و تاریخی



بهانه امن خانگی



فضاهای ورزشی



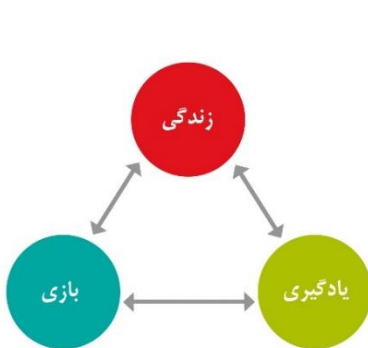
این فصل، اساس و پایه کتابچه راهنمای گام‌به‌گام طراحی را شکل داده و اصول کلیدی طراحی، نگهداری و مدیریت فضاهای باز عمومی محلی را مشخص کرده و به تدقیق جزئیات طراحی برای کودکان پرداخته شده است. در خلال این فصل ممکن است مواردی تکراری یا دارای هم‌پوشانی نسبی به‌نظر بیاید. این موضوع به‌واسطه دربردارندگی نگاه موضوعی به اصول طراحی پاتوق‌ها و نگاه رویکردی به طراحی برای/به‌همراه کودکان است.

یک: نقش محوری کودکان

در بسیاری تعاریف، کیفیت زندگی کودکان شاخصی برای تعریف سطح رفاه جامعه شهری قلمداد می‌شود. ویژگی‌های اجتماعی و کالبدی جایی که کودکان در آن زندگی می‌کنند، بازی می‌کنند و نهایتاً رشد می‌کنند، روی ابعاد مختلف رشدی آن‌ها تأثیر می‌گذارد.

کودکان بیشتر وقت خود را بین مدرسه، خانه، فضاهای تفریحی یا ورزشی و مناطق بازی می‌گذرانند. به‌دلیل تأثیر مستقیم هر یک از این فضاها بر زندگی کودکان، طراحان باید بدانند که حرکت کودکان در بین عرصه‌های مذکور به چه شکل صورت می‌پذیرد و می‌بایست جاهای خالی پاسخگویی به نیازهای این گروه از جامعه را شناسایی کنند. درک این نکته (هم برای طراحان، هم شهرداری‌ها و هم والدین) ضروری است که هرچه این فضاها دارای کیفیت و کمیت بالاتری داشته باشند، تأثیر مثبت بیشتری بر حیات کودکان می‌گذارند. در این راستا شناخت موضوع کودکی و حوزه کودک فاز بسیار بالاهمیتی از

پروژه‌های طراحی برای کودکان است؛ چرا که تفاوت‌های بسیاری در ابعاد و جزییات کالبدی و اجتماعی نیازهای کودکان در زندگی شهری وجود دارد.



بیشترین مناطق حرکتی که کودکان وقت خود را در آن سپری می‌کنند، فضاهای مربوط به یادگیری (مهدکودک، مدرسه، آموزشگاه و ...)، زندگی (خانه) و بازی (هر مکانی که امکان انجام بازی در آن وجود دارد) است.

برای اطمینان از زندگی روزمره

کودکان مهم است که در زندگی شهری، مقیاس مناسبی از این فضاها ارائه شود، تا کودک از سطحی از استقلال بهره‌مند شده، آزادانه حرکت کند و بتواند از نیازهای اساسی روزانه مانند بازی، مدرسه و مسکن استفاده کند. یک محله باید بتواند پاسخگوی همه نیازهای کودکان در شهر بوده و امکانات اولیه‌ای همچون ایجاد مسیرهای ایمن، قابلیت پیاده‌روی و دسترسی (ضمن اطمینان از ترکیب مسکن، فضای بازی و مدارس) در این محدوده را برای ایشان منظور کند.

در میان فضاهای یادگیری، زندگی و بازی، فضاهای بازی، در این کتابچه راهنمای طراحی، موضوعیت دارد. تامین نیازهای کودکان به فضاهای بازی در مقیاس محله (که نخستین عرصه مواجهه کودک با شهر است) موضوع بسیار مهمی در مسیر رشد همه‌جانبه کودکان در شهر است.

نکته مهمی که باید به آن دقت شود این است که هنر طراح محیط، در طراحی پاتوق‌ها آنجایی به بلوغ می‌رسد که بتواند طیف گسترده‌ای از فعالیت‌ها، همچون برگزاری رویداد، آموزش، ورزش و ... را بنا به ویژگی‌های فضایی که در اختیار دارد، به شکل بازی، برای دامنه‌های مختلف سنی کودکان ارائه کرده و تنوعی از پاتوق‌ها با موضوعات مختلف را در سطح محله طراحی نماید.

در طراحی فضاهای باز عمومی برای کودکان باید به موارد زیر توجه شود:

طراحی در ارتفاع و دامنه دید کودکان می‌باشد.

بتواند کودکان و والدین را در یک مکان بگنجاند.

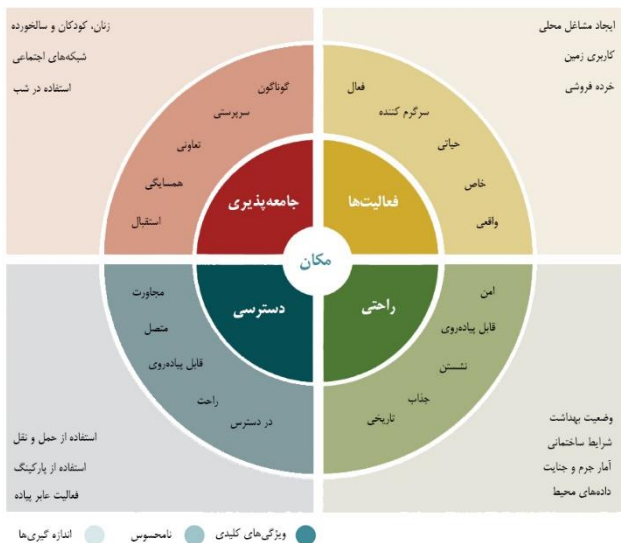
بتواند شهروندان را نسبت به ویژگی‌های مناسب مکان کودکان آگاه کنند.

رنگ‌های شاد، متریال قابل ارتباط، خلاقانه بودن محیط، سازگاری با بوم، اجتماع‌پذیری در عین حفظ حریم شخصی کودکان می‌تواند فضاهای خالی را شگفت‌انگیز سازد. (پروژه قطرات قلاب‌بافی شده، ژاپن).



برای بهبود حس مکان، در یک فضای باز شهری، ضرورت دارد که با استفاده از ابزارهایی ساده، انعطاف‌پذیر و موثر و با مشارکت جامعه محلی اقدام به طراحی و ایجاد مکان بازی نمود. طراحی مشارکتی یک مکان بازی، علاوه بر این که باعث ایجاد منبعی قوی از ایده‌های خلاق می‌شود، تقویت و توسعه سرمایه اجتماعی را نیز به همراه دارد. کودکان و بزرگسالانی که در زمان طراحی مشارکت فعال داشته‌اند، نسبت به مکان طراحی شده و محله خود احساس تعلق بیشتری دارند و فضای شهری را از آن خود می‌دانند.

یک پروژه طراحی پاتوق‌های بازی برای فضاهای عمومی می‌بایست
مروری داشته باشد بر تمام عوامل موثر بر کیفیت یک فضا:



دو: معنادار و متناسب بودن مکان با جامعه محلی

پارک‌ها و فضاهای باز شهری موفق و پایدار هستند که تناسب خود با زندگی روزمره شهروندان را حفظ می‌کنند. چنین موفقیتی تحت تاثیر سطح امکانات تفریحی در دسترس برای مردم حاصل می‌گردد. علاوه بر این، ارتباطات بین این مکان‌ها با جامعه و محیط و تاریخ آن اهمیت فراوانی دارد.

الزامات طراحی

در نظر گرفتن ویژگی‌های جغرافیایی و فیزیکی مکان در قالب طراحی‌های جدید. در این طراحی‌ها، ویژگی‌های جغرافیایی و فیزیکی مکان، اساس ارزش‌های محیط‌زیستی آن سایت را شکل می‌دهند. 

حفظ و تجمع ویژگی‌های تاریخی و میراثی دارای منشا بومی و غیربومی، به‌شیوه‌ای که ارزش ویژگی‌های مذکور ارتقا پیدا کند و ضمناً این موضوع برای کودکان و نوجوانان ملموس و محسوس باشد (به‌معنی حفاظتی که در عین حال دسترسی را آسان‌تر کند و چشم‌انداز مناسبی به ساختمان‌ها، یادبودها و مکان‌های مختلف بدهد تا بتوان زمینه پیدایش و کاربردهای قبلی آن‌ها را درک کرد). 

استفاده از عوارض زمین، چشم‌انداز، هنرهای عمومی و رسانه‌های تفسیری (نشان‌ها، بروشورها و غیره) برای روایت‌گری ماجرای یک مکان خاص برای کودکان و نوجوانان. 

شبیه‌سازی موقعیت‌های خیال‌انگیز از طریق طراحی بازی، سرگرمی و مکان‌هایی که با جغرافیا و تاریخچه سایت هم‌خوانی دارند (مانند استفاده از آب و غیره).

بهینه‌سازی تجربه حسی کودکان از مکان پاتوق از طریق طراحی. به‌خصوص ارائه فرصت‌هایی برای افراد دارای معلولیت‌های حسی یا فیزیکی برای استفاده از بوها، صداها یا لامسه برای ارتقای تجربه حضور آن‌ها.

به‌کارگیری مواد و طراحی‌های بومی و مختص به مکانی خاص (در صورت امکان).

طراحی فضاهایی که امکان برگزاری رویدادها، جشن‌ها، بزرگداشت‌ها یا بازارهای با محوریت جامعه محلی را می‌دهد.



پرکاربردترین پاتوق‌ها مواردی هستند که در کنار مراکز خرید قرار دارند. طراحی این پاتوق‌ها باید با خواسته‌های کاربران هم‌خوانی داشته باشد چرا که جمعیت زیادی به آن‌ها مراجعه می‌کنند (پروژه پاتوق پلازا، شانگهای).

سه: مشارکت پذیری

ذی‌نفعان کسانی هستند که می‌توانند روی یک فعالیت تاثیر داشته باشند و یا این‌که به‌صورت مستقیم و یا غیرمستقیم تحت تاثیر آن فعالیت قرار بگیرند. شناسایی و مشارکت دادن ذی‌نفعان می‌تواند بخش بزرگی از تضمین موفقیت یک فعالیت باشد.

مهمترین دلیل برای شناسایی و فهمیدن علایق ذی‌نفعان این است که یک تلاش مشارکتی که دربردارنده نظرات بیشترین تعداد ممکن ذی‌نفعان است، تاثیرات مهمی را با خود به ارمغان می‌آورد، ایده‌های بسیار بیشتری را پیش‌رو می‌گذارد، تصویر روشن‌تری از ابعاد مختلف طرح و معایب و مزایای احتمالی به‌دست می‌دهد و با تبدیل همه ذی‌نفعان به بخشی جدایی‌ناپذیر در روند طراحی، برنامه‌ریزی، اجرا و ارزیابی، می‌توان حمایت همه جانبه آن‌ها را به‌دست می‌آورد.

ذی‌نفعان پاتوق‌های بازی کودکان شامل کودکان ۰-۱۸ ساله، والدین، نهادهای مدنی، سازمان‌های شهری و افراد بانفوذ محلی هستند و کودکان به‌عنوان ذی‌نفع کلیدی طرح شناخته می‌شوند.

مشارکت کودکان یعنی ایجاد فضایی برای گفت‌وگو و اظهارنظر آنها درباره احساساتشان نسبت به محیط پیرامونشان. آن‌ها از طریق ابراز احساسات و ارائه نظراتشان درباره محیط می‌توانند نسبت به محیط اطراف خود کنترل و امنیت خاطر بیشتری داشته باشند. بنابراین ضرورت مشارکت کودکان در طراحی و برنامه‌ریزی محیط به سبب نکات زیر امری قطعی است.

ارائه نظرهای کودکان در گروه‌های سنی مختلف و اقشار گوناگون جامعه می‌تواند برنامه‌ریزی‌ها و طراحی‌ها را متنوع و خلاقانه کند. در فرایند مشارکت کودکان به دلیل نگاه کنجکاوانه آن‌ها، موضوعات جدیدی مطرح می‌شود، محیطی که برای کودکان مناسب باشد، یقیناً برای بزرگسالان نیز مناسب خواهد بود. محیطی که با مشارکت و تمایلات کودکان طراحی شود، محیطی کارآمد و مؤثرتر برای آنها خواهد بود.

الزامات طراحی

 مشارکت کودکان در فرایند تصمیم‌سازی و تصمیم‌گیری‌ها توسط مشاوران طرح‌های توسعه شهری و مدیران شهری به شیوه‌ای مناسب با شرایط اجتماعی و بومی هر نقطه باید لحاظ شود. در تمامی فرایند برنامه‌ریزی، طراحی و مدیریت فضاهای دوستدار کودک، مشارکت کودکان باید به عنوان یکی از بخش‌های اصلی جریان تولید طرح‌ها وجود داشته باشد. روش‌ها و تکنیک‌های مختلفی برای جلب مشارکت آن‌ها حتی به تفکیک سن، گروه اجتماعی و جنسیت اعم از نقاشی، مصاحبه، بازدید میدانی و ... وجود دارد. برخی روش‌های پیشنهادی برای جلب مشارکت کودکان در فرایند تهیه طرح‌ها که هریک و یا همه آن‌ها بنابه موضوع طرح قابلیت کاربرد دارند، عبارتند از:

الف) آموزش طرح: هر شکل از محتوا یا فعالیت آموزشی نظیر کتاب و کتابچه، کلیپ آموزشی (رئال، موشن گرافی، انیمیشن)، بازی، کارگاه آموزشی و ... که متناسب با گروه‌های سنی کودکان و نوجوانان به معرفی طرح پردازد. هدف از آموزش طرح به کودکان و نوجوانان، رشد دانش

شهری کودکان و نوجوانان، ارتقای احساس تعلق و مسئولیت پذیری آن‌ها به طرح و شهر و مردمی‌سازی زبان شهرسازی و طراحی است.

(ب) نظرخواهی مشارکتی: مقصود از نظرخواهی مشارکتی از کودکان و نوجوانان، انواع اقدامات نظیر بازی آفرینی (گیمیفیکشن)، شهرسازی تاکتیکی، برگزاری گروه‌های متمرکز (فوکوس گروپ) و ... است که به استخراج نظرات کودکان و نوجوانان در کلیه فرآیندهای طرح‌ها (اعم از چشم‌اندازها، اهداف، راهبردها، سناریوها، مساله‌شناسی طرح، ضوابط و مقررات، ایده‌پردازی، طراحی) به‌صورت جمعی و مشارکتی بپردازد. در این چارچوب شیوه‌های غیرمشارکتی نظیر پرسشنامه، مصاحبه‌های انفرادی و گفتگوهای غیررسمی مورد پذیرش نیست. همچنین از نظرات شورای مشورتی شهری کودکان می‌توان استفاده نمود.

(ج) بهره‌گیری از ظرفیت‌های نهادی مرتبط با کودکان و نوجوانان برای تهیه، نظارت و اجرای طرح: در این چارچوب لازم است سازوکارهای نهادی مشارکت ظرفیت‌های موجود مرتبط با کودکان و نوجوانان شناسایی و تعریف شود و نحوه استفاده از این ظرفیت‌ها در طرح مشخص شده و سپس براساس این سازوکار نهادی، در فرآیندهای تهیه، نظارت و اجرای طرح از ظرفیت‌های نهادی مرتبط با کودکان و نوجوانان استفاده شود یا برای آن پیش‌بینی به‌عمل آید.

(د) توان‌افزایی کودکان و نوجوانان برای مشارکت در فرآیند اجرای طرح: توان‌افزایی در فرآیند اجرا مستلزم چهار

زیرفرآیند است: تعریف نحوه و جایگاه مشارکت کودکان و نوجوانان برای اجرای طرح، توان‌یابی کودکان و نوجوانان برای اجرای طرح، مهارت‌آموزی^۳ کودکان و نوجوانان برای اجرای طرح و قدرت بخشی^۴ نهادی، حقوقی و اجتماعی کودکان و نوجوانان برای اجرای طرح.

هـ) ارائه نوآوری در طرح‌ها مطابق با اصول شهر دوستدار

کودک: مقصود هر شیوه خلاقانه در طرح (اعم از راه‌حل‌های مبتنی بر دانش بومی، کاربرد شیوه‌های نوین و روز دانش جهانی یا روش‌های حاصل از مکاشفه و نظریه زمینه‌ای^۵ که به یکی از دو مساله تحقق فضایی کالبدی مفاد پیمان جهانی حقوق کودک و مشارکت کودکان و نوجوانان در طرح‌ها (اعم از تهیه، نظارت و اجرا) کمک کرده و سنجش‌پذیر و آزمودنی باشد.



رنگ‌های روشن و اشکال متنوع در کف پاتوق‌ها، به پویایی زمین بازی می‌افزایند (محوطه مجاور مدرسه لویی-کالین، مونترال)

^۳ Enabling

^۴ Empowerment

^۵ Grounded Theory

چهار: چندمنظوره و سازگار بودن

گروه‌های سنی کودکان، فرهنگ شهروندان ساکن در محله‌ها و نیازهای تفریحی آن‌ها با گذشت زمان تغییر می‌کند. فضاهای انعطاف‌پذیر و چندکاربردی به راحتی با این تغییرات منطبق می‌شوند و به طیف وسیعی از کاربران (کودکان، نوجوانان و بزرگسالان) اجازه بهره‌بردن از همان فضا در زمان‌های متفاوت و همچنین تکوین و تکامل، بلوغ و سازگارشدن آن فضا با گذشت زمان را می‌دهد. این ویژگی باعث می‌گردد که در طول زمان، نیازها و خواسته‌های جامعه کودک و بزرگسال هدف در محله رفع شوند.

الزامات طراحی

شناسایی ویژگی‌های فیزیکی و فرهنگی (توپوگرافی، میراث فرهنگی، طبیعی، زیستی و غیره) که به تعیین فرصت‌های بالقوه و چندکاربردی شدن و بهره‌گیری از مکان‌های مشترک برای تجهیزات (برای مثال استفاده از ساختمان‌های فعلی به عنوان مراکز ملاقات یا فضاهای کاربردی دیگر) کمک می‌کنند.

بررسی فرصت‌های طراحی برای پیدا کردن تجهیزات تفریحی سازگار و هم‌خوان با سایر تاسیسات (برای مثال به کار گیری تجهیزات موجود در مدرسه‌های مجاور، سالن‌های اجتماعات و غیره) برای به حداکثر رساندن کاربردهای مشترک و به حداقل رساندن ساخت تجهیزات، تاسیسات و زیرساخت‌های تکراری.

شناسایی فرصت‌های طراحی برای خلق فضاهایی انعطاف‌پذیر در جهت میزبانی از رویدادهای جامعه هدف کودک و خانواده (برای مثال استفاده از زمین‌های بازی برای برگزاری نمایشگاه و غیره) و ارائه زیرساخت دائمی برای فضاهایی که برای رویدادهای خاصی در نظر گرفته شده‌اند (مانند برق سه فاز، آب، لوله‌های فاضلاب برای سرویس‌های بهداشتی پرتابل و غیره).

طراحی تجهیزات ورزشی برای میزبانی از طیفی از کاربران کودک و خانواده آن‌ها (برای مثال در نظر گرفتن چندین نوع زمین ورزشی، سطوح دارای کفش خاص، زیرساخت‌های ورزشی پرتابل و غیره) و هم‌مکان بودن تجهیزات ورزشی و فعالیت‌های تفریحی برای به حداکثر رساندن استفاده از فضا (برای مثال زمین بازی کودکان، تجهیزات اردو و غیره).

استفاده از روشنایی مناسب برای شب‌ها در جهت حضورپذیری کودکان و خانواده و همچنین کاربرد ایمن فضای موجود در بعدازظهرها. روشنایی مناسب فضاهای بازی و ورزش در بهبود ساعت‌های استفاده و ارائه امکانات موجود اثرگذار است (تأثیرات منفی برخی استراتژی‌های تامین روشنایی بر پوشش گیاهی محلی و امنیت مناطق مسکونی می‌بایست در نظر گرفته شود).

ایجاد فضاهای چندمنظوره و چندکاربردی پایدار از طریق استفاده از طراحی، استفاده از مواد و مصالح مقاوم و پایدار، پایش، نگهداری و مدیریت مناسب (در مکان‌های دارای پاخوری بالا از کفش‌های ماندگار و مقاوم در برابر ساییدگی و فرسایش استفاده شود و ...).

می‌بایست در مراحل اولیه، طراحی ساده و سازگاری‌پذیری انجام شود که امکان بهبود و توسعه آتی فضا، با در دسترس قرار گرفتن منابع مالی بیشتر و مشخص‌تر شدن تفریحات ترجیحی و مورد انتخاب کودکان در مراحل بعدی را بدهد.



می‌توان در فضاهای باز و عمومی میان مقیاس و بزرگ مقیاس، اقدام به ترکیب چند نوع پاتوق بازی با چند نوع الگو و رویکرد نمود. به نحوی که این فضای باز بتواند نقش یک پلازای بزرگ شهری را بازی کند و در عین حال تامین‌کننده فضای بازی و تفریح، ورزش، فعالیت‌های هنری و آموزشی و غیره باشد. شاید این فضاها در تعریف کلاسیک فضاهای عمومی خردمقیاس (پاتوق‌های محلی/شهری) نگنجد اما از منظر طراحی محیط و چارچوب مکان‌سازی مورد دفاع طراحان هستند (زمین بازی پیکسلی، میانگ‌یانگ).

پنج: متنوع سازی

هر کدام از جوامع محلی از نظر ویژگی‌ها و نیازها متفاوت است و این نکته در مورد تنوع نماها و فضاهای مختلف نیز صادق است. طراحی پاتوق‌های محلی برای کودکان به شکلی انجام می‌شود که توانایی پاسخگویی به طیف وسیعی از نیازهای جوامع را داشته باشد و در عین حال دربردارنده پاسخ نیازهای خاص و منحصر به فرد آن‌ها باشد. برنامه‌ریزی و طراحی فضاهای باز نقش مهمی در حفظ و ارتقای این تنوع و جنبه‌های منحصر به فرد محله‌ها ایفا می‌کنند.

الزامات طراحی

به کارگیری اصول بین‌المللی طراحی (در نظر گرفتن اصولی چون دسترسی‌پذیری و کارکرد و کاربردپذیری برای طیف وسیعی از کودکان و نوجوانان) و ارائه تجهیزات پایه با جذابیت‌های بصری و کارکردی برای به حداکثر رساندن تعداد کاربران (برای مثال خورشید، سایه، درختان و غیره).

اتصال و ارتباط با کاربری‌های اراضی مجاور و فضاهای باز موجود در محله برای به حداکثر رساندن فرصت‌های خلق تجربیات متنوع.

طراحی متناسب با تغییرات فصلی برای آفرینش تجربیاتی متفاوت در سراسر سال (برای مثال استفاده از درختان برگ‌ریز برای ایجاد تنوع در میزان تابش خورشید، سایه‌ها، رنگ‌های بهاری و پاییزی، منظر زمستانی و غیره).

❁ ارائه تجهیزاتی که هم‌خوان با طیف وسیعی از گروه‌های سنی، اعتقادی و فرهنگی باشند (برای مثال زمین‌های بازی که متناسب با گروه‌های سنی متفاوت باشند، مکان‌هایی برای برگزاری مراسم در زمان جشن‌های فرهنگی و مذهبی، محل نشستن برای مسن‌ترها، مسیرهای شیب‌دار برای دسترسی با ویلچر^۶ و غیره) و استفاده از تحلیل جمعیتی کودکان محله و یا جوامع آتی آن برای تعیین الزامات فرهنگی خاص آن.

❁ اطمینان از این که تجهیزات ورزش محور، امکان بهره بردن از فرصت‌های تفریحی فعال و غیرفعال را به کودکان می‌دهد و پاسخگوی نیازهای تماشاچیان و همراهان ورزشکاران است (سایه‌بان‌ها، محل‌های نشستن، مسیرهای پیاده‌روی و غیره). در مراجعات خانوادگی، چنین رویه‌ای باعث تسریع مشارکت و حضور والدین، پدربزرگ و مادر بزرگ و نیز خواهران و برادران بزرگسال می‌شود.

شش: تسهیل تعاملات اجتماعی

در بسیاری از جوامع تازه‌وارد محلی و برای کودکان و نوجوانانی که به جوامع موجود می‌پیوندند، محیط اجتماعی، محل مهمی برای ایجاد روابط جدید و پایدار است. فضاهایی که به‌خوبی طراحی شده‌اند، در واقع فرصت‌هایی برای تعاملات اجتماعی در زمان ملاقات و تعامل اهالی، بیرون بردن حیوانات خانگی، ملاقات والدین با همدیگر در حین بازی بچه‌ها در زمین بازی، بازی کردن بزرگسالان

^۶ مراجعه شود به دستورالعمل مناسب‌سازی بوستان‌ها برای استفاده کودکان.

و بچه‌ها، شرکت در مسابقه ورزشی کودکان و نوجوانان و یا تماشا کردن آن‌ها ایجاد می‌کنند. چنین فضاهای عمومی سالمی باعث تسهیل شکل‌گیری جوامع سالم محلی می‌شوند.



پاتوق‌های بازی می‌توانند با تفکیک ساده و معنادار فضا و مشخص نمودن محدوده بازی کودکان و نوجوانان به کودکان و نوجوانان اجازه بدهند تا دوچرخه، اسکیت، اسکوتر و ... خود را تا پای وسایل بازی بیاورند (زمین بازی بزرگ در کریستینبرگ اسلاتس، استکهلم).

الزامات طراحی

طراحی مسیرها، فضاهای منقطع و مکان صندلی‌ها برای تسهیل  تعاملات اجتماعی تصادفی کودکان و خانواده‌ها (صندلی‌های زیر سایه و جاهای سایه‌دار برای ایستادن، کیوسک‌ها، شیرآب برای

حیوانات و ... همگی ویژگی‌ها و مکان‌هایی هستند که گفتگوهای تصادفی و تعاملات اجتماعی را تسهیل می‌کنند.

ارائه فرصت‌هایی برای طراحی فضاها که با فعالیت‌های فرهنگی محلی در کل سال سازگاری داشته باشند (برای مثال فضاهای مسطح برای غرفه‌های موقت و غیره)، به کارگیری زیرساخت‌ها و تاسیساتی که در رویدادهای اجتماعی در محله برای کودکان مفید باشند (برای مثال آمفی‌تئاتر، استیج، اتصالات شبکه برق، لوله‌های آب، روشنایی مناسب و غیره).

اطمینان از این که وقتی نیازها و برداشت جامعه از این فضا با گذشت زمان و تغییر کاربری تغییر می‌کند، ساختار طراحی‌شده برای پارک امکان توسعه و تغییرات آتی این فضا را می‌دهد.

برنامه‌ریزی و تعیین مکان‌های آتی مناسب برای رویدادهای مرتبط با کودکان، شهر و مواردی از این دست (برای مثال درخت‌کاری، قراردادن مجسمه و هنرهای عمومی و غیره).

برنامه‌ریزی و طراحی فضاهایی برای به حداقل‌رسانی تنش بین کاربران (مسائل تنش‌آفرین معمول عبارتند از رفتار حیوانات خانگی، برخورد دوچرخه‌سواران و پیاده‌ها، فعالیت‌های پرسروصدا در کنار نواحی آرام‌تر و یا بافت محلی، اشغال کردن چندین ساعته فضای خاصی برای پیک‌نیک و غیره).

مشارکت دادن کودکان، نوجوانان و خانواده آن‌ها (تا حد امکان) در طراحی، نگهداری و توسعه آتی فضا از طریق مشاوره و مشارکت

(برای مثال ملاقات با همسایگان در روزهای درخت‌کاری، رویدادهای اجتماعی و غیره).

❁ شناسایی فرصت‌هایی برای تجمع فضاهای باز با برنامه‌ها و طرح‌های اجتماعی (برای مثال برنامه‌های مناسب نوجوانان و غیره).

❁ ارائه اطلاعاتی برای ساکنین جدید در مورد فرصت‌های تفریح و سرگرمی و رویدادهای خاص در پاتوق‌ها و ... در قالب بسته‌های خوش‌آمدگویی.



در محله‌هایی که دید و نظارت مطلوبی به فضای پاتوق وجود دارد و فضا با حصار یا نرده محصور شده است، می‌توان با توجه به تمایل کودکان خردسال به داشتن فضاهای کوچک و اصطلاحاً خاله‌بازی، برای آن‌ها خانه‌های کوچکی طراحی کرد (پروژه‌ی شهر کوچک فورترس برای کودکان، والتا).

هفت: ترویج سلامت و حس خوب

اکثر مردم این شهر در محیط‌های شهری زندگی می‌کنند. این در حالی است که شمار فضاهای باز خصوصی (حیاط‌های بزرگ و باغ‌ها) رو به کاهش رفته و توسعه پارک‌های بزرگ نیز با محدودیت‌های فراوانی روبرو است. لذا دسترسی شهروندان به فضاهای باز عمومی (پاتوق‌های محلی) باکیفیت و ایمن نقش حیاتی‌تری در سلامت و رفاه جامعه پیدا کرده است.

الزامات طراحی



طراحی پیاده‌روها و مسیرهای دوچرخه‌سواری متصل به فضاهای باز برای تشویق کودکان و نوجوانان به پیاده‌روی و دوچرخه‌سواری تا پاتوق محله، انجام فعالیت‌های فیزیکی در جهت انتخاب گزینه‌های حمل‌ونقل و تردد دوستدار محیط زیست، کمک به رفت‌وآمد مستقل شهروندان، به‌خصوص برای کودکان و نوجوانانی که نیاز به دسترسی به تجهیزات ورزشی و تفریحی دارند.



در صورت امکان، گنجاندن مسیرهای کناری یا دایره‌ای دورتادور پاتوق برای پیاده‌روی، دویدن، در مواردی دوچرخه‌سواری، گرداندن حیوانات خانگی و غیره (مسیرهای کناری یا دور پاتوق‌ها می‌توانند به‌عنوان مرز یا محدوده کنترل بکار بروند).

طراحی فضای لازم برای استراحت و آرامش که بتوان در آن‌ها تجربه تعامل کودک با محیط طبیعی را به بهترین شیوه محقق کرد (تماس با گل‌ها، درختان، حیوانات و ...).

تلاش برای ایجاد خرد اقلیم مناسبی در طول سال و با وجود تغییرات آب‌وهوایی. طراحی با محوریت حداکثرسازی فرصت‌های فصلی، استفاده از سایه و نسیم خنک در تابستان (از جمله سازه‌های سایه‌انداز بر روی تجهیزات و فضای بازی به‌صورت دائمی تا زمانی که درختان بتوانند همان مقدار سایه را فراهم بکنند)، استفاده از نور خورشید و حفاظت در مقابل بادهای سرد در زمستان (استفاده از درختان خزان‌کننده و بافت گیاهی به‌عنوان موانعی در برابر باد) و ایجاد سرپناه‌هایی در مقابل باران (درختان و غیره).

طراحی، تعمیر و نگهداری سطوح بازی و ورزش برای به حداقل رساندن آسیب‌های ناشی از آن‌ها (طراحی پروفایل‌های خاکی برای ممانعت از فشردگی و حفظ زه‌کشی‌ها و غیره).

ایجاد روشنایی مطبوع برای تشویق افراد به حضور در پاتوق‌ها در طول عصرها و ایجاد حس امنیت بیشتر.

مکانیابی و طراحی فضاهایی برای به حداکثر رساندن تاثیر منظر، محیط و هنرهای عمودی از فاصله نزدیک و دور. ادراک زیبایی فضا و موقعیت فرد در منظر موجود بر احساس کودکان و نوجوانان، به خصوص در نواحی متراکم شهری تاثیرگذار است. چرا که در آن‌ها سطوح زیبای عمودی در جداره شهری از فاصله متوسط و دور ارتباطات بصری مفیدی را ایجاد می‌کند.

به حداکثر رساندن دید و نمود فضاهای باز از داخل بخش‌های بیرونی. دسترسی و دعوت‌کنندگی پارک‌های جیبی و فضاهای باز محلی به واسطه بهره‌گیری از عناصر هنری زیبا در طراحی و انتقال این پیام دعوت‌کننده (که چنین فضاهایی برای بازی و استراحت در اختیار شهروندان است) حتی برای کودکان یا نوجوانانی که به‌ندرت به چنین مکان‌هایی می‌روند، باعث ایجاد احساس مثبت می‌شود.

ارتقای حس ایمن بودن فضا و امنیت اجتماعی از طریق به‌کارگیری اصول پیشگیری از بزّه از طریق طراحی محیط (CPTED).

رنگ نقش مهمی در خوانایی فضا دارد و می‌تواند با تعریف فضا در جهت تسهیل دسترسی و ایجاد تعامل موثر واقع شود. مضافاً نشاط و زیبایی را نیز به‌همراه دارد. (پروژه تردد آسان، کلمبیا).



هشت: برابری و دسترسی پذیری

براساس تحقیقات صورت گرفته در سطح بین‌المللی، شواهد قوی مبتنی بر این وجود دارد که ساکنانی که دسترسی آسانی به فضاهای باز و پارک‌ها دارند بیشتر ورزش می‌کنند. علاوه‌براین، ارتباطی مستقیم بین دسترسی کودکان و خانواده آن‌ها به پارک‌ها و فضاهای باز و سلامت روانی و تعاملات اجتماعی آن‌ها وجود دارد. در نتیجه، عجیب نیست که فضاهای باز عمومی که به‌خوبی طراحی و اجرا شده‌اند، به‌سرعت و بدون تلاش مضاعفی، با استقبال فزاینده‌ای از جانب اعضای جامعه محلی قرار گیرند.

الزامات طراحی

اطمینان از این که طراحی‌ها با در نظر گرفتن کودکانی که معلولیت‌های حسی یا حرکتی دارند و نیز افرادی که از ویلچر استفاده می‌کنند، انجام می‌شود (شیب‌ها، سطوح مناسب پیاده‌روی و غیره، همگی باید با آیین‌نامه مناسب‌سازی برای توان‌یابان تطابق داشته باشد). سایر تاسیسات و سازه‌های طراحی‌شده، مانند آبخوری که دسترسی افراد ویلچری را فراهم می‌کنند، صندلی‌های دارای دسته و فضاهای دیگر مناسب تردد ویلچرها نیز در کنار صندلی‌ها باید در نظر گرفته شوند.

به حداکثر رساندن دسترسی همه معابر اطراف به پاتوق‌های محلی، به خصوص مسیرهای پیاده‌روی، دوچرخه‌سواری و سیستم‌ها حمل‌ونقل عمومی.

اطمینان از این که چینش و طراحی موجود، فرصت فعالیت و تفریح لازم را برای همه کودکان و خانواده آن‌ها فراهم می‌کند. این موضوع با در نظر گرفتن گروه سنی، جنسیت و پیشینه اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و اعتقادی آن‌ها، با هدف تامین نیازهای مربوطه باید صورت پذیرد.

اطمینان از این که همه فضاهای عمومی به‌وضوح ماهیت عمومی خود را حفظ می‌کنند و با وجود اینکه برخی از آن‌ها نرده و حصار دارند، اجازه می‌دهند که همه کودکان و نوجوانان بتوانند به همراه والدین یا بدون آن‌ها از محیط استفاده کنند (درگاه‌ها، حصارها و سایر موانع باید به‌صورت خیلی محدود استفاده شوند، مگر در محله‌هایی با شرایط اجتماعی خاص، که استفاده از این تمهیدات در مجاورت زمین‌های بازی و یا محل تجمع و بازی کودکان است، باعث ایجاد اطمینان از امنیت عمومی و یا حفاظت از محیط می‌شود).

فراهم‌سازی تجهیزاتی که نیازهای فرهنگی و سرگرمی‌محور گروه‌های سنی مختلف کودک و نوجوان را رفع می‌کنند.

ایجاد دسترسی به نماها، مناظر و بافت ارزشمند و حساس، برای مدیریت و توسعه درک بهتر ارزش‌ها و حساسیت این مکان‌ها توسط کودکان (مکان‌های ارزشمند طبیعی یا تاریخی).

طراحی دسترسی ایمن کودکان به لبه آب‌راه‌ها و نقاط دارای دید مطلوب به نقاط مرتفع (در صورت امکان). تجهیزات ایمنی مانند نرده‌ها و موانع ایمنی باید به‌گونه‌ای طراحی شوند که تاثیر بصری آن‌ها بر منظر موجود

به حداقل برسد و در عین حال تجربه بازدیدکنندگان بهینه شود. تغییر جنس متریال سطوح و عرصه‌ها را می‌توان برای دست یافتن به همین اثر با تنوع بصری محدود و معقول به کار برد.

استفاده از مسیرها و علائم مسیریابی ویژه کودکان برای بهبود دسترسی، و ارتباط فضاها با کارکردهای مختلف طبق دستورالعمل مربوطه.

پاتوق‌ها عموماً در میان ساختمان‌های مسکونی و عمومی واقع شده‌اند. فضاهای بازی خلاقانه با هدف به چالش کشیدن شکل‌های بازی معمولی و خلق اشکال جدید و ابتکاری از بازی برای طیف وسیعی از کودکان و نوجوانان ایجاد شده می‌شود. (پروماهای پویا، رامات هاشارون).



نه: نهادینه کردن پایداری محیط‌زیستی

پارک‌ها و فضاهای باز و سبز شهری به‌عنوان ریه‌های سبز شهرها و محله‌ها شناخته می‌شوند و از سلامت و رفاه ذهنی و بدنی شهروندان و نیز تنوع تجربیات سرگرمی‌محور پشتیبانی می‌کنند. در نتیجه، زمانی که توسعه ساخت‌وساز در محدوده شهری در حال تشدید است و آلودگی‌ها و تغییرات آب‌وهوایی بر سلامت شهروندان تأثیر می‌گذارد، نقش فضاهای عمومی در حفظ و ارتقای محیط‌های طبیعی و بازگرداندن ارزش‌های اکولوژیک به محیط زندگی انسان بیش از پیش اهمیت می‌یابد.

الزامات طراحی



- حفظ و تقویت ارزش‌های طبیعی فعلی فضا از جمله توسعه تنوع زیستی، پوشش گیاهی و جانوری، حفظ انرژی و خرد اقلیم‌ها.
- مکانیابی، طراحی شبکه فضای باز برای به حداکثر رساندن ارتباط و کاهش چندپارگی بافت محلی و طبیعی.
- ارائه فرصت‌هایی برای استفاده از ارزش‌های محیط‌زیستی در جهت حفاظت برای آیندگان.
- مکانیابی پاتوق‌های محلی برای ایجاد حداکثر دسترسی به حمل‌ونقل عمومی و راه‌های پیاده‌روی برای به حداکثر رساندن امکان استفاده برای کودکان محله و کاهش دسترسی سواره.

- طراحی و برنامه‌ریزی در مورد فضاهای باز و تاسیسات حفظ انرژی و منابع آب، بهینه‌سازی چرخه عمر و انتخاب موادی با انرژی مصرفی پایین. چنین اقداماتی مستلزم موارد زیر است:
- ۱- مدیریت آب، زه‌آب و رواناب شهری برای بهبود کیفیت آب و جمع‌آوری آب، طراحی شهری حساس به آب.
 - ۲- جمع‌آوری و تصفیه آب برای استفاده مجدد در زمینه آبیاری و مصرف در سرویس بهداشتی.
 - ۳- احیای مسیرهای آبی.
 - ۴- کاشت گیاهانی با نیاز به نگهداری کم و مصرف آب پایین.
 - ۵- استفاده از مالچ برای حفظ رطوبت خاک و کمپوست کردن برگ‌ها.
 - ۶- استفاده از مواد بازیافتی در ساخت‌وساز از جمله مواد و مصالح بدست آمده از سایت‌ها و استفاده مجدد از آن‌ها.
 - ۷- استفاده از انرژی خورشیدی در روشنایی و تاسیسات برقی کم‌ولتاژ.
 - ۸- نیاز حداقلی به چمن‌زنی و کوتاه کردن.
 - ۹- به حداقل رساندن موارد نیاز به تسطیح و پر کردن در طراحی مکانی.

استفاده از مصالح و
متریال طبیعی و
سازگار با بوم یکی از
اولویت‌های طراحی
پاتوق‌ها است (پروژه
زمین‌بازی جستجو،
نیویورک).



ده: اطمینان از پایداری مالی

در حالی که پایداری مالی طولانی مدت پاتوق‌های محلی کودک‌ها که ایجاد شده از اهمیت بسیار بالایی برخوردار است، ضروری است که نیازها و خواسته‌های کودکان و خانواده آن‌ها رفع شده و کیفیت این فضاها نیز حفظ شود. در حقیقت، به‌منظور توسعه و بهبود همه‌جانبه پاتوق‌های کوچک و بزرگ محلی، حتی‌المقدور بسیاری از بخش‌های اصلی، فرعی و جزئیات مهم و اساسی اجزا در فضاهای عمومی طراحی شده، می‌بایست با هزینه کمی ساخته شوند و هزینه‌های نگهداری مستمر پایینی داشته باشند.

به‌طور مثال، مسیرها، درختان، گیاهان پوششی و صندلی‌ها، اجزای ساده فضاهای باز شهری هستند که قرن‌ها وجود داشته‌اند و به‌طور کلی می‌توانند جذابیت و کارکرد خود را (با بهره‌مندی از ابعاد و متریال استاندارد کودک و نوجوان) برای همه کودکان حفظ کنند. با این وجود طراحی و برنامه‌ریزی دقیق تاسیسات و تجهیزات جدید خلاقانه‌تر، نوآورانه‌تر، گران‌تر ولی ضروری، باعث اطمینان از پایین نگه‌داشتن هزینه‌های نگهداری مستمر، ترمیم، تعمیر و همچنین بهره‌مندی از چرخه عمر طولانی‌تر می‌شوند.

فضاهای باز محلی می‌تواند به عرصه خوبی برای ارائه آثار محیطی هنرمندان و معرفی آنان به هم‌محله‌ای‌ها بشود (پروژه‌ی پارک اسکیت، اثر هنرمند محلی، دالاس).



الزامات طراحی



در نظر گرفتن هزینه‌های چرخه عمر مواد در زمان ساخت و مدیریت فضاهای باز از جمله هزینه‌های اجرا، نگهداری، جایگزینی و واگذاری تاسیسات و خدمات.

تعیین بودجه‌های واقع‌بینانه و براساس ضوابط برای فضاهای باز در زمان آغاز بودجه‌بندی پروژه (برای مثال حداقل رساندن هزینه زیباسازی محیط منتج به اجرای نمای بی کیفیت و کم عمر می‌شود. استفاده از متریکال زیبا، رنگارنگ و باکیفیت در فضاهایی که در معرض استفاده کودکان است امری ضروری ارزیابی می‌شود).

طراحی فضای باز با حداقل سازی هزینه‌های نگهداری (در صورت امکان). این نکته اغلب همراه با توجه به پایداری محیط‌زیستی است (برای مثال استفاده از گونه‌های بومی، و استفاده از مواد بازیافتی).

استفاده از مصالح و کالاهای بادوام و محکم که جایگزینی آن‌ها کم هزینه باشد و در صورت امکان استفاده از احجام و سازه‌های واحد و یکپارچه که بر اثر بازی یا بالا رفتن کودکان به راحتی شکسته یا جدا نشوند.

برنامه‌ریزی برای طراحی فرصت‌های کسب درآمد (برای مثال کافه‌ها، کیوسک‌ها و غیره) در مواردی که مجموعه این قواعد رعایت شوند:

- ۱- تفریح، بازی و سرگرمی محور بودن.
 - ۲- سازگاری با کاربری زمین‌های مجاور و جمعیت با فضای باز موجود.
 - ۳- مدیریت مالی موثر.
 - ۴- تامین مستقیم درآمد برای پوشش دادن هزینه حفظ و توسعه فضاها و یا تجهیزات و تاسیسات باز.
- 🌀 در نظر گرفتن پایداری مالی طولانی مدت در روند طراحی، به‌خصوص در ارتباط با نگهداری تاسیسات توسط نهادهای محلی همچون سرای محله و ... بعد از تحویل گرفتن آن‌ها.
- موضوعاتی که در این حوزه باید در نظر گرفته شود عبارتند از:
- ۱- الزامات تعمیر و نگهداری (کارمندان و تجهیزات).
 - ۲- تخصص مورد نیاز تیم نگهداری.
 - ۳- سطوح خدمات و انتظارات کودکان و والدین آن‌ها.
 - ۴- بودجه‌های تعمیر، نگهداری و جایگزینی.
 - ۵- در نظر گرفتن ترجیح و تمایل به استفاده از برخی مصالح، جزییات، مبلمان و سازه‌های ثابت از جانب کودکان و اهالی محله.
 - ۶- مقاومت مصالح، ظریف کاری‌ها، مبلمان و سازه‌های ثابت نسبت به اقدامات خرابکارانه و وندالیسم.



طراحی و ارائه طرح

محیطها و منظرهای محبوب، جذاب و پایدار در واقع ماحصل ایده‌پردازی عالی، همراه با فرآیند طراحی و ارائه قوی هستند. بسیاری از ایده‌های عالی به واسطه گذراندن مراحل طراحی نه چندان ساختارمند، یک پروژه از دست رفته ارزیابی می‌شوند.

در این فصل، راهنمایی‌هایی در مورد اهداف و مسائل مربوط به طراحی و فرصت‌ها و محدودیت‌های فرآیندهای ارائه موفقیت‌آمیز پروژه از شروع طراحی تا لحظه ارائه تبیین شده است.



خلاقیت در طراحی فضای بازی برای کودکان، جذاب‌ترین فضاهای ممکن را ایجاد می‌کند (پروژه پرواز بر فراز آسمان، کپنهاگ).

یک: هدف گذاری

از آغاز طراحی تا ارائه نهایی، سه هدف کلیدی، فرآیند تحویل پروژه را هدایت می کنند. این موارد عبارتند از:

حفظ پیوستگی اهداف طراحی



اصول و مقاصد طراحی تعریف شده در ابتدای پروژه و در طول مرحله طراحی مفهومی، باید در همه ی جنبه ها و برون دادهای پروژه لحاظ شوند. این امر باعث حفظ پیوستگی در موارد زیر می شود:

خلق برون دادهایی که نتیجه مشارکت و مشورت با ذی نفعان است. 

تحقق چشم اندازهای پروژه. 

رفت و برگشت (کرکسیون) طرح ها و تایید توسط ناظرین و مشاوران. 

تدوین و تهیه مجموعه اسناد طراحی و اجرا (مدیریت دانش). 



طراحی برای کودک و والد، بر استقبال از پاتوق ها می افزاید (مینی پارک، گوانگجو).

دریافت به موقع تاییدیه‌ها از نهاد/سازمان‌های مربوطه



بسیاری از پروژه‌ها مستلزم تاییدیه سازمان‌های مختلف هستند. همچنین در برخی نقاط، به واسطه شرایط اجتماعی، توپوگرافیکی و غیره، الزامات و شرایط به خصوصی وجود دارد. به منظور حصول بهترین نتایج، برگزاری جلسات بحث، گفت‌وگو و ارائه مراحل پیشرفت پروژه با هدف در نظر گرفتن محدودیت‌های موجود و اولویت‌های سازمان‌ها و نهادهای ناظر ضروری است.

حفظ ارتباط باز و مستمر با شورایاری و ذی‌نفعان (کودک/والد)



زمینه و شرایط مربوط به پروژه ممکن است با تغییر برنامه‌های کلان کاملاً متحول شود. حفظ ارتباطات باز و مستمر با شورایاری و ذی‌نفعان باعث اطمینان از این می‌شود که همه تغییرات ضروری را بتوان در زمان مناسب در طول پروژه بدون عدول از اهداف طراحی و در حین رعایت و توجه به محدودیت‌های بودجه‌ای اجرا کرد.



پاتوق‌های شهری می‌توانند انحصاراً برای کودکان طراحی نشوند اما در طراحی آن‌ها به نیازهای کودکان فکر شود (پروژه استخر کریستال، شانگهای).

دو: مشکلات، محدودیت‌ها و فرصت‌ها

در ادامه مروری کوتاه در مورد مشکلات عمده‌ای ارائه شده که معمولاً در طراحی و ارائه پروژه شکل می‌گیرند. علاوه‌براین، محدودیت‌ها و فرصت‌های موجود در انواع و مقیاس‌های متفاوتی از پروژه‌ها نیز شرح داده شده است.



احجام و چیدمان‌های هنری می‌توانند ضمن زیباسازی پاتوق‌ها به فضایی برای بازی کودکان نیز تبدیل شوند (پروژه گودبرگز پلاذر، کپنهاگ).



ایجاد و هماهنگی تیم های پروژه

اساس به دست آوردن نتایج طراحی موفقیت آمیز در پروژه ها، با هر مقیاسی، میزان انسجام حاصل از شمول دانش تخصصی رشته های مربوطه (برای مثال طراحی منظر، علوم بوم شناختی، عمران، معماری، روان شناسی کودک، جامعه شناسی شهری و غیره) و تعامل با همه گروه های ذی نفع است.

ارائه اطلاعات و بازخورد در مورد نتایج و برون دادها به ذی نفعان پروژه از اهمیت زیادی برخوردار است. در نتیجه، مشارکت دادن مشاور (معمار منظر یا طراح شهری) طرح در جلسات هم اندیشی با ذی نفعان ضرورت دارد.

وقتی گروه هایی از ذی نفعان و ناظران مستقیمی درگیر تایید برنامه ریزی های یک پروژه هستند، ضریب اطمینان از حصول برون دادهای یک دست بالاتر می رود.



سیاست های محیط زیستی

چالش های مدیریت آب در اقلیم خشک و در معرض خشکسالی باعث پیشرفت های فناورانه ای در زمینه آبیاری و تاسیسات آبی و نیز تغییراتی در سیاست کلان در زمینه حفظ منابع آبی شده است. در خط مشی طراحی شهری حساس به آب (WSUD^۷) تلاش می شود تا بهترین اقدامات در حوزه مدیریت آب انجام گرفته و فرصتی برای جمع آوری، نگهداری و استفاده

^۷ Water Sensitive Urban Design

مجدد از آب شهری و بهره اقتصادی بردن از آب در دسترس ایجاد شود (برای مثال نوع سیستم‌های آبیاری که استفاده از آن‌ها ضمن تضمین دستیابی به محیطی سالم به کاهش مصرف آب می‌پردازد).



استفاده از متریال طبیعی و بازی با فرم زمین نقش موثری در تقویت خلاقیت کودکان در فضاهای باز شهری و زمین‌های بازی دارد. (پروژه زمین بازی تخیلی، همپشایر)

مکان‌یابی



در مسیر طراحی پاتوق‌های بازی در شهرهای فشرده به‌طور معمول، اولویت با انتخاب اراضی رها شده یا بدون فعالیت و طراحی در سطح شهر است. از این رو در غالب موارد، شرایط ایجاد می‌کند که طراحی تابع الزامات مکان‌یابی نبوده و انتخاب مطروف (فعالیت) نسبت به ظرف (مکان) در اولویت قرار بگیرد.

به رغم محدودیت‌های موجود در رابطه با تملک و ساخت در شهر تهران در انتخاب سایت، توجه به این الزامات در مکان‌یابی پاتوق‌های بازی دارای اهمیت شایانی است.

در دسترس بودن، مهم‌ترین معیار برای مکان‌یابی پاتوق بازی است. مکانی که برای احداث پاتوق بازی کودکان در نظر گرفته می‌شود باید ضمن تامین مسائل ایمنی، بهداشتی، سلامت و آسایش کودکان، از مکان‌هایی نظیر خیابان‌های اصلی و پرتردد، پارکینگ‌های عمومی و ترمینال‌ها، خطوط راه‌آهن و فرودگاه‌ها، توالت‌های عمومی، محل جمع‌آوری زباله، کارگاه‌های آلوده‌کننده‌ی محیط‌زیست، مسیل‌ها، حریم خطوط انتقال برق، کانال‌های روباز، پرتگاه‌ها و سایر مراکزی که به‌نحوی ممکن است ایجاد مزاحمت نماید، دور باشد.

از نظر موقعیت‌یابی، پاتوق بازی کودکان را می‌توان در مراکزی به شرح ذیل مستقر نمود:

الف) مراکز عمومی، مانند پارک‌ها (پارک محلی، پارک منطقه‌ای، پارک شهری، پارک جنگلی و ...)، مراکز خرید (پاساژها، بازار بزرگ و ...)، میداين، مرکز فرهنگی و مذهبی (مسجد، حسینیه، موزه، کتابخانه و ...)، مراکز تفریحی و توریستی (کمپ، اردوگاه تفریحی، اماکن توریستی).

ب) مراکز نیمه‌عمومی، مانند مهدکودک‌ها و پیش‌دبستانی‌ها، مراکز بهداشتی و درمانی (بیمارستان، درمانگاه)، پرورشگاه‌ها و مراکز تربیتی، آسایشگاه‌ها و مراکز نگهداری کودکان توان‌یاب یا عقب‌افتاده ذهنی.

ج) مراکز خصوصی، مانند واحدهای همسایگی و مجتمع‌های آپارتمانی.

 پوشاندن کانال‌های فاضلاب در حریم زمین‌های بازی الزامی است.

 امکان دسترسی مناسب به فضاهای مورد استفاده کودک و زمین‌های بازی برای وسایل نقلیه امدادی مانند اورژانس، آتش‌نشانی و ... الزامی است.

- 

پاتوق بازی کودکان می‌بایست از نور آفتاب کافی برخوردار باشد، اما در معرض تابش شدید و آزاردهنده نیز نباشد. در واقع باید در جایی قرار گیرد که در حد امکان از سایه‌ی طبیعی درختان برخوردار باشد.
- 

پاتوق بازی کودکان باید به‌گونه‌ای باشد که از داخل زمین به تمامی قسمت‌ها دید کافی وجود داشته باشد.
- 

به‌منظور تسهیل امکان کنترل کودک از طرف والدین، پاتوق بازی کودکان باید از همه‌ی جهت‌ها قابل دید همگان باشد.
- 

به‌منظور رعایت ایمنی در سلامت کودکان، عدم ارتباط مستقیم در ورودی و خروجی به خیابان‌های اصلی، چهارراه‌ها و میدان‌ها الزامی است. از احداث پاتوق بازی کودکان در مجاورت آزادراه‌ها و اتوبان‌های شهری خودداری شود.
- 

در رابطه با کاربری‌های سازگار و ناسازگار پاتوق، پارک و زمین‌های بازی کودکان و حریم و مجاورت سایر کاربری‌ها مطابق کتابچه ضوابط طراحی فضاهای سبز شهری (نشریه شماره ۲۰۳) اقدام شود.

مصالح منظرسازی و جزئیات



انتخاب مصالح مناسب برای منظرسازی تاثیر معناداری بر سطح کاربرد مستمر فضاهای عمومی، دوام‌پذیری و عمر طراحی دارد. درحالی‌که طراحی پایه باید به ویژگی‌های خاص و منحصر به فرد محیط و منظر توجه کند، برخی ملاحظات مختص به طراحی در همه پروژه‌ها وجود دارند. این موارد عبارتند از:

 **تمهید جایگزین:** تعیین قواعد طراحی برای امکان استفاده از آلترناتیوهای جایگزین، اگر مولفه مورد انتخاب در دسترس نباشد.

 **دسترسی طولانی مدت:** اطمینان از این که مصالح در طولانی مدت و در صورت نیاز به راحتی در دسترس هستند.

 **ماندگاری:** بررسی و ارزیابی دوام یک بخش/مصالح و تاثیر آن بر هزینه‌های چرخه عمر کلی مصالح مجموعه.

 **تجهیزات بازی، مبلمان و اجزای ثابت:** انتخاب گزینه‌هایی که خواسته‌های کودکان و خانواده آن‌ها را رفع کنند.

 **فضاهای بازی و ورزش:** اطمینان از این که پروفیل خاک زهکشی مناسبی دارد، لایه‌ها فشرده نشده و کفیوش یا چمن انتخابی در برابر ساییدگی و پاخوری مقاوم بوده و تا حد امکان در مقابل کم‌آبی مقاوم است.

 **کاشت گیاهان:** انتخاب اندازه و کیفیت گیاهان برای بهینه کردن پوشش گیاهی و کاهش رشد و رقابت علف‌های هرز.

 **هنرهای عمومی:** برنامه‌ریزی فرآیند مشخصی برای انتخاب هنرمند و ماهیت هنر عمومی با مشارکت کودکان.

 **حفظ و نگهداری:** از جمله پاک کردن و مدیریت آلودگی بصری و یا دیوارنگاری و دیوارنویسی نامناسب کودکان.

 **ایمنی عمومی:** ارزیابی ارتفاع پرش کودکان، سقوط‌های نرم، خطرات سر خوردن و غیره.

بازی و زمین‌های بازی



وسایل بازی کلاسیک همچون الاکلنگ یا تاب همچنان اکثر اوقات سرگرمی و تفریح مناسبی را برای کودکان به همراه دارند ولی امروزه این مقوله که چه چیزی باعث اغنای کودکان می‌شود و درک کلی از محیط بازی، فراتر از ارائه تجهیزات بازی رفته است. طراحی برای ایجاد بازی‌های تخیلی و ارائه فرصت‌هایی برای ماجراجویی و چالش‌های فیزیکی، برای کودکان جذاب ولی از بعد تامین ایمنی و امنیت کودکان برای گروه‌هایی از بزرگسالان ایجاد نگرانی می‌کند. ملاحظات طراحی و ارائه برای بازی و زمین‌های بازی باید شامل موارد زیر باشند:

دامنه سنی: پاسخ به این سوال که آیا محدوده سنی مورد انتظار در قالب طراحی مدنظر قرار گرفته است؟ در بسیاری از موارد، نیازهای کودکان و نوجوانان در گروه‌های سنی متفاوت به خوبی لحاظ نمی‌شود.

ایمنی و مسئولیت: ترس از آسیب دیدن کودکان و شکایات بعد از آن اغلب باعث استفاده از طراحی‌هایی برای زمین بازی می‌شود که چندان الهام‌بخش یا چالش برانگیز نیستند. استفاده از تجهیزات استاندارد و کفپوش نرم باعث کاهش این خطرات شده و راه‌حل‌های قابل قبولی را در بسیاری از موارد ارائه می‌دهند. در کنار طراحی‌های مدولار و تکرار شونده، فرصت طراحی‌های مختص به سایت را همواره باید در نظر گرفت و در صورت امکان در طراحی موجود گنجانند.

بازی خلاقانه و محرک‌های حسی: ارائه فرصت‌هایی برای اینکه کودکان سناریوهای بازی خودشان را بچینند معمولاً منجر به مشارکت مستمرتری می‌شود. نقش هنر و استفاده از طبیعت (مسیرهایی از بین بوته‌ها، آب، بافت‌های متفاوت و غیره) می‌تواند به میزان قابل توجهی طیف و گستره بازی را افزایش بدهد.

تجهیزات اختصاصی: بسیاری از مناطق الزامات خاصی از نظر سبک تجهیزات ترجیحی و تامین‌کنندگان مورد تایید برای اطمینان از انسجام و یک‌دستی نگهداری و جایگزینی وسایل دارند. این نکته باید در ابتدای پروژه به‌خوبی شفاف‌سازی شود که در پاتوق‌های مورد طراحی برای کودکان استفاده از تجهیزات در ابعاد مناسب کودک در کنار مبلمان بزرگسالان الزامی بوده و در مواردی نیاز به تغییر آیین‌نامه‌ها وجود دارد.

حصارکشی: در محیط‌های نزدیک از عوامل خطرات آفرین برای کودکان (همچون جاده‌ها، مسیرهای دوچرخه‌سواری و نقاط جمعیت‌پذیر) ممکن است تیم طراحی برای زمین بازی حصار و نرده‌ای در نظر نگیرد. در حقیقت حذف این حصارها می‌تواند درجه بالاتری از ارتباط کودک و محیط را محقق کند. وقتی ایجاد نرده ضروری ارزیابی می‌شود، فضای موجود باید به اندازه کافی بزرگ باشد تا صندلی‌های سایه‌داری برای بزرگسالان همراه کودکان نیز بتوان در آن نصب کرد.

کفپوش نرم: فناوری‌های مربوط به این حوزه در سال‌های اخیر بهبود زیادی پیدا کرده و مصالح متنوعی برای این قسمت از فضاهای بازی کودکان ایجاد شده است. به‌خصوص در جاهایی که مشکلاتی مانند وجود سوزن، شیشه شکسته و مواردی از این دست وجود دارند ضروری است که از متریال

مقاوم‌تری استفاده کرد. با وجود همه محدودیت‌های موجود، در سال‌های اخیر، طراحان زمین بازی به استفاده از شن و ماسه، به‌عنوان ابزار تعاملی محبوب کودکان در سرتاسر جهان، روی آورده‌اند. مسئولین اجرا باید درک خوبی از شرایط و ویژگی‌های تعمیر و نگهداری و ایمنی و سلامت این کفپوش‌ها و میزان استهلاک آن‌ها داشته باشند.

امروزه، طراحی محیط‌های بازی تبدیل به رشته‌ای تخصصی شده است و در برخی پروژه‌ها، به‌خصوص در جاهایی که تجهیزات و وسایل بازی هنری، بازی تخیلی و یا بازی نویتی پیشنهاد می‌شوند، الزام‌آور است که مشاور تخصصی در زمینه بازی به کار گرفته شود. به‌طور اخص، استانداردهای زمین‌های بازی باید به‌طور کامل توسط طراح لحاظ شوند.



پاتوق‌های بازی می‌توانند در بردارنده مضامین آموزشی باشند. برای مثال آموزش مذهبی، فرهنگی و ... در مجاورت اماکن مذهبی مانند مساجد و مدارس. نکته مهم این است که این آموزش از نوع غیررسمی و در حین بازی می‌بایست انجام پذیرد. (پروژه سرسره مجسمه مار و سیب و محوطه‌سازی آن، روبروی کلیسای بودولفی، البورگ).

آبنما و فواره آب



در شرایطی که تغییر اقلیم محدودیت‌های جدی در رابطه با موضوع آب را به طراحان تحمیل می‌کند، نقش طراحی دقیق و مدیریت شده‌ی آن در منظرسازی (ترکیب کارکردهای زیبایی‌گرایانه و محیط‌زیستی) برای کودکان بیشتر مورد توجه قرار گرفته است.

موضوعاتی که باید در طراحی و ارائه آبنما و فواره آب در نظر گرفته شود و یا به سؤالاتی در رابطه با آن پاسخ داده شود، عبارتند از:

حوضچه‌ها و آبراهه‌ها:

هدف: آیا پهنه آبی کارکردهای خاصی دارد؟ محیط‌زیستی، زیبایی شناسانه، خرد اقلیمی و غیره.

مدیریت آب: آیا عمق آب و/یا حرکت و هوادهی آن مانع از رشد جلبک‌ها و تیرگی آب می‌شود؟

ایمنی: آیا حصارکشی ضروری است؟ آیا عمق آب و ایمنی طراحی مانع از رعایت این امر الزام می‌شود؟

سیلاب: تبعات سیلاب دوره‌ای برای محیط زیست، ایمنی، تعمیر، نگهداری و زیبایی محیط چیست؟

تعمیر و نگهداری: آیا هزینه‌های تعمیر و نگهداری طولانی مدت به خوبی ارزیابی شده و مورد توافق قرار گرفته‌اند؟

آبنماها و مجسمه‌های آبی: 

طراحی آبی: انتخاب نادرست پمپ ها و فیلترها یکی از دلایل رایج خرابی آن‌ها در بازه‌های میان مدت تا طولانی مدت است. این امر با کیفیت ضعیف آب (محتوی نمک و غیره) تشدید می‌شود.

زیبایی: سازه باید جذاب یا تعاملی باشد؛ حتی وقتی که آب جریان ندارد.



فضای مکت آب‌کناری باید ضمن دید خوب به آب فضای مفرحی را برای کودکان تامین کند (استراحت‌گاه دریاچه پاپروکاتی، لهستان).



طراحی کاشت، انتخاب و نگهداری از گیاهان

اگر چه طراحان اغلب بر وجود سازه‌های تفریحی متمایز و هنری در فضاهای شهری بزرگ تاکید دارند، کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان (وقتی که از آن‌ها در این مورد سؤال می‌شود که چه چیزی بیشترین لذت را در پارک‌ها به آن‌ها می‌دهد) بیشترین لذت را ناشی از وجود درختان، گل‌و گیاه و حیوانات و پرنده‌ها می‌دانند. این موارد امکان‌هایی هستند که (به‌خصوص در محیط شهری) شهروندان را به طبیعت نزدیک‌تر می‌کند. طراحی روش کاشت و انتخاب گیاهان نکته مهمی است که معمولاً در فرآیند طراحی بی‌اهمیت جلوه می‌کند.

بسیاری از مناطق خط‌مشی‌های خاصی در مورد نوع کاشت ترجیحی دارد. با این حال از آنجایی که که هر سایت و پروژه‌ای ویژگی‌های متمایزی دارد، توافق در ابتدای پروژه بر سر شیوه پرداختن به این ویژگی‌های خاص از مرحله طراحی تا ارائه ضروری است؛ از جمله:



بستر سایت: طراحی روش کاشت باید زمینه محور بوده و عواملی مانند منظر شهری در محله، بوم، تاریخ، نوع خاک، خرد اقلیم و جامعه هدف را در بر بگیرد.



رسمی-غیررسمی، یا بومی-تزیینی: بیشتر پروژه‌ها از ترکیبی از این دیدگاه‌ها بهره می‌برند و توازن آن‌ها وابسته به عوامل محیطی شرح داده شده در موارد بالاتر دارد.

 **تامین گیاهان:** تعامل با تامین‌کنندگان بومی و اطمینان از اینکه گونه‌های انتخابی را به راحتی در صورت نیاز در طولانی مدت می‌توان جایگزین کرد، نکته‌ای حیاتی است. در مواردی، برای تامین گونه‌های غیرمعمول و ویژه، نیاز به شناسایی خزانه‌ها، گلخانه‌ها و باغات خاصی وجود دارد. همچنین برای درختان، درختچه‌ها و بوته‌های قابل جابجایی، زمان‌بندی اهمیت خاصی دارد، چرا که این گیاهان معمولاً تا زمان خاصی قابل نگهداری در گلدان‌ها و محیط‌های کشت قابل جابجایی هستند.

 **اندازه‌ها و ابعاد:** اطمینان از این که با توجه به کوچک و فشرده بودن فضا، ابعاد، تراکم و کاشت گیاهان، منجر به رشد سالم و مناسب آن‌ها می‌شود ضروری است (استفاده از گیاهان سریع‌الرشد به خصوص انواع بومی، اجتناب از استفاده از گیاهانی با ریشه‌های مهاجم که به تاسیسات شهری آسیب می‌زند). تعیین دقیق ویژگی‌های درختان و درختچه‌ها و نظارت بر تامین درختان و آماده سازی خاک امری حیاتی است که در استانداردهای و ضوابط متناوبه موجود، به خوبی مدنظر قرار گرفته‌اند.

 **خشکسالی و نیاز به آبیاری:** به حداقل رساندن نیاز آبی از طریق انتخاب گونه‌های مناسب و تعیین این که چه میزان آبیاری مورد نیاز است، نکته‌ای ضروری است.

 **نگهداری:** اطمینان از این که با توجه به کوچک بودن پاتوق‌های محلی، اهداف طراحی از طریق کاشت گیاهان با نگهداری مناسب از آن‌ها (هرس و غیره) تامین می‌شود یا خیر و تعیین تخصص‌های لازم

برای نگهداری گیاهان و تامین مالی طولانی مدت برای نگهداری پوشش گیاهی ضروری است.

توسعه تجهیزات ورزشی



تجهیزات ورزشی (زمین ورزشی، مسیر سلامتی و ...) نقش مهمی را در جوامع انجام می‌دهند و فرصت‌هایی را برای تعاملات اجتماعی و توسعه جوامع فراهم می‌کنند.

در محله‌های فشرده شهری که مشکل سرانه‌های خدماتی وجود دارد، می‌توان با استفاده از رنگ‌های شاد و پرانرژی، فضاهای رها شده شهری را به‌طور ثابت یا موقت به یک پاتوق مناسب برای ورزش و تفریح تبدیل کرد (پاتوق ورزشی پیگال، پاریس).



این تجهیزات تنوع بالایی از فعالیت‌های ورزشی، تفریحی و سرگرمی را ارائه کرده و از سلامت و تندرستی جامعه پشتیبانی می‌کنند. برخی از پاتوق‌های محلی می‌توانند دربردارنده فضاهای ورزشی اختصاصی برای کودکان و نوجوانان باشند. این فضاهای روباز ورزشی کوچک‌مقیاس باید با دارا بودن مکان و طراحی مناسب، جزئی ضروری از رشد از طریق مشارکت کودکان محله در ورزش و تفریح باشند. ملاحظات طراحی که در ذیل به آن‌ها اشاره شده، به شرح مواردی می‌پردازند که باید در طراحی فضاهای فعال برای مقاصد ورزشی و تفریحی در نظر گرفته شوند.

ملاحظات طراحی فضاها و تجهیزات ورزشی در پاتوق‌های کودک و نوجوان عبارتند از:

مکان

- ۱- مجاورت پاتوق‌های دارای زمین ورزش با سایر امکانات اجتماعی (از جمله فضاهای سربسته، مدارس، مراکز خرید و بازار و ادارات) باعث تسهیل یکپارچگی، کاربردهای چندگانه و به اشتراک‌گذاری زیرساخت و صرفه‌جویی در مدیریت منابع و به حداکثر رساندن امکان استفاده کاربران می‌شود.
- ۲- زمین‌های بازی و ورزش باید با به‌صورت پیاده از طریق پیاده‌روها، مسیرهای دوچرخه‌سواری و حمل‌ونقل عمومی در دسترس کودکان باشند.

۳- در پاتوق‌هایی که امکان وجود زمین ورزش برای کودکان را دارد، کاربری زمین‌های مجاور باید در نظر گرفته شوند. اگر زمین‌های ورزش قرار است برای مسابقات و آموزش به کار بروند، مشکلات ترافیک و پارکنینگ (به‌خصوص در آخر هفته‌ها) و نیز مزاحمت ناشی از سروصدا و روشنایی شب برای نواحی مسکونی را باید در نظر گرفت. علاوه‌براین، طراحی محیط نقش مهمی در به حداقل رساندن اثرات بصری زمین‌های ورزشی دارد.

زیرساخت‌های کالبدی

۱- همه جنبه‌های مهم و تاثیرگذار بر کیفیت پاتوق محلی، از جمله توپوگرافی، تاسیسات زیرزمینی شهری، فشردگی خاک و آلودگی زمین باید در نظر گرفته شود. هزینه‌های اصلاح خاک باید در مرحله برنامه‌ریزی مشخص شوند تا در بودجه ساخت و ساز گنجانده شود.

۲- ارائه پروفیل خاکی با زهکشی بی‌هزینه (برای مثال ترکیبات خاکی متخلخل و ماسه با نسبت ۸۰ به ۲۰).

۳- درجه‌بندی زمین‌ها برای زهکشی سطحی مناسب (حداکثر ۸۰:۱ و حداقل ۱۰۰:۱) و تامین زهکشی کافی لایه‌های تحتانی خاک.

۴- صرفه‌جویی در آبیاری با استفاده از چمن مقاوم به خشکی و کفپوش‌های با متریال متنوع برای به حداقل رساندن استفاده از آب در زمین‌های ورزشی.

سازگاری

- ۱- انعطاف طراحی و سازگاری طولانی مدت برای رفع نیازها و ترجیحات متفاوت حیاتی است. در محله‌های رو به رشد، کنار گذاشتن زمین کافی برای توسعه تجهیزات مدنظر، حیاتی است تا از ایجاد زمین‌های ورزشی کوچک‌تر ممانعت شود.
- ۲- درجایی که فضای کافی در دسترس است، طراحی برای دست یافتن به حداکثر اندازه زمین لازم است.
- ۳- جهت‌دهی مناسب به زمین‌های ورزشی برای به حداکثر رساندن تعداد پیکربندی‌های چندگانه در محیط در دسترس (جهت‌گیری بهینه زمین برای بیشتر ورزش‌ها ۱۵ درجه در جهت شمال غربی، شمال و شمال شرقی است).
- ۴- عامل مهمی در این طراحی ترکیب ورزش‌های توصیه شده و مقیاس و سطح مسابقات پیشنهادی است.
- ۵- درجایی که تقاضای کودکان محله برای تجهیزات تخصصی وجود دارد، مشاوره با نهادهای نظارت ورزشی برای امکان‌سنجی طراحی و اجرای این ایده‌ها الزامی است.
- ۶- تاسیسات انبارداری برای تجهیزات ورزشی تاثیر زیادی استقبال کودکان از زمین برای کودکان دارد. این امر اغلب عامل تعیین‌کننده‌ای برای کمیت و تنوع فعالیت‌ها در زمین‌های چند منظوره است (برای مثال ستون‌های دروازه را می‌توان جابجا کرده و یا در

انبار گذاشت و تور والیبال را وصل کرد تا امکان کاربرد منعطف وجود داشته باشد).

۷- استفاده از مشارکت و رفع تاثیرات وندالیسم، قراردادن منابع روشنایی خارج از دسترس عموم مردم، استفاده از گیاهان مقاوم، مبلمان مقاوم در مقابل آسیب و جزییات مقاوم به رنگ یا تمیز شونده ضروری است.

۸- استفاده از توپوگرافی در سطح زمین به عنوان صندلی یا سازه‌های آبشاری چندلایه برای حضور به صرفه‌ی ناظران در محل معمولاً مورد استقبال کودکان است.

۹- در زمان طراحی محل‌های ورزش، باید اطمینان حاصل شود که تجهیزات و تاسیسات پشتیبان در ارزیابی بودجه لحاظ می‌شوند (برای مثال فضاهای تعویض لباس، تعداد سرویس‌های بهداشتی، و غیره).



پاتوق‌های بازی کودکان می‌تواند در بردارنده فضاهای باز برای بازی‌های جمعی و ورزش نیز باشد (پاتوق بازی پارک رادوگا، مسکو).

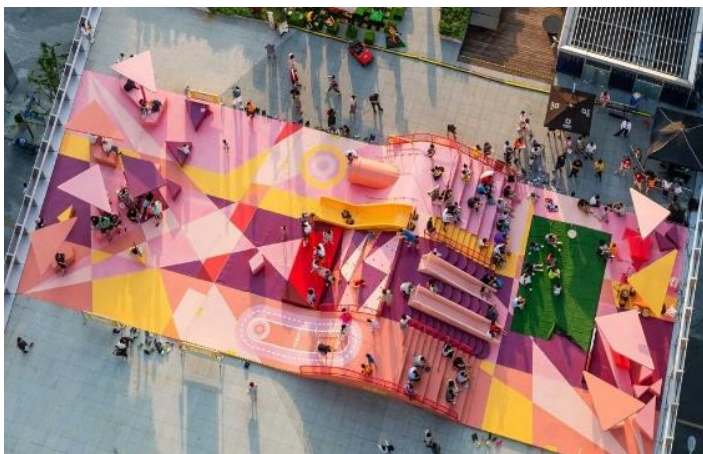
راحتی و رفاه کودکان

- ۱- تحقیقات تجربی بر روی عوامل جذابیت فضاهای باز موفق نشان از اهمیت ایمنی و راحتی کاربران در آن‌ها دارند. صندلی‌ها، سایبان‌ها، حباب‌سازها، سایبان‌ها و سرویس‌های بهداشتی اهمیت زیادی در میزان رضایت کاربران دارند. این موارد صرفاً تجهیزات اضافی و اختیاری برای پاتوق‌های محلی نیستند و تمهید آن‌ها ضروری است.
- ۲- احساس امنیت بیشتر از طریق حضور افراد پیاده و نظارت همسایگان نزدیک به پارک حاصل می‌شود.
- ۳- با افزایش مشارکت زنان (مادران) در زمینه ورزش، در نظر گرفتن تجهیزات/زمین‌های بازی برای کودکان خردسالی مهم است که ممکن است همراه والدینشان (که در حال ورزش هستند) به پاتوق‌های محلی بیایند.

زمین‌های ورزشی چندمنظوره

در نقاطی که هزینه تملک زمین بسیار بالاست، می‌بایست از مکان‌های چندمنظوره بازی و ورزش استفاده کرد. این الگو، راه به‌صرفه‌ای برای انجام فعالیت‌های ورزشی و تفریحی متفاوت در مکانی است که اغلب خیلی کوچک است و در آن نمی‌توان تجهیزات لازم برای برگزاری هم‌زمان چند ورزش را ایجاد کرد. برای مثال یک عرصه محصور و بدون چمن که مکانیابی، ابعاد و طراحی مناسبی داشته باشد می‌تواند فضای کافی برای ورزش‌های تنیس،

بدمیتون، والیبال، بسکتبال و مینی‌فوتبال (حدوداً ۱۰ نفره) را در ساعات مختلف روز فراهم کند. این زمین‌ها الزاماً با قوانین ورزشی و استانداردهای مجامع ورزشی هم‌خوانی ندارند، اما فرصتی هستند برای داشتن کودکانی فعال و پرتحرک. به‌خصوص در مناطقی که سرانه فضاهای ورزشی پایین‌تر از استاندارد است، پیشنهاد می‌شود پاتوق‌های محلی فضایی برای ورزش و فعالیت بدنی کودکان و نوجوانان باشند. مزایای زمین‌های چندمنظوره این است که در یک مکان قرارگرفتن تاسیسات مختلف صرفه‌جویی، کاهش هزینه‌های زیرساختی و عملیاتی را به‌همراه دارد. این امر به خانواده‌ها و گروه‌های مختلف کودک و نوجوان امکان انجام طیفی از فعالیت‌های متفاوت را در یک فضای مشترک خاص می‌دهد و در نتیجه از زمان صرف‌شده برای بردن کودکان به جاهای متفاوت برای انجام فعالیت‌های مختلف می‌کاهد.



دارای ظرفیت‌های چند کاربرد بودن، از عوامل محبوبیت فضاهای باز شهری است.
(رودخانه بازی، شانگهای)

هنرهای مردمی



در صورت استفاده از طراحی هنرمندانه در محدوده پاتوق (خیابان، کوچه، پلازا و ...)، برگزاری رویدادهای هنرهای مردمی برای کودکان و نوجوانان و قرار دادن آثار خلق شده در پاتوق محله می‌توان، این فضاهای باز عمومی را به مکان‌هایی متمایز و خاطره‌انگیز با سطح بالایی از تعامل و استفاده کودکان و خانواده آن‌ها تبدیل کرد. مکان‌های الهام برانگیز و معنادار می‌توانند هویت فرهنگی کودکان را تقویت کنند، حس رفاه و رضایت اجتماعی را در آن‌ها به‌وجود آورند و به‌طور کلی به کیفیت زندگی و اهداف محیط‌زیستی، اجتماعی و اقتصادی یک جامعه کمک کنند.



کفپوش پاتوق‌های محلی می‌توانند توسط کودکان و با مدیریت و آموزش و راهبری هنرمندان حرفه‌ای نقاشی شوند (نقاشی بر کف: فلوریدا).

هنر مردمی اشاره به هر کار هنری در حوزه اجتماع دارد که به دست هنرمندان حرفه‌ای و یا با همکاری، مشاوره و راهبری آن‌ها طراحی و خلق شده‌اند و می‌توانند به شکل‌های متفاوتی نمود یابند؛ از جمله:

 مجسمه‌سازی و چیدمان احجام، طراحی دیوارنگاری، پوشاندن جداره‌ها و یا کف با کاشی دست‌ساز، طراحی هنرهای بیلوردی و بنرهای خیابانی، منظرسازی، نورآرایی، هنرهای برپایه رایانه (طرح‌های هولوگرافیک، ویدئو آرت و غیره) و ...

 هنرهای عمومی را می‌توان در قالب ترکیب‌های هنری ساخته شده در کارگاه و قرار دادن آن در پاتوق محله به نمایش گذاشت.

 این آثار هنری می‌توانند کاربردی باشند مانند مبلمان خیابانی، باغچه، آبخوری، فواره و آب‌نما، نرده و حصار، پایه چراغ و غیره.

 این آثار می‌توانند موقت یا دائمی باشند.

ویژگی‌های کلیدی آثار هنری مردمی خلق شده توسط کودکان و خانواده‌ها این است که قابل دسترسی بوده و به محیط موجود پاسخ می‌دهند. هنرهای عمومی کارکردهای متفاوتی دارد از جمله:

 **کارکرد توسعه اقتصادی:** از طریق به کارگیری صنعت‌گران و هنرمندان در سطح محله، چرا که هنر به نوبه خود عامل جذب شهروندان برای آموزش، مهارت‌آموزی و توسعه کسب‌وکارها می‌شود.

 **کارکرد توسعه فرهنگی جامعه:** از طریق مشارکت جامعه کودکان در خلق هنر یا از طریق بازخورد مستمر آن‌ها به آثار هنری و یا عجین شدن و تعامل با هنر در مکان‌های عمومی.

 **کارکرد جانمایی:** کمک به خلق مکان‌های معنی‌دار و مناسب.

 **کارکرد زیبایی شناسانه:** مضاف بر زیبا ساختن محیط شهری در پاتوق‌ها که به تقویت روحیه زیبایی‌دوستی شهروندان کودک و بزرگسال منتج می‌گردد، گروه‌های هنری جدید براساس اهداف تعریف شده برای پروژه‌های هنری خاص به‌همراه کودکان در پاتوق محله شکل می‌گیرند. با مشارکت گروه‌های کودک و از طریق برگزاری کارگاه‌های مشارکتی، الزامات طرح‌های هنر مردمی که اساس خلق طرح‌های هنری است در تطابق با مطالبات کودکان شکل گرفته و ضمن افزایش حس تعلق و علاقه‌مندی، سواد هنری کودکان را در این فضا به‌شکل ملموسی بالا می‌برد.

بسیاری از گروه‌های محلی نیز سیاست‌ها و یا استراتژی‌های دیگری در طرح‌های فرهنگی و یا طرح‌های اجتماعی خود دارند که می‌توانند منجر به تصحیح یا تصدیق آثار مورد تایید کودکان شوند. این گروه‌ها می‌توانند قواعدی را برای ارزیابی هنرهای عمومی پیشنهادی تدوین کنند. از جمله:

 اهمیت تناسب اثر هنری با زمینه محل قرارگیری آن.

 کیفیت انسجام و محدوده ابعاد اثر.

 استانداردهای حوزه توسعه و نوآوری.

 توجه به ایمنی عمومی.

 الزامات مربوط به دوام و تعمیر و نگهداری.

 حمایت اهالی و یا مشارکت آن‌ها در فرآیند طراحی و/یا ارائه اثر.

سیاست‌های ویژه در طراحی و نگهداری مشارکتی



درحالی که نقاط اشتراک زیادی بین مسئولین شهرداری و گروه‌های محلی از نظر اهداف طراحی فضاهای باز وجود دارد، دیدگاه افراد نسبت به بروندادهای طراحی برای/به‌همراه کودکان ممکن است به‌شدت متغیر باشند. توجیه طرح و درک واضح پارامترها شهر دوستدار کودک از ابتدا فرآیند طراحی و برگزاری جلسات توجیهی برای دستیابی به مقبولیت عام و تایید از جانب ذی‌نفعان و ذی‌نفوذان ضروری است. برخی از خط مشی‌های طراحی‌محور، در مورد موضوعات خاص، علاوه بر نقش شهرداری، متکی بر موضع شورایاری و نهاد سرای محله هستند. از جمله:

تأمین، تعمیر و به‌خصوص نگهداری مستمر توسط گروه‌های محلی. 

سلامت و ایمنی عملیاتی و مسئولیت‌های اجتماعی اهالی. 

پاسخ به اقدامات بزه‌کارانه و وندالیسم مانند گرافیتی کشیدن یا تخریب تجهیزات. 

سیاست‌های محیط‌زیستی. 

انعکاس ایده‌ها و نظرهای حاصل از مشاوره با جامعه کودکان و بزرگسالان. 

نهادهای دیگر (همچون سازمان برق، آب و فاضلاب، گاز و ...) ممکن است فرصت‌های طراحی موجود را به‌واسطه سیاست‌های متفاوت خود محدود کنند. این عوامل محدودکننده در حوزه طراحی باید در اولین زمان ممکن

یعنی جلسات هم‌اندیشی اولیه، با حضور تیم طراح، مسئولین مربوطه در شهرداری و نمایندگان مسلط به ضوابط و دارای اختیار از سوی نهادهای دیگر به استماع طراحان برسد.

ایمنی، امنیت و مدیریت ریسک



اصولی که اساس پیشگیری از بزه و جرائم از طریق طراحی محیط را شکل می‌دهند توسط بسیاری از نهادهای متولی مدیریت فضای باز عمومی در سطح شهر پذیرفته شده و ترویج می‌شوند. در بسیاری موارد، CPTED از طریق کنترل و نظارت بر سیاست‌های توسعه فضا اجرا می‌شود. نکته حائز اهمیت از نقطه نظر طراحی، اجرای اصول نظارت طبیعی و اجتماعی، کنترل دسترسی طبیعی، تقویت محوطه‌ها از بُعد ایمنی و امنیت اجتماعی است که با درک شفاف از شیوه ارائه برون‌دادهای طراحی مشخص و عملیاتی می‌شود. این موارد عبارتند از:

 طراحی روشنایی و قوانین مربوطه.

 ارتفاع گیاهان و انتخاب گونه‌ها.

 نفوذپذیری بصری مکان و ارتفاع دیوارها و نرده‌ها.

مدیریت خطر در طراحی فضاهای باز باید مبتنی بر سطوح قابل قبول خطر برای مجری طرح، مسئولین و نگهبانان و گروه‌های مختلف کاربران اعم از کودک و بزرگسال باشد. عوامل معمول عبارتند از:



ایده استفاده از قطعات پرتابل که کودک بتواند با چیدمان آن به اقدام به خلق لندارت (موقت) کند از جمله هنرهای عمومی پرتفردار است. (زمین بازی تخیل، نیویورک).

ارتفاع سقوط و عوامل کنترل کننده آن مانند دیوارها و نرده‌ها (این عامل را نمی‌توان در بخش‌های دارای توپوگرافی شیب‌دار و طبیعی مانند سرازیری‌ها به راحتی محقق کرد و نیاز به طراحی دقیقی دارد).

طراحی و انتخاب تجهیزات بازی، توازن بین بازی‌های مخاطره‌آمیز و ایمنی کودکان.

آسیب‌پذیری طراحی سازه‌های خاص در برابر وندالیسم و یا دشواری تعمیر و نگهداری.

طراحی سازه آبی (عمق، کیفیت آب و سلامت و ایمنی و غیره).

برنامه‌ریزی و زمان‌بندی



در پروژه طراحی پاتوق‌های محلی کودکان، با وجود خردمقیاس بودن طرح، مرحله‌بندی توسعه ضروری است. چرا که می‌بایست درک مشترکی در همه ارکان پروژه از ابتدا وجود داشته باشد و همه آن‌ها بدانند که «چرا/چگونه طراحی یک فضای باز در مقیاس خرد باید مرحله‌بندی شود؟»

مرحله‌بندی توسعه فیزیکی کل بخش‌های پاتوق محله، از برگزاری جلسات توجیهی تا زمان‌بندی ساخت‌وساز اجزای کلیدی در محیط را شامل می‌شود (برای مثال وسایل بازی).

عواملی که (از طراحی تا مدیریت) باید در نظر گرفته شوند عبارتند از:

 تعیین میزان تقریبی رشد جمعیت محلی که از آن فضا و سازه‌های موجود استفاده خواهند کرد. این نکته شامل هدف‌گذاری توسعه تجهیزات فضای باز برای هم‌خوانی با جمعیت آتی کودکان در محله در بازه‌های زمانی متفاوت است (برای مثال در بازه اول رشد جمعیت کودک، ممکن است افزایش چشم‌گیر جمعیت در محله مدنظر پیش‌بینی شود و الزام به دسترسی به یک پارک محلی به‌جای یک پاتوق مورد نیاز کودکان محله باشد؛ یا با رسیدن به بازه‌های بعدی افزایش جمعیت و غالبیت جمعیت نوجوانان، تجهیزات بیشتر یا بزرگتری در فضاهای ورزشی مورد نیاز باشد).

 تعیین میزان آسیب‌پذیری نسبت به وندالیسم و تمهید راه‌حلیایی برای کنترل، تعمیر و جایگزینی تجهیزات.

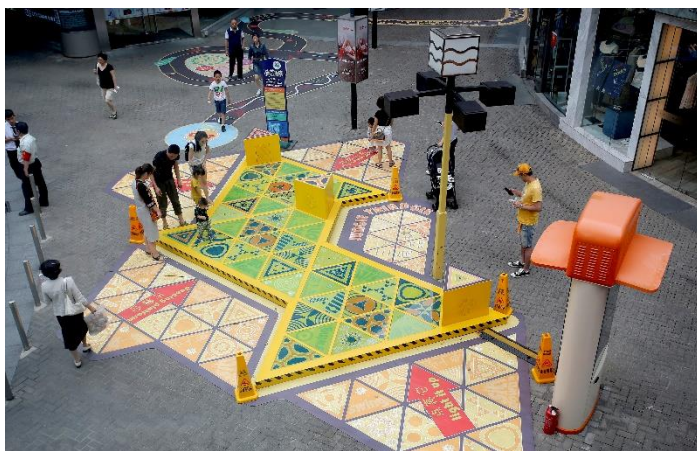
🏠 خلق درک و شناخت اولیه‌ای از محیط مدنظر.

🏠 تعیین میزان جمعیت‌پذیری پاتوق در وضعیت موجود و آتی با در نظر گرفتن نیازهای جامعه هدف.

🏠 زمان‌بندی نگهداری و مدیریت فضا.

🏠 ارائه تکنیک‌های ملموس طراحی برای کودکان و گروه‌های مردمی (مانند ماکت یا طراحی سه‌بعدی).

توجه به این نکته که کاربری اراضی مجاور و اطراف پاتوق و حتی مالکیت خود آن ممکن است در آینده تغییر کند، در طراحی فضا و برنامه‌ریزی زمانی طول فعالیت آن بسیار مهم است. این نکته کلیدی می‌تواند سمت‌وسو و موضوع طراحی پاتوق را اساساً تغییر داده و برای آن طول عمر تعریف کند.



محوطه فضاهای خرید امکان تبدیل به فضای بازی را دارند. (مشت تانگو، شانگهای).

مکان‌سازی (Place Making)



اصطلاح Place making، معمولاً به فرآیندهایی اشاره دارد که توسط آن‌ها یک فضا قابل استفاده، مفید و معنادار می‌شود. این فرآیندها ممکن است فیزیکی باشد؛ مانند اعمال تغییراتی در محیط و منظر، توسعه زمین و ساخت ساختمان‌ها و غیره. همچنین ممکن است به‌صورت ذهنی روی دهد؛ مانند ایجاد احساسات مختلف انسانی در مکان‌ها که در هر صورت، همه آن‌ها از طریق تفاهم مشترک بین ذی‌نفعان در آن فضا شکل می‌گیرد. Place making از یک دید جامع، ایده‌ای فراگیر و ابزاری برای بهبود یک محله، شهر و یا منطقه است.

در این چارچوب طراحی در یک سو، طیف کاربران و ساکنان اصلی فضا قرار دارند و در دیگر سو، سایر افرادی منظور می‌شوند که به‌گونه‌ای با آن مکان و رویدادهایش در تعامل هستند. این چارچوب طراحی به‌عنوان راهی برای بهبود کیفیت مکان‌های مختلف اقدام موثری در مسیر توسعه عرصه‌های شهری است.

مفاهیم پشتیبان Place Making از اندیشه‌های متفکرینی نظیر جین جیکوبز و ویلیام وایت سرچشمه می‌گیرد. این مفاهیم با ارائه ایده‌های نو در مورد طراحی شهری و ایجاد مکان‌های مهم ارائه شد. چشم‌اندازها اغلب نقش مهمی را در فرآیند طراحی شهری ایفا می‌کند این مکان‌ها تنها برای خرید یا حرکت اتومبیل‌ها نبوده، بلکه کار خود را بر اهمیت محله‌های پرجنب‌وجوش و دعوت مردم برای حضور در فضاهای عمومی متمرکز نموده‌اند.



طراحی در جهت ساختن مکان برای بازی و فعالیت کودکان در کنار مصالح و ایمنی، ایجاد زیرساختی برای روایت‌گری یک داستان در ذهن کودکان می‌تواند به تقویت خلاقیت کودک کمک شایانی نماید. (پروژه کستی کاستر ترینیداد، کپنهاگ).



مدیریت و نگهداری

مرحله تحویل و بهره‌برداری طرح، مرحله‌ای حیاتی در پروژه‌ها است. توجه به جزئیات مربوط به استانداردهای مدیریت، تعمیر و نگهداری تجهیزات و پارامترهای مدیریتی از ابتدای پروژه می‌بایست لحاظ شود. از آنجایی که ضرورت دارد تدوین الزامات مدیریت سایت، پایش و نگهداری آن همزمان با مراحل طراحی صورت پذیرد، نکاتی مربوط به آن در این فصل از کتابچه راهنمای گام به گام طراحی منظور شده است. این بخش به شرح اهداف پایش و نگهداری، شناسایی مشکلات، فرصت‌ها، مالکیت و مسئولیت تعمیر و نگهداری تحت مدل‌های متفاوت مدیریت می‌پردازد.



یادآوری فرم‌های تاریخی و نهادینه ساختن آن در ذهن کودکان، تلفیق هیجان و تاریخ و سایر ارزش‌های ملی در پاتوق‌ها امکان‌پذیر است. (پاتوق کودکان تیوولی، سرسره‌های بدون پله (استفاده از تور و طناب برای صعود، گوتنبرگ)

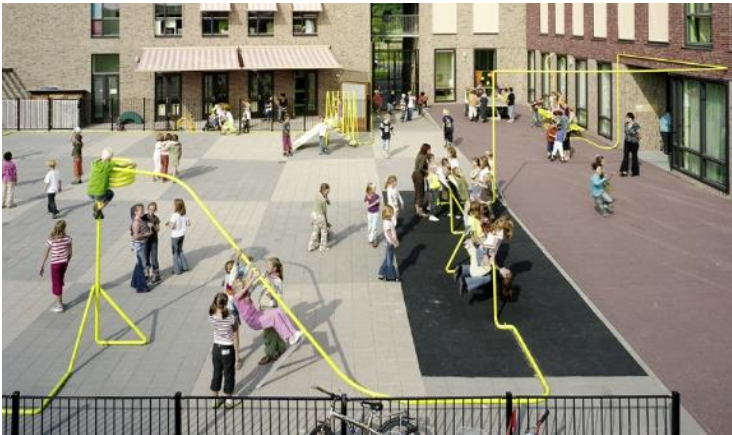
یک: اهداف

تعریف مسیر و فرآیند پایش، تعمیر و نگهداری دو هدف اساسی دارد:

حفظ پیوستگی هدف طراحی در کل روند طراحی و تحویل



معمولا مفهوم نهایی طراحی پس از گذشت مدتی از فرآیند احداث در سایت محقق می‌شود. این نکته ممکن است مدتی بعد از اجرای پروژه درک شود. تعریف و توافق کافرا، طراح، مجری و ... در مورد ماهیت طراحی در مراحل اولیه طراحی، باعث اطمینان از پیوستگی در کل چرخه عمر محیط می‌شود.



پاتوق‌ها فرصتی برای فعالیت‌های فیزیکی غیررسمی برای کودکان، به‌خصوص در نواحی مسکونی را فراهم می‌کنند که در آن‌ها حیاط خانه‌ها کوچک هستند و یا خانه‌ها حیاط ندارند. (پروژه لوله‌ها: زمین بازی خلاقانه برای کودکان دوره ابتدایی، هلند).



در طراحی پاتوق‌ها می‌توان به طراحی فضاهایی ساده اما هنرمندانه پرداخت. الزامی برای اینکه تمامی پاتوق‌ها دارای تجهیزات فراوان باشند. مجموعه‌ای از فضاهای نشیمن و پوشش گیاهی، مکان را مناسب می‌سازد. (پلازای شهر، هلند).

اطمینان از تعمیر و نگهداری مستمر محیط



در مرحله هدف‌گذاری در طراحی، اغلب برای مراحل بعد از تحویل پروژه، دامنه تغییرات مشخصی در ماهیت و میزان تعمیرات و نگهداری‌ها لحاظ می‌شود. این موضوع در حالی است که هدف از پایش و نگهداری، دستیابی به وضعیتی باثبات است که در آن هیچ تغییر ملموس و مشهودی در کیفیت فضا، در طول سال‌ها برای کاربران دیده نشود.

دو: مشکلات، محدودیت‌ها و فرصت‌ها

فرآیند نگهداری فرصت‌ها و محدودیت‌هایی را به‌همراه دارد در زیر شرح داده شده‌اند.

برخی شرایط و الزامات نگهداری رایج



در هر مدل نگهداری، معاون/مدیر مربوطه معمولاً به‌دنبال حرکت در راستای حصول برون دادهای زیر است:

- ❧ تعهد نگهداری و مدیریت فضا توسط افرادی با تخصص‌های موجود و رایج.
- ❧ بهره‌مندی تجهیزات از چرخه عمر طولانی (برای مثال انتخاب مصالح محکم و بادوام و گیاهان سرسخت و مقاوم).
- ❧ تجهیزات و امکاناتی که بازتابی از نیازها و خواسته‌های فعلی/آتی شهروندان (در طیف‌های سنی متفاوت) است.
- ❧ مصالح و طراحی که بتوان آن را به‌راحتی تعمیر و جایگزین کرد.
- ❧ در صورت امکان فرصت‌های تامین درآمد که رابطه مستقیمی با اهداف تفریح و سرگرمی برای کودکان دارند و منجر به تعمیر و نگهداری مستمر فضاهای باز می‌شوند.

برخی از مشکلات نگهداری و پایش که باید در مراحل اولیه طراحی رفع شوند عبارتند از:

۱۸ سطوح خدمات: قبل از شروع فرآیند طراحی، باید درک مشخصی از سطوح خدمات کلی از بُعد مدیریت نگهداری و جایگزینی وجود داشته باشد. در مرحله طراحی مفهومی اولیه، سطوح خدمات باید به طور کامل ارزیابی شوند و تغییرات مورد توافق در این سطوح به وضوح ثبت شوند. با پخته تر شدن و تکمیل بیشتر طراحی، مرور بیشتر این سطوح باید همراه با ارزیابی هزینه های تعمیر و نگهداری سالیانه انجام شود.

پاتوق ها و احجام و
 وسایل بازی و
 تفریح درون آن ها
 الزام نباید بزرگ و
 پیچیده باشد.
 گاهی طرح های
 ساده که به راحتی
 قابل تعمیر و
 نگهداری هستند
 گزینه های مناسبی
 به خصوص در
 محله های پر
 آسیب شهری
 ارزیابی می شوند.
 (پروژه سرسره های
 کاج، کپنهاگ).



۱۸ مرحله بندی اقدامات نگهداری و پایش: در پروژه‌های بزرگتر که در آن‌ها کارهای مربوط به فضاهای باز باید همزمان با توسعه طرح، به صورت هم‌خوان با مراحل توسعه توسط مدیریت شهری مرحله‌بندی شوند.



در مواردی که شهرها به دلیل فشردگی زیاد با کمبود زمین روبرو هستند می‌توان پاتوق‌های بازی را بر روی بام ساختمان‌های عمومی ساخت (پروژه پارک و بازی، کپنهاگ).



در مکان‌هایی با مساحت کم و محدود، می‌توان با کمک هنرمندان و مشارکت کودکان و نوجوانان در مسیر خلق مکان‌های بسیار ساده ولی خلاقانه گام برداشت. (پروژه مکان‌سازی هنری با مشارکت مردمی، اوکلند).

مقابله با تخریب تجهیزات و وندالیسم: اجزا و سازه‌های خاصی که ممکن است هدف خرابکاری (برای مثال دیوارنویسی) قرار گیرند، باید پایش شده و برای تعمیر مرحله‌بندی شوند تا بتوانند همگام با رشد جمعیت، مرمت و به‌روزرسانی شوند (برای مثال وسایل و تجهیزات بازی و هنرهای عمومی). عمل ساخت و ساز باید به‌عنوان بخشی مجزا از کارهای نماسازی اصلی در نظر گرفته شود.

آبیاری: به حداقل رساندن آبیاری، هدف مهمی از بُعد پایداری است. **آبنما:** وقتی سازه‌های وابسته به آب به‌خوبی طراحی شده باشند، منجر به لذت بیشتر از فضای باز می‌شوند. با این حال، اغلب آن‌ها را به دلایلی مشکل آفرین می‌دانند؛ از جمله سلامت عمومی (کیفیت آب)، ایمنی (خطر زیرآب رفتن) و نگهداری (کیفیت آب، خرابی پمپ و فیلتر). این عوامل پاتوق‌های دارای آبنما را نیازمند مدیریت ریزبینانه‌تری می‌سازند.

ابزارهای
پیشبرد
راهنمای
طراحی

ابزارهای پیشبرد راهنمای طراحی

این بخش به ارائه برخی ابزارهای عملی برای به کارگیری دستورالعمل‌های این راهنمای طراحی در موقعیت‌های واقعی پروژه‌ها به صورت لیست‌ها و فرم‌هایی به بررسی طراحی‌ها می‌پردازد.



میزان موفقیت دستورالعمل‌های طراحی در عمل، در کاربرد طولانی مدت و با سنجش میزان محبوبیت این فضاها مشخص خواهد شد ولی مشورت و مشارکت با ذی‌نفعان می‌تواند ایده‌های خلق فضاهای مورد استقبال عمومی را به طراح بدهد. با وجود تشابه موضوعات جذاب برای همه جوامع، به اقتضای فرهنگ و باور مردم در محیط‌های مختلف، مواردی وجود دارد که به صورت اختصاصی باید طراحی شود. (پروژه ماز پازلی، شانگهای).

یک: الگوی ممیزی طراحی

توانایی سنجیدن درجه همخوانی طراحی‌ها با اصولی که اساس این راهنمای طراحی را شکل می‌دهند، در هر مرحله از روند طراحی یک پروژه پاتوق محله برای کودکان مهم است. الگوی بررسی ساده زیر را می‌توان برای تعیین و یا تغییر سطح همخوانی با اصول شرح داده شده در فصل اول به کار برد.

پاتوق‌های بازی می‌توانند درون محوطه داخلی شهرک‌ها مجتمع‌های مسکونی قرار گیرند. (زمین بازی درون مجتمع مسکونی، سنگاپور).



فرآیند ممیزی را می‌توان در هر مرحله‌ای از پروژه از پلان اصلی (مستر پلان) تا طراحی جزئیات به کار برد. برخی کاربردهای معمول این فرآیند عبارتند از:

در مرحله اتود مستر پلان توسط مدیر تیم طراحی برای تصحیح (کرکسیون) طراحی.

در مرحله تدوین برنامه توسعه در کنار ارائه اسناد دریافت مجوز.

در مرحله طراحی جزئیات و قبل از ارائه مستندات مزایده توسط تیم طراحی به عنوان نقطه بررسی نهایی.

به عنوان بخشی از ارزیابی طراحی پس از ساخت.

این فرآیند صرفاً شامل یک پاسخ کتبی کوتاه به هر یک از سؤالات زیر، براساس هر یک از این قواعد است:

طراحی از چه نظر به **مکان و جامعه محلی** زیر ۱۸ ساله اطرافش پاسخ داده است؟

طراحی چگونه **چند کاربردی‌پذیری و سازگاری** را در خود جای داده است؟

ابزارهایی که به کمک آن‌ها طراحی به **تنوع** دست پیدا می‌کند چه هستند؟

طراحی چگونه **تعاملات اجتماعی** کودکان و نوجوانان را در سطح محله کیفیت می‌بخشد؟

طراحی از چه نظری **سلامت و تندرستی** کودکان را بهبود می‌دهد؟

طراحی چگونه **برابری و دسترسی‌پذیری** را به‌همراه می‌آورد؟

طراحی چه نوآوری‌هایی برای بهبود **پایداری محیط زیستی** و ... در خود دارد؟

طراحی چگونه از طریق افزایش طول عمر پاتوق محله، منجر به **پایداری اقتصادی** خواهد شد؟

دستورالعمل‌های خاص شرح داده شده ذیل هر اصل در فصل اول را می‌توان به‌عنوان راهنمای طراحی به‌کار برد.

دو: لیست تایید پروژه طراحی

محدوده مشکلات طراحی که باید بین تیم طراحی و شهرداری توافق حاصل شده و ادبیات مشترکی را شکل دهد از پروژه‌های به پروژه دیگر و از معاونتی به معاونت دیگر متفاوت است.

در ادامه، لیست برخی نکات که در طراحی باید در نظر گرفته شوند آمده است که رفع آن‌ها مستلزم مشاوره و تایید در مراحل متفاوت پروژه است.



متریال بازیافتی می‌تواند ابزار خوبی برای طراحی پاتوق‌های بازی ساده اما دارای محبوبیت بالا باشد. (زمین ورزشی سبز، روسیه).

امکان‌سنجی پروژه و مراحل شروع به کار

-  استراتژی مشاوره با ذی‌نفعان و اطلاع‌رسانی.
-  ماهیت چارچوب‌های شهرداری برای توافق در طراحی.
-  محدودیت‌های برنامه‌ریزی محلی.
-  هماهنگی با نهادهایی که مجوز آن‌ها مورد نیاز است.
-  تمهیدات مالکیت و انتقال مسئولیت.
-  الزامات برنامه‌ریزی (طرح‌های تفریحی و طرح‌های مدیریتی و غیره).
-  طبقه‌بندی زمین و گروه‌بندی و محدودیت‌های احتمالی.
-  سطح خدمات تعمیر و نگهداری و ظرفیت و تخصص کارمندان.
-  بودجه تعمیر و نگهداری اختصاص داده شده.
-  خط مشی اجاره‌دهی و صدور مجوز.
-  استراتژی‌های پایداری اجتماعی.
-  سیاست‌ها و استراتژی‌های مدیریت خطر.
-  استراتژی‌ها و سیاست‌های خاص مانند ورزش و هنرهای عمومی و غیره.
-  مرحله‌بندی پروژه و جدول زمان‌بندی نگهداری و پایش مستمر.

سیاست‌های مدیریت و نظارت شورایی، سرای محله و نهادهای محلی بر پاتوق‌ها و الزامات مربوطه (جمع‌آوری زباله، دوچرخه‌سواری و غیره).

طراحی مفهومی و طراحی اصلی (مستر پلان)

استانداردهای تخصصی حوزه کودک (زمین بازی، زمین ورزش و غیره)

استانداردهای طراحی (استانداردها و مقررات موجود در مورد مصالح، جزییات و کاشت گیاهان).

تجمع دستورالعمل‌های مورد تدوین در مورد هنرهای عمومی، طراحی خیابان و پوشش گیاهی مجاور خیابان (رفیوژها).

سیاست‌های مقابله با وندالیسم.

استانداردهای روشنایی، استحصال آب و آبیاری.

سایر الزامات طراحی در نقاط خاص که بسته به شرایط توسط نهادهای متفاوت ممکن است منظور شود (برای مثال پاتوق‌های خطی رودکناری، پاتوق‌های واقع در سایت‌های تاریخی و میراثی و غیره).

بودجه تعمیر و نگهداری (مقدماتی).

حجم دستورالعمل‌های تعمیر و نگهداری و عملیاتی مورد نیاز.

پارامترهای طراحی برای سازه‌های دارای طراحی خاص و ویژه (برای مثال بازی‌های فکری-آموزشی و غیره).

ساخت و اجرا 🔍

نهایی کردن جزئیات اجرایی و زمان بندی آن. 🔍

ارائه دستورالعمل ها و جزییات طراحی. 🔍

ارائه زمان بندی بازرسی ها. 🔍



زیبایی و کارایی در طراحی می تواند فضاهای شهری را به پاتوقی برای بازی و استراحت کودکان و خانواده تبدیل کند. (پروژه قطره های رنگ، شانگهای).



نمونه‌های طراحی

رویکردهای طراحی برای کودکان

پاتوق‌ها باید بتوانند پاسخگوی نیازهای کودکان در سطح محله باشند. رویکردهایی که برای تسهیل این مسیر لحاظ شده، به تیم طراحی می‌گویند که در تنظیم برنامه‌های خود باید به کدام سو حرکت کنند. در زیر مهمترین و اصلی‌ترین اهدافی که می‌توان در طراحی پاتوق برای کودکان در نظر داشت جمع شده است:

رویکرد افزایش خلاقیت کودکان

این رویکرد با هدف رشد و افزایش خلاقیت، عاملی در ایجاد مکان‌های باکیفیت، جذاب و محبوب است.

در بحث افزایش خلاقیت در پاتوق‌ها سه مولفه موثر است:

۱- نقش تنوع کالبدی بر افزایش خلاقیت کودکان:

در راستای نقش تنوع کالبدی در افزایش خلاقیت کودکان، چهار شاخص زیر موثر ارزیابی می‌شود:

(الف) مصالح متنوع،

(ب) فرم‌های متنوع،

(ج) تباین فضایی،

(د) وجود عناصر شاخص کالبدی (نشانه).

۲- نقش سرزندگی کالبدی بر افزایش خلاقیت کودکان:

نقش سرزندگی کالبدی در افزایش خلاقیت، دربردارنده چهار شاخص زیر موثر است:

الف) ایجاد مناظر زیبای طبیعی،

ب) آسایش فیزیکی،

پ) آرامش روانی به کمک حضور عناصر طبیعی (وجود آرامش روانی در فضاهای بازی کودکان از طریق حضور عوامل طبیعی نظیر گل، گیاه و آب به میزان زیاد بر خلاقیت کودکان در زمان بازی تاثیرگذار است)،
ت) فضای دنج و خودمانی.



احجام طراحی شده برای بازی با موضوعات مختلف، کودکان را به بالا رفتن، آویزان شدن، تاب خوردن، سر خوردن و پرش دعوت می‌کند. تور و حصار احساس امنیت را ایجاد می‌کند و به کودکان اجازه می‌دهد با اطمینان بیشتری بازی کنند. (پروژه مرجان‌های بازی: سنگاپور).

۳- نقش انعطاف‌پذیری کالبدی بر افزایش خلاقیت کودکان:

انعطاف‌پذیری کالبدی یا به عبارت دیگر چندعملکردی بودن فضا در افزایش میزان خلاقیت، بسیار موثر است. فضاهایی که در یک زمان، یا در بازه‌های زمانی مختلف پاسخگوی عملکردهای گوناگون هستند، شامل چهار شاخص زیر هستند:

الف) ابعاد فضا،

ب) تغییرپذیری در امکانات و مصالح،

پ) وجود سطوح عمودی و افقی متنوع در فضا،

ت) وجود سرپناه و فضاهای نشستن متنوع در فضا.



پاتوق‌ها گاهی نیاز به هیجان‌انگیز بودن و بهره‌مندی از تجهیزاتی برای تمام سنین کودک و نوجوان هستند. برای مثال در پروژه فوق، زمین بازی به گونه‌ای طراحی شده است که تپه‌هایی با سطوح مختلف و نقاط دید متنوعی دارد. همچنین فضایی برای دوچرخه‌سواری دانش‌آموزان در زیر تپه‌ها طراحی شده است (محوطه مجاور مجموعه مدارس اوستر، دانمارک).

رویکرد پایداری محیط‌زیستی

پایداری محیط‌زیستی یکی دیگر از رویکردهایی است که می‌توان در طراحی پاتوق از آن استفاده کرد. این رویکرد به معنای مطلوب بودن امکانات و جلوگیری از کاهش پایداری در طول زمان است. پایداری رویکرد جامعی است که به ارتقای شیوه‌هایی می‌پردازد که به محیط‌زیست ضربه‌ای وارد نیاید یا منابع طبیعی را تخریب نگرداند.

استفاده از
زیرساخت‌های
سبز و پایدار
می‌تواند ضمن
حفظ کیفیت
محیط‌زیستی
فضاهای باز
عمومی در سطح
محل، فضایی
جذاب، خلاقانه و
آموزنده باشد.
(فضای باز
عمومی روبروی
مدرسه روبرتو
کلمنت، منهتن).



موارد زیر جهت طراحی با رویکرد محیط‌زیستی پیشنهاد می‌گردد:

- ۱- استفاده از مصالح طبیعی (سنگ، کنده‌های چوب، استفاده از آب و صدای آب برای افزایش حس آرامش)،
- ۲- فضای سبز مناسب (ایجاد مطبوعیت در محیط پاتوق، استفاده از گیاهان مناسب، پرهیز از کاشت گونه‌های گیاهی آلرژی‌زا، سمی و خاردار مانند یاس زرد، خرزهره، پیراکانتا و ...، هرس به موقع درختان و گیاهان، جمع‌آوری شاخ و برگ‌ها و ...)،
- ۳- حفظ تنوع زیستی و حفاظت از گونه‌ها،
- ۴- استفاده از کف‌پوش‌های جاذب و متخلخل،
- ۵- بهینه‌سازی مصرف انرژی با استفاده از چراغ‌های خورشیدی برای تامین روشنایی،
- ۶- دفع اصولی و بهداشتی زباله،
- ۷- کاهش آلودگی‌های محیطی (کاشت گونه‌های گیاهی مقاوم به آلودگی هوا، استفاده از پوشش گیاهی در کاهش آلودگی صوتی)،
- ۸- فراهم آوردن فضایی جهت آموزش‌های محیط‌زیستی برای کودکان،
- ۹- فضای جهت پرورش گیاهان.

رویکرد حفظ هویت تاریخی

در صورتی که سایت انتخابی برای طراحی پاتوق دارای ارزش تاریخی باشد، باید علاوه بر حفظ ارزش‌ها، باعث بازآفرینی هویت آن شود. با توجه به اینکه ارزش‌های تاریخی محله از ابعاد کیفیت محیط است.

این کیفیت توسط ساکنان محله، به‌خصوص کودکان و نوجوانان که اصلی‌ترین ذی‌نفعان طرح هستند نیز درک می‌شود.

یکی از مواردی که می‌توان در طراحی پاتوق در جهت حفظ این ارزش‌ها به کار برد، استفاده از زمینه‌گرایی به شرح زیر است:

۱- مصالح (مقدم شمردن مواد و مصالح هم‌سو با بافت موجود).

۲- فرم (هماهنگ با بافت موجود).

۳- شیوه به‌کارگیری سبک و الگوی موجود.

۴- رنگ (استفاده از رنگ‌ها هم‌سو با بافت).

سایر مواردی که می‌توان در طراحی پاتوق با این رویکرد استفاده کرد:

۱- استفاده از تصاویر تاریخی همان محله.

۲- آموزش به کودکان جهت شناخت ارزش‌های موجود.

رویکرد اجتماعی

پاتوق‌ها به‌عنوان بخشی از فضاهای عمومی جامعه، نقش مهمی در افزایش ارتباطات اجتماعی دارد. در حقیقت برای تبدیل یک مکان به پاتوقی برای حضور کودکان، می‌بایست بر حضورپذیری اجتماعات کودک در آن اندیشید.



علاوه بر تقویت سرگرمی، خلاقیت و آموزش، پاتوق‌های بازی گاهی از طریق طراحی بازی‌های جمعی، فضایی هستند برای تربیت اجتماعی کودکان (پروژه دیوارنوردی بر روی جداره حیاط مدرسه، مونترال).

- از تاثیرات اجتماعی پاتوق‌ها می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:
- ۱- فضاهای عمومی پاتوق‌ها باعث گسترش تعاملات اجتماعی و شکل‌گیری روابط اجتماعی می‌شوند.
 - ۲- پاتوق می‌تواند باعث ایجاد شناخت برخی از شاخص‌های اجتماعی در کودکان (ارزش‌ها و فرهنگ‌ها) شود.
 - ۳- پاتوق کودک به‌عنوان یک فضای عمومی می‌تواند باعث تولید سرمایه اجتماعی در سطح محله شود.
- جهت افزایش ارتباط کودک و محیط در پاتوق موارد زیر در طراحی در نظر گرفته شود:
- ۱- ایجاد فضای مناسب جهت ارتباط کودک و والدین.
 - ۲- ایجاد مکان‌های دنج جهت افزایش ارتباط با همسالان.
 - ۳- ایجاد فضایی جهت انجام فعالیت به‌طور مشترک بین والدین و کودکان.
 - ۴- اجتناب از بروز تعارضات جدی و یا غیرقابل حل بین انتظارات و شرایط کودکان و امکانات نظارت بزرگسالان.
 - ۵- فراهم بودن شرایط لازم جهت برقراری و حفظ پیوند فیزیکی، روانی، عاطفی و اجتماعی مستمر با زندگی روزمره و فعالیت‌های عادی زندگی کودکان و بزرگسالان.

رویکرد علم و دانش

فضاهای عمومی با کیفیت می‌توانند در فراهم آوردن فرصتهایی برای بازی، تمرین و یادگیری کودکان تاثیر به‌سزایی داشته باشد. پاتوق کودک نیز از این قاعده مستثنی نبوده و می‌تواند نقش بسیار مهمی در این امر داشته باشد. از ویژگی‌های دیگر و مهم این مکان، امکان برگزاری دوره‌های آموزشی (ورزشی، علمی و ...) برای کودکان است.

اگرچه بازی و استراحت کارکرد اکثر پاتوق‌ها است، در مواردی در کنار تفریح، ورزش و آموزش نیز پیشنهاد می‌شود. این رویکرد، روابط بین دانش‌آموزان را نیز افزایش می‌دهد. (محوطه مجاور مدرسه لمبرت-کلوس، مونترال)



جهت ایجاد فضاهای مناسب برای آموزش می‌توان شرایط زیر را در طراحی در نظر گرفت:

- ۱- فضایی جهت آموزش به کودکان (پاتوق کودک مکان خوبی برای برگزاری دوره‌های آموزشی است).
- ۲- ایجاد فضایی جهت تجربه ساخت‌وساز برای کودکان.
- ۳- در نظر گرفتن فضایی برای دور هم بودن جهت شعرخوانی یا قصه‌گویی.



ایده ایجاد پاتوق‌های خلاقانه و زمین بازی با الگوهای متفاوت می‌تواند ضمن ایجاد فضای بازی، تاریخ آن مکان را نیز یادآور شود. (پروژه احیای سایت فروشگاه قدیمی لبنیات و کشتارگاه قدیمی، بروملی)

رویکرد فرهنگ و هنر

زمانی که کودکان با هم در زمینه‌های هنری فعالیت می‌کنند، مشارکت و تعامل با یکدیگر را می‌آموزند. همچنین تجربیاتی که قادر به بیان آن نیستند را از طریق هنر نشان می‌دهند. پاتوق می‌تواند فرصت فعالیت هنری را برای کودکان ایجاد کند. همچنین یک روش عالی برای تجلیل و ترویج استعدادهای محلی به شمار می‌رود. از مهمترین تاثیرات فرهنگی پاتوق در محله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- ۱- فضای پاتوق می‌تواند باعث شکل‌گیری تیم‌های هنری شود.
- ۲- استفاده‌کنندگان از پاتوق با مفاهیم ارزشمند آشنا می‌شوند.
- ۳- بستری مناسب جهت آشنایی افراد ناآشنا با فرهنگ محله است. با استفاده از این رویکرد می‌توان موارد زیر را طراحی کرد:
- ۱- ایجاد فضای دارای اختلاف سطح جهت اجرای نمایش.
- ۲- فرصت استفاده کودکان از سطوح، جهت نقاشی دیواری.
- ۳- استفاده از نشانه یا الگوهای مناسب جهت ایجاد قرارگاه‌های رفتاری در فضا همچون تولید مجسمه، کاشی‌کاری و سایر فعالیت‌های هنری فضاها را زنده می‌کند و اغلب اطلاعات در مورد تاریخ و فرهنگ یک جامعه را ارائه می‌دهد.

رویکرد تنوع مکان (افزایش هیجان و حس کنجکاوی)

محیط پاتوق می‌تواند متفاوت از سایر فضاها باشد و منجر به افزایش حس کنجکاوی، خیال‌پردازی و انگیزه بازی کودکان شود.

موارد زیر جهت ایجاد انگیزه و هیجان موثر است:

- ۱- فرم‌های متنوع (افزایش ادراک محیط توسط کودک).
- ۲- استفاده از رنگ (رنگ‌ها باعث ایجاد تجربه‌های هیجانی از قبیل خنده، شادی، آرامش، تحریک‌پذیری، سکون و هیجان می‌گردند).
- ۳- نور (میل و رغبت کودک را افزایش می‌دهد).
- ۴- سطوح دارای اختلاف سطح.

احجام و المان‌های
بصری مورد طراحی
در پاتوق‌ها می‌توانند
از مترتیل بسیار ساده
ولی خلاقانه باشند.
در این مواقع طراحی
نقش تعیین‌کننده‌ای
پیدا می‌کند. (پروژه
هایپر تیوب، مادرید).





الزاما نیازی نیست که پاتوق‌های شهری انباشته از تجهیزات و وسایل بازی و ورزشی بزرگ باشند. طراحی‌های هنرمندانه با محوریت رنگ‌آمیزی کف یا جداره‌ها و تمهید بازی‌های ساده ولی خلاقانه، فضای نشیمن، عنصر آب (یا فضای القاکننده وجود آب)، دید افقی مطلوب و منظر آرامش‌بخش، دسترسی مناسب و امکان مشارکت کودکان و خانواده‌ها در فضای بازی و ... در حاشیه خیابان‌ها یا مجاور پارک‌ها و مدارس می‌توانند تاثیر مطلوبی بر تمامی اقشار جامعه اعم از کودکان یا بزرگسالان داشته باشند. (پاتوق استخر خیال امیلی گملین، مونترال).

موارد زیر در طراحی با رویکرد تنوع پیشنهاد می‌گردد:

- ۱- استفاده از فرم‌های پویا که حرکت را القاء می‌کند.
- ۲- استفاده از فرم‌های بی‌قاعده و در مواردی غیرطبیعی کودک را وادار به خیال‌پردازی می‌کند (استفاده از فرم‌های ایستا در نقاط تأکید مناسب است).
- ۳- استفاده از فرم مقعر که حالت دعوت‌کنندگی دارد.
- ۴- استفاده از رنگ‌های شاد در سطوح (رنگ‌های گرم دارای اثر فعال، محرک و حتی تهییج‌کننده هستند اما رنگ‌های سرد جهت سکون می‌باشند).
- ۵- استفاده از نورپردازی رنگی در فضا.

در راستای تحقق
شهر دوستدار
کودک هنرهای
محیطی می‌تواند
رنگ و بوی بازی
بگیرند (پروژه
هنری جنگل
واناس، سوئد).



نمونه‌های طراحی

پاتوق‌ها یا به عبارتی فضاهای عمومی شهری را نمی‌توان به راحتی در طبقه‌بندی‌های کلی تقسیم‌بندی نمود. چرا که گستره بسیار وسیعی از انواع و صورت‌های طراحی این فضاها وجود دارد و عنصر حیاتی و اصلی در طراحی این فضاها خلاقیت، زیبایی و کاربردی بودن است. از همین رو، براساس ویژگی‌های ابعادی، کارکردی، فرمی و محیطی، براساس رویکردهای حاکم بر طراحی یا موضوع (تم)، می‌توان برای آن‌ها تقسیم‌بندی‌های غیررسمی (تیپ) تعریف نمود.

در این فصل به تعریف، ارائه اصول و الزامات طراحی، تجزیه و تحلیل و نمونه‌های طراحی شده از سه نمونه از پاتوق‌های شهری که بیشتر در فضاهای شهری رایج استفاده شده پرداخته شده است:

پارک‌های جیبی^۸

پاپ‌آپ^۹

پلازا (میدانگاه).

در ادامه فصل، طراحی سه‌بعدی یک مجموعه پاتوق، به عنوان الگو، با ترکیب‌بندی و فرم‌های متفاوت برای یک محله مسکونی ارائه شده است.

^۸ Packet Park: پارک جیبی تحت عنوان پارک پاکتی یا مینی پارک نیز شناخته می‌شود.

^۹ Pop-Up

یک: نمونه پاتوق‌های بازی

پارک جیبی

معرفی

پارک‌های جیبی به بهبود کیفیت زندگی شهری از نظر دسترسی به فضاهای عمومی، از جمله مناطق سبز کمک می‌کنند. عمدتاً در شهرهای بزرگ به‌ویژه در مراکز شهر (جایی که مشکل فضای سبز کافی یا فضای تفریحی وجود دارد) با ایجاد این نوع پارک خدماتی به جوامع محلی ارائه می‌گردد. پارک جیبی کوچک‌ترین طبقه‌بندی پارک در سطح شهر است و به‌عنوان روشی برای تأمین فضای تفریحی یا فضای باز در نظر گرفته می‌شود. این پارک‌ها برای سرویس‌دهی به ساکنان سطح شهر در نظر گرفته نشده است بلکه برای استفاده افراد یک محله است. هدف اصلی پارک جیبی ارائه یک مکان کوچک، فضای تفریحی منفعل یا صمیمی است.

ویژگی‌های اصلی پارک

چهار ویژگی کلیدی این پارک‌ها عبارتند از:

- در دسترس بودن 
- کمک به مشارکت عمومی 
- ایجاد فضایی راحت و امن 
- ایجاد مکانی اجتماعی جهت پاسخگویی به نیازهای ساکنین محله. 

پارامترهای طراحی محیطی و کیفی

هیچ دو پارک پاکتی از نظر ظاهری، پیکربندی و یا میزان ارزش یکسان نیستند. هرکدام از آن‌ها به شیوه خاص خود برای ارتباط با محیط اطراف، ارائه کمک به جامعه و ارائه یک مرکز محله (اجتماع) برای استراحت، بازی، مصاحبت، تعامل محلی و ارتباط، فعالیت می‌کنند. با این حال، همه این پارک‌ها از اصول خاصی پیروی می‌کنند:

 مکان‌یابی یا جهت‌گیری:

- ۱- در مرکز محله مسکونی قرار می‌گیرد.
- ۲- این پارک‌ها باید به صورتی طراحی شود که توسط خانه‌های مسکونی و مشاغل اطراف قابل رویت باشد.
- ۳- حداقل عرض جلوی خیابان ۳۰ متر.
- ۴- در طراحی به افراد مسن و علائق کودکان خردسال توجه شود.

 دسترسی:

- ۱- دسترسی به آن بدون استفاده از وسایل نقلیه، معمولاً در عرض ۵ الی ۱۰ دقیقه است.
- ۲- تردد به آن با پای پیاده یا دوچرخه است و نیازی به پارکینگ ندارد.

🌀 حداقل ویژگی‌های توسعه:

- ۱- چشم‌انداز برای ایجاد سایه در حداقل ۲۵٪ از سطح موجود.
- ۲- کاشت چمن.
- ۳- امکانات رفاهی مانند نیمکت (در سایه و آفتاب).
- ۴- مکان نگهداری دوچرخه.
- ۵- سطل زباله.

🌀 ویژگی‌های اختیاری:

- ۱- آلاچیق یا ساختارهای سایه‌ای مشابه (می‌توان برخی از کاشت‌ها را جایگزین کرد).
- ۲- زمین بازی کوچک و یا تجهیزات در مقیاس کوچک.
- ۳- ویژگی‌های تزئینی معماری، مجسمه‌ها یا آبنماهای آب (اگر در یک منطقه مسکونی باشد، باید توسط ساکنان حفظ شود).
- ۴- میزهای پیک‌نیک.
- ۵- حداقل تابلو و روشنایی امنیتی.

اصول طراحی پارک جیبی

نوع مکان: طراحی باید از ویژگی‌های منحصر به فرد محل، حتی معایب آن نیز بهره ببرد. طراحی باید با آگاهی درست از محل فضای سبز تهیه و اصلاح شود. پارک برای اینکه از سوی مردم کشف شود، باید دارای دید کانونی باشد.

ترکیب یکپارچه: تمام عناصر طراحی باید تابع یک هدف کلی جهت زیبایی و عملکرد انجام گیرد. در طراحی باید از ساختارهای مصنوعی جلوگیری کرد، تا تجربه چشم انداز پارک به صورت ارگانیک و واقعی نمایان شود. توجه به فرهنگ محله و خیابان در ایجاد ترکیبی همگن باید به درستی در طراحی لحاظ شود.

پویایی و حرکت: این ترکیب باید به‌طور ظریفی حرکت را هدایت کند. برای کارایی بیشتر و جلوگیری از عناصر تصادفی، طرح پارک باید به‌گونه‌ای باشد که فضایی پر جنب و جوش ایجاد کرده و رهگذران را درگیر خود کند. در واقع، پارک محله‌ای باید فضایی زنده باشد، محیط‌های جمعی را تشویق و از وحدت اجتماعی حمایت کند.

استفاده و کاربرد: کاربرد در طراحی پارک به نحوه استفاده و چشم‌انداز مردم توجه دارد. به این معنا که بتواند بر پایه خواسته‌های مردم از یک سو و نیازهای محله از سویی دیگر تاثیر بگذارد. مردم این مکان می‌توانند در عین گفتگو، یک نوشیدنی گوارا نیز نوش جان کنند.

طراحی پایدار و حفاظت از محیط زیست: طراحی باید نگهداری طولانی مدت را تضمین کرده و از تحقق اهداف و اولویت‌های طراحی اطمینان حاصل کند. گیاهان باید شکوفا شوند، تهاجمی نباشند و برای نگهداری نیازهای کمتری داشته باشند. در این طرح باید از ویژگی‌های طبیعی سایت تا حد ممکن محافظت و در راستای تداوم سلامت اکولوژیکی منطقه حرکت کرد.

ضوابط گذرها: گذرها به مسیرهای عبور و مرور، پله‌ها و رمپ‌ها برای افراد عادی و افراد با صندلی چرخ‌دار تقسیم می‌شوند.

- ۱- معابر نباید بیش از ۳۰ درصد از کل زمین پارک باشد.
- ۲- معابر فرعی حداقل ۲ متر، معابر نیمه فرعی ۲ تا ۴ متر، معابر اصلی ۴ متر به بالا می‌باشد.
- ۳- حداقل ۵ سانتی‌متر اختلاف ارتفاع بین گذر و باغچه و جوی.

ضوابط رمپ‌ها: موارد زیر برای طراحی رمپ‌ها در نظر گرفته شود:

- ۱- عرض رمپ برای معلولین حداقل ۹۰ سانتی‌متر.
- ۲- حداکثر شیب مجاز ۸ درصد.
- ۳- حداکثر طول رمپ ۹ متر.
- ۴- حداقل عرض پاگرد رمپ ۱۲۰ سانتی‌متر.
- ۵- شیارهای سطح رمپ با زاویه ۳۰ درجه و فاصله بین شیارها می‌بایست ۰.۵ متر باشد.

 **سایر موارد:** موارد دیگر که باید در طراحی پارک محله‌ای لحاظ شود عبارتند از:

- ۱- تعیین نوع گیاهان و جانمایی آن‌ها.
- ۲- جانمایی و طراحی ساختمان‌ها و تأسیسات.
- ۳- جانمایی و طراحی فضاهای سرپوشیده.
- ۴- جانمایی و طراحی آب‌نما.
- ۵- تعمیر و نگهداری.

امتیازات طراحی پارک‌های جیبی

توجه به این نکته مهم است که پارک‌های جیبی برای خدمت به شهر در مقیاس منطقه یا شهر در نظر گرفته نمی‌شود و برای خدمت‌رسانی به محله است. از این رو، باید منافع خاص و نیازهای جامعه مجاور (افراد و خانواده‌هایی که در همان محله حضور دارند) در نظر گرفته شود.

از مزایای این فضاهای منحصربه‌فرد پارک شهری به موارد زیر می‌توان اشاره کرد:

-  به محافظت و حفظ حیات وحش محلی و منظر.
-  کاهش آلودگی، ترافیک و مصرف منابع.
-  ساکنان محلی را برای تصمیم‌گیری‌های تأثیرگذار توانمند می‌کند.
-  اجتماعات را ایمن‌تر و شادتر می‌کند.
-  نواحی فرسوده را دوباره احیا می‌کند.

- 🕒 تقویت روابط بین مقامات محلی و جوامع.
- 🕒 این فضا ساکنان در هر سنی را در فضای باز و سرگرم کننده و سازنده متحد می کند.
- 🕒 این پارک ها باید به جمعیت ساکن نزدیک خدمت کنند (تقریباً ۵۰۰-۱۰۰۰ نفر).
- 🕒 تعامل توسط افراد در هر سنی در یک پارک جیبی.
- 🕒 فعالیت و تسهیل رشد همبستگی جامعه و احیای محله.

نمونه های پارک جیبی

۱- پارک فرانسیس نیوتون: سیدنی، استرالیا

پارک فرانسیس نیوتون در خیابان پالمر ۲۲۲ در دارلینگ هورست سیدنی واقع شده است. فرانسیس نیوتون که نام او را بر این پارک نهاده اند، در اوایل دهه ۱۹۰۰، در مهد کودک سیدنی تدریس و به ایجاد مهد کودک های رایگان در داخل شهر کمک می کرده است. در این پارک تاب و سرسره ای وجود ندارد. مکان تاریخی مهد کودک فرانسیس نیوتن به یک پارک جیبی با لوله های گفتاری، آینه های تحریک کننده برای کودکان، چرخ باران، الوار و همچنین به یک طرح باغبانی گروهی تبدیل شده است. این پارک با کمک جامعه ی

محلی طراحی شده است. این پارک فقط ۲۸۰ متر مربع مساحت دارد و ۲۸۰ مین پارک جیبی سیدنی است.



۲- مینی پارک فیلادلفیا: ایالات متحده

این پارک فیلادلفیا، واقع در ایالت پنسیلوانیا قرار داشته و با مساحتی معادل ۲۷۹ مترمربع و زمان احداث آن ۱۹۶۱ - ۱۹۶۷ یک پاتوق محلی دنج است. کاربرد این پارک، بازی، محل نشستن (استراحت و مدیتیشن گروه‌های کودکان و بزرگسالان) است.

ویژگی‌های آن عبارت است از سنگ و صخره نوردی، منطقه‌ای برای مکاشفه، زیباسازی با رنگ‌های روشن، مشارکت در جامعه، زمین بسکتبال، باغچه‌های اشتراکی و...

فیلادلفیا از اولین شهرهایی است که پارک‌های جیبی را در سطح محله‌ها توسعه داد. پارک‌های جیبی شهر فیلادلفیا در زمین‌های خالی یا رها شده که نه جذاب بودند و نه محبوب یا در محله‌های کم‌درآمد واقع شده بودند قرار گرفته‌اند. در زمان آغاز این جریان، در محله‌های کمتر برخوردار نیاز به فضاهای باز محلی احساس می‌شد و تسهیلات محدودی در آنها وجود داشته است.

این پارک‌ها با طراحی و ساختارشان جامعه را درگیر کرده و تمرکزی ویژه بر زمین‌های بازی کودکان دارند.



پاپ آپ

پروژه‌هایی که باعث ایجاد تغییر می‌شوند و فضاهای شهری و محلی را برای افراد در هر سنی بهبود می‌بخشند.

معرفی

یکی از موفق ترین جاذبه‌های پاپ‌آپ این است که مردم در صف مقدم ایجاد تغییر در جامعه خود هستند. وقتی ساکنان به شناسایی و حل چالش‌های محله و شهر کمک می‌کنند (خواه یک خیابان اصلی نیمه خالی باشد یا پیاده‌رو و یا یک قطعه یا بلوک که محله را ناامن می‌کند) زندگی روزمره آن جوامع و مدیریت شهری آسوده‌تر خواهد بود.

الگوی طراحی مکان سازی پاپ‌آپ برای اطلاع رسانی به مخاطبان گسترده ایجاد شده است. از مدیران شهری و نهادهای محلی گرفته تا ساکنان محله، همه می‌توانند پروژه‌های موقت بسیاری تعریف کنند که بی‌تردید تأثیرات مثبتی در جامعه دارد.

مزیت طراحی پاپ‌آپ

از فرآیند پاپ‌آپ می‌توان برای آدرس‌دهی محلی و نشانه‌گذاری محیط استفاده کرد. این طراحی مکان برای همه ساکنان و هر سنی مناسب است.

هدف این نوع از مکان‌سازی تقویت جوامع است که بتوانند فضاهای عمومی خود را بازیابی و ارزش‌گذاری کنند. پروژه‌های پاپ‌آپ الهام بخش جامعه و پرورش‌دهنده آن است. هویت و تداوم فعالیت‌ها و پیشرفت‌هایی که باعث شود یک خیابان، محله، شهر، مکان بهتری برای زندگی، کار و بازی گردد.

مراحل ساخت پاپ‌آپ

مرحله یک: مکان را انتخاب کنید!

مرحله دو: جامعه را درگیر کنید!

مرحله سه: برنامه‌ریزی کنید!

مرحله چهار: یک رویکرد را تعیین کنید!

مرحله پنج: ساخت را شروع کنید!

مرحله شش: میزبان یک رویداد باشید!

مرحله هفت: از مرحله دو بارها تکرار کنید!

نمونه پاپ آپ

ماجرای پاپ آپ را انتخاب کن: ایالات متحده

این پروژه در شهر بالتیمور اجرا شده است. یک شرکت تبلیغاتی در فستیوال هنری سال ۲۰۱۸، در «خیابان هنر» شهر بالتیمور اقدام به نصب یک اینستالیشن با کمک کودکان، نوجوانان و خانواده‌های آنها نمود. صدها هزار نفر از بازدیدکنندگان جشنواره، با بیش از چهارصد توپ ساحلی رنگارنگ نیمه شفاف و یک نقاشی خیابانی خطی که بیش از سه هزار فوت مربع مساحت داشت تعامل داشتند. روی توپ‌ها ماجراجویی‌های ذهنی شرکت‌کنندگان نوشته شد. با نصب توپ‌ها، پل خیابان چارلز تبدیل مکانی پرانرژی برای بازی شد. این پل محل دائمی برگزاری رویدادهای هنری عمومی است.



پلازا (میدانگاه)

تعریف

پلازاها و میدانگاه‌های شهری که هدف اصلی از ایجاد آن‌ها به وجود آوردن مکانی برای پیاده‌روی، نشستن، غذا خوردن، گفت و گو و تماشای محیط اطراف است. بخشی از فضاهای باز شهری هستند که به نوعی خود را به تبلوری از ماهیت زندگی جمعی بدل کرده‌اند. جایی هستند برای حضور ساکنین و تاثیر بر آن. طراحی در فضاهای شهری می‌تواند آن‌ها را برای ساکنین قابل لمس و تاثیرگذار کند.

در پاتوق‌هایی که در گروه پلازاها قرار دارند باید به این نکته توجه شود که کودک محور باشند. پلازا یک فضای باز عمومی است که غالباً دارای کف‌سازی خاص بوده و ماشین‌ها حق ورود به آن را ندارند. این نقاط تنها فضایی برای عبور و مرور افراد نبوده و کاربردهای خاصی را می‌توانند داشته باشند. اگرچه ممکن است دارای درختان، گل‌ها و پوشش‌های دیگر باشند اما سطح عمده زمین، دارای پوشش کف‌سازی است.

در مورد پلازاها نکته دارای اهمیت این است که اگر سطوح چمن و گیاهان از سطح کفسازی شده بیشتر باشد آن مکان، به عنوان پارک تلقی می شود نه یک پلازا.

پلازا از یک سو باعث ایجاد رویدادهای متنوع کالبدی، اجتماعی و فرهنگی شده و از سوی دیگر به تعامل و پویایی شهر می افزاید. این نوع از تعامل باعث ایجاد رویدادهای مختلفی در فضا شده و بستری را برای تبدیل به فضای رویداد ایجاد می کند.

خصوصیات

- قابلیت مرزبندی،
- وجود عامل تاثیرگذار برای جذب کودکان،
- وجود تمایز، مکث و درنگ،
- قابل شناسایی برای کودکان،
- دوگانگی بافت و بستر،
- دارای نشانه.

نمونه پلازا

پروژه روبان آبی: شانگهای، چین

این پروژه در سال ۲۰۱۸، در یک میدانگاه شهری به مساحت ۳۵۰ مترمربع در شانگهای اجرا شد. روبان آبی، در واقع یک شی بازیگوش و کاربردی است که فضای امنی را برای کودکان و نوجوانان پدید می‌آورد.

این پروژه شکلی از مداخله شهری در تقاطع دو پیاده راه مهم در قلب تجاری (مملو از مراکز خرید) شانگهای است.

در این اینستالیشن، روبان خم می‌شود، شکل‌های ارگونومیک را به خود می‌گیرد، در کل فضا می‌چرخد و در ترکیب با زمینه پلازا می‌تواند برای سنین مختلف جذاب باشد. فعالیت‌های مختلف مانند بالا رفتن و سر خوردن، نشستن و تعامل و موارد دیگر امکان‌هایی است که این حجم عظیم الجثه در سایت ایجاد کرده است.

در این مکان یک محل ملاقات برای شهروندان در یک منطقه امن و محصور در نظر گرفته شده که در آن فضاهایی برای سرگرمی و بازی کودکان و بزرگسالان به‌زیبایی خودنمایی می‌کند.

فرم دایره، به‌عنوان شکل بین‌المللی و نمادین وحدت، شمول، تمامیت و کمال، فرم کلی این پلازا است که با تلفیق با ایده حرکت دورانی، به یک حرکت همیشگی در جهان هستی اشاره دارد.



دو: نمونه طراحی سه بعدی پاتوق های بازی

هدف گذاری

هدف از این طراحی ارائه انواعی از پاتوق های بازی کودکان در یک پک یکپارچه و در کنار هم است.

محدودیت های طراحی

برای هر یک از سایت ها محدودیت هایی تعیین شده است. از جمله مجاورت با بزرگراه ها و الگوی خاص ساخت و ساز در محل و ...

لازم است بیشترین تعداد اقدام ممکن، به صورت منحصر به فرد طراحی شوند. 

سادگی، توجیه ریالی و سرعت اجرا در اولویت قرار دارند. 

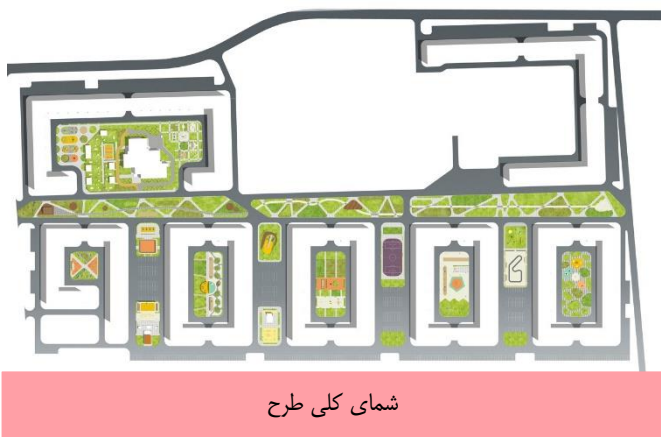
مسیر اجرا و توسعه در چند مرحله پیش بینی می شود. 

برخی از اقدامات در مرحله اول توسعه در نظر گرفته شده است. با هدف جذابیت فضا از تکرار آن در مراحل بعد اجتناب می شود. 

ایده‌های طراحی



عملکردها را بین پاتوق‌ها تفکیک شده است. به‌طوری که هر پاتوق دارای یک یا دو عملکرد غالب است. هر پاتوق برای مخاطبان خاصی هدف در نظر گرفته شده است. چنین راه حلی ساکنان محله را ترغیب می‌کند تا بین پاتوق‌ها رفت و آمد کنند که این موضوع منجر به رشد ارتباطات اجتماعی و تعلق محلی خواهد شد. طراحی پاتوق در محله مسکونی در طولانی مدت، آسایش و راحتی ساکنان را افزایش داده و به رشد قیمت ملک در محله منجر می‌گردد.



شمای کلی طرح

کانسپت (مفهوم) طراحی



محدوده‌ای برای والدین که بتوانند از سکوت و آرامش فضا استفاده کنند و از نشستن لذت ببرند. مکانی برای ملاقات در این پاتوق استفاده شده است. میزهایی برای سازماندهی یک پیک-نیک یا بازی میزی، همچون میزهای ویژه شطرنج وجود دارد. به هر حال یک زمین بازی کوچک برای کودکان در نظر گرفته شده است. هنگام انجام طراحی، خواسته و نظر اهالی در نظر گرفته شده است. بنا به درخواست ساکنان، برخی از عناصر مفهومی، با عناصر مورد علاقه اهالی جایگزین شده‌اند.



پاتوق والدین

منطقه ای برای کودکان ۶ تا ۱۲ ساله تحت نظارت بزرگسالان. دو محدوده اختصاصی لایبرنت، برای قایم باشک بازی و ماز و مارپیچ طراحی شده است که یک زمین آن کمی کم ارتفاعتر است (برای کودکان کوچکتر) و زمین دیگر کمی مرتفعتر است (برای کودکان بزرگتر). با تماشای محوطه از پنجره های طبقه اول، والدین می توانند کودک خود را به راحتی ببینند. در این پاتوق، یک ترامپولین، یک وسیله بازی خلاقانه و یک تاب هیجان انگیز نیز وجود دارد. در این پاتوق بازی، والدین می توانند کنار سایه درختان بنشینند و فرزندان خود را تماشا کنند.



پاتوق بازی کودکان ۶-۱۲ ساله

در پاتوق سوم یک محوطه برای کودکان دختر و پسر در همه دامن‌های سنی طراحی شده است. علاوه بر این روبروی این زمین بازی، محوطه‌ای ماجراجویانه وجود دارد که در آن یک اسکلت فلزی به همراه تورها و طناب‌هایی برای بالا رفتن و آویزان شدن وجود دارد. کودکان بزرگتر می‌توانند از توری و طناب‌ها بالا بروند و خواهرها یا برادران کوچکتر خود را در زمین بازی همسایه تماشا کنند. نیمی دیگر از پاتوق به فضای مکث و استراحت اختصاص دارد.



پاتوق بازی ماجراجویانه و ترکیبی

چهارمین پاتوق برای ارتباط و تعامل بین هم‌محله‌ای‌ها طراحی شده است. در مرکز این پاتوق، یک آمفی‌تئاتر روباز سینمای قرار گرفته است. دورتادور محدوده نیز یک مسیر پیاده‌روی و دویدن در نظر گرفته شده است.



پاتوق آمفی‌تئاتر و سینما

پنجمین پاتوق برای نوباوگان طراحی شده است. در این پاتوق کودکان نوبا فقط در حال یادگیری راه رفتن و کشف جهان پیرامون خود هستند. چمن‌های بلند و سوزنی‌برگ‌ها در این پاتوق قرار گرفته‌اند. همچنین تجهیزاتی وجود دارد که می‌توان به آن‌ها چسبید. فضای کافی برای مادرها و پدرها با کالسکه وجود دارد. در روزهای تعطیل نیز در کارگاه‌های داوطلبانه، ساکنان فعال در این محدوده گل و گیاه می‌کارند.



پاتوق بازی نوبایان

ششمین پاتوق طراحی شده، گسترده‌ترین عرصه برای انجام فعالیت‌های مختلف است.

یک مسیر با مانع، یک ترامپولین بزرگ (بانجی)، مکانی برای دویدن آهسته، یک زمین بازی بزرگ برای کودکان و بزرگسالان، زمین بازی پتانک یا مینی گلف و ... در این فضا طراحی شده است.



پاتوق بازی هیجانی

هفتمین پاتوق برای پیاده‌روی و تپه‌نوردی طراحی شده است. تپه‌هایی با ارتفاع‌های مختلف برای بازی کودکان طراحی شده است که مسیرهای در اطراف آن وجود داشته و لابلای این مسیر، جزایر سبز و مسطحی هستند که چمن‌کاری و گل‌کاری می‌شوند. ورودی‌های این پاتوق روبروی هر ورودی ساختمان‌های آپارتمانی مجاور واقع شده است.



پاتوق بازی تپه‌های سبز

در میان مجموعه پاتوق‌های طراحی شده یک فضا برای آرامش و استراحت بر روی چمن‌ها طراحی شده است. در این پاتوق محدوده‌های بزرگی با چمن پوشانده شده و فضای جذابی را برای استراحت، دراز کشیدن، غلت زدن و دور هم بازی کردن کودکان و نوجوانان فراهم شده است. از المان‌های حجمی بزرگ مقیاس و مسیر میله‌ای هم با کاربرد بازی (بالا رفتن) استفاده شده و برای قدم زدن نیز در محدوده‌ی کاج‌ها مسیر پیاده‌روی طراحی شده است.



پاتوق بازی پهنه‌های چمن

این پاتوق یک زمین بازی عظیم برای همه است. کودکان می-توانند به تنهایی یا در کنار همه اعضای خانواده‌های همسایه بازی کنند. سناریوهایی برای کودکان، نوجوانان و بزرگسالان در این فضا وجود دارد. حداقل هشت قانون مختلف وجود دارد که می-توانند برای بازی در پاتوق از آن‌ها پیروی کنند. یک تابلوی بزرگ که قوانین بازی بر روی آن نوشته شده در ورودی قرار دارد. ممکن است یک تابلوی جداگانه نیز برای نوشتن لیست تمام بازی‌هایی که طراحی شده، قرار داده شود.



پاتوق بازی‌های دسته‌جمعی

سبزترین عرصه در میان تمامی این پاتوق‌ها، محوطه‌ای است که تنها اقدام انجام شده در آن چمن‌کاری و کاشت درختان پهن‌برگ دورتادور آن و جانمایی یک نیمکت و باکس‌های تاسیسات است. رویدادهای اجتماعی و بازی‌های دسته‌جمعی فعالیت‌هایی هستند که برای این پاتوق در نظر گرفته شده‌اند.



پاتوق بازی چمن

یکی از فضاهای طراحی شده در این مجموعه قلمرو ورزش‌های فعالی همچون تنیس روی میز و یا فوتبال دستی است. همچنین یک زمین ورزشی برای اهداف عمومی در نظر گرفته شده که پیش‌بینی می‌شود در مواقعی به محل اجتماع و برگزاری رویدادهای محلی اختصاص پیدا کند.



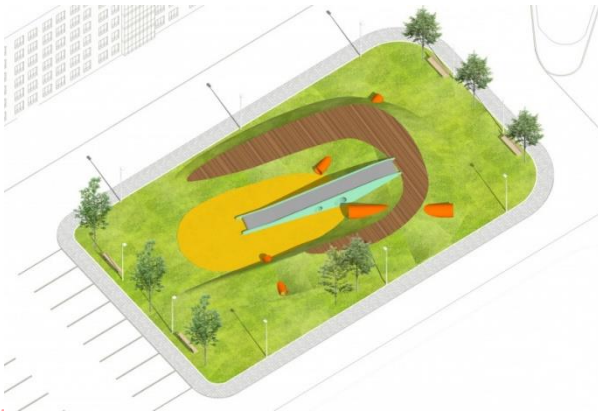
پاتوق ورزش‌های فعال

❓ در این پاتوق، در یک قسمت ورزش‌های پرهیاهوی توپی برای نوجوانان و بزرگسالان و در قسمت دیگر، پیست اتومبیل‌های شارژی برای کودکان طراحی شده است. در هر دو قسمت نیز زمین اسکیت مناسب گروه سنی کاربر در نظر گرفته شده است. این دو فضا که با نرده و حصار از هم کاملاً جدا هستند دید مطلوبی نسبت به همدیگر دارند و والد و کودک می‌توانند حین بازی و ورزش از احوال همدیگر باخبر باشند.



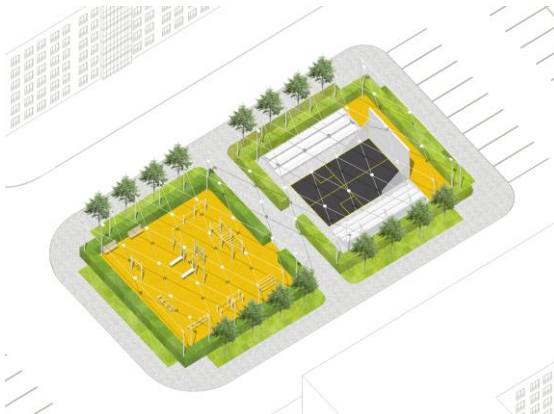
پاتوق ورزش‌های پر جنب‌وجوش

یکی از پاتوق‌های طراحی شده، محوطه‌سازی با اختلاف ایجاد کردن در ارتفاع و طراحی یک سرسره عظیم، تونل‌های رد شده از داخل خاکریز و سطوح شیبدار پوشیده شده از کفپوش دارای اصطکاک بالا برای بالارفتن کودکان پرانرژی است. از دو سوی خاکریز ایجاد شده، دید والدین از نیمکت‌ها به فضای بازی کامل است.



پاتوق سرسره عظیم

❓ در این مجموعه، یک پاتوق اختصاصی برای بازی و ورزش کودکان در نظر گرفته شده است. محوطه‌ای که یک زمین اسکواش و یک سالن ورزشی در فضای باز دارد و شبکه‌ای از کابل و میله امکان پوشاندن سقف در ایام بارانی یا تابستان‌های داغ را فراهم می‌سازد.



پاتوق بازی و ورزش‌های تیمی

یک زمین ورزشی با ابعاد متوسط برای بازی کودکان و نوجوانان طراحی شده که سعی بر پوشیده شدن کف آن با متریال مصنوعی مقاوم به پاخوری باشد. این زمین که با نرده محصور شده در ابتدا برای فوتبال طراحی شده اما در میانه آن جای میله برای نصب تور والیبال (بدمیتون، تنیس و ...) نیز در نظر گرفته شده است.



پاتوق ورزش فوتبال

❓ یک پیست پمپ (دوچرخه سواری و اسکیت برد پرهیجان) برای دوستداران آدرنالین در آن پاتوق طراحی شده است. همچنین سمت کناری آن با چمن پوشیده شده و تعدادی حجم هنری کاربردی که برای کوچکترهای فعال بسیار مناسب است جانمایی شده است.



پاتوق احجام هنری و پیست دوچرخه

یک قسمت از پاتوق‌های طراحی شده به محوطه‌سازی برای یک مهد کودک اختصاص دارد. در این محوطه مسیرهای تردد بارنگ، از هم تفکیک شده است. یک زمین بازی با رنگ‌های شاد و کودکانه و اتاقک‌های سرپوشیده بازی و خدمات در محدوده ورودی مهد قرار گرفته است.



محوطه‌سازی مهد کودک

بلوار مثلی طراحی شده با پوشش گیاهی، متشکل از مسیرهای تردد پیاده و دوچرخه است.



فهرست منابع

- سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی، ۱۳۸۹، «نشریه ۲۰۳: ضوابط طراحی فضاهای سبز شهری» (تجدید نظر اول)، تهران: سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی.
- سازمان ملی استاندارد و تحقیقات صنعتی ایران، ۱۳۷۳، «استاندارد شماره ۳۵۴۶: آئین کار اصول شناخت، مکان‌یابی و طراحی فضاهای باز برای بازی کودکان ۱ تا ۶ ساله»، تهران: استاندارد ملی ایران.
- شورای عالی شهرسازی و معماری ایران. ۱۳۹۸. «ضوابط و مقررات شهرسازی و معماری برای افراد دارای معلولیت» (ویرایش سوم). تهران: وزارت راه و شهرسازی.
- شورای عالی شهرسازی و معماری ایران. ۱۴۰۰. «الزامات، ضوابط و چارچوب ملی توسعه شهرهای دوستدار کودک» (پیش‌نویس). تهران: وزارت راه و شهرسازی.
- صفارذفولی، م.، ۱۳۹۷، «اصطلاحات و مبانی زمین‌های بازی»، تهران: سازمان زیباسازی شهرداری تهران.
- کیایی فلاورجانی، س.، ۱۳۹۷، «اصطلاحات و مبانی زمین‌های بازی، توصیه‌های ایمنی و اختصاصی»، دانش زیباسازی شهری»، تهران: سازمان زیباسازی شهرداری تهران.
- معاونت برنامه‌ریزی و توسعه سازمان زیباسازی شهر تهران، ۱۳۹۱، «تجهیزات زمین بازی کودکان». تهران: انتشارات هنر معماری قرن.
- نوروژی، ع. و ن. مهین. ۱۳۹۳، «برنامه‌ریزی فضای بازی کودکان یا بازیکده‌های شهری: بررسی ضرورت، اصول برنامه‌ریزی و مکانیابی در عرصه کوی و محله»، اصفهان: جهاد دانشگاهی دانشگاه اصفهان.

- AARP Real Possibility, (୨୦୧୩). "The Pop-Up Placemaking Tool Kit", AARP, Washington, D.C.
- Alholm, L., (୨୦୧୨), "Recess Moves: A Toolkit for Quality Recess", Minnesota Department of Education, US.
- Authors Group, (୨୦୧୪), "Place Game: Place Performance Evaluation", roject for Public Spaces, NewYork.
- B. O. Hamrouni, I. and O. Wanas, (୨୦୨୦), "Placemaking for Coexistence: Child and Community Friendly Space, HOUCH YGAMAANA Project, New Damietta, Egypt", The Journal of Public Space, ୦ (୧): ୪୪-୨୮୩.
- Casey, T. and Robertson, J., (୨୦୧୩), "Loose Part Play", Inspiring Scotland, UK.
- Chawla, L., Mintzer, M., and V. Derr, (୨୦୧୮). "Placemaking with Children and Youth: Participatory Practices for Planning Sustainable Communities", New Village Press, US.
- Consumer Product Safety Commission, (୨୦୧୦), "Public Playground Safety Handbook", Consumer Product Safety Commission, U.S.
- Happy City, (୨୦୨୦), "Rapid Placemaking to Bring Back Main Street", Canadian Urban Institue.
- Jindal, D. and K., Tiwari, (୨୦୧୩), PLACE MATTERS: Handbook of Global Best Practices on Place Making for Children, National Institute of Urban Affairs, Dehli.

- Karsten, L., (୨୦୦୩), "Children's Use of Public Space", SAGE, ୧୦(୧): ୧୦୮-୧୨୩.
- Midlothian Innovation Centre, (୨୦୧୧), " Getting it Right for Play, The Power of Play: an evidence base", Play Scotland, UK.
- Perrault, E., et. al., (୨୦୨୦), "Placemaking in the Nordics", Future Place Leadership, LINK arkitektur and Stiftelsen Tryggare Sverige, Stockholm.
- Shackell, A., Butler, N., Doyle, P. and D. Ball, (୨୦୦୮), "Design for Play: A guide to creating successful play spaces", Play England, Nottingham.
- Sepe M., (୨୦୧୮). "Placemaking, Livability and Public Spaces. Achieving sustainability through happy places", The Journal of Public Space, ୩(୧), ୩୩-୪୩.
- Sutherland, A., (୨୦୦୮), "Open Space Design Guidelines", Landcom, Australia.
- UN-Habitat, (୨୦୧୦), "Global Public Space Toolkit From Global Principles to Local Policies and Practice ", United Nations Human Settlements Programme, Nairobi GPO Kenya.
- Vermeulen, J., (୨୦୧୦), "On Lines, Place-making and Children's Play: an Exploration of Street Life in the Netherlands", Streetnotes, ୨୩: ୩୮-୦୦.
- Wright, H., Hargrave, J., Williams, S., Dohna, F., (୨୦୧୮), "Cities Alive: Designing for Urban Childhoods", ARUP, London.





راهنمای
گام به گام طراحی

پانتوق‌های بازی

برای کودکان



