



**Veeriku piirkonna laste ja noorte kaasamine
uue mänguväljaku projekteerimisel**

Veebruar, 2009

Anna-Liisa Unt,
maastikuarhitekt

Avalikkuse arvamusega arvestamine on kaasaja planeerimis- ja projekteerimispraktikas levinud võte. Läbi huvigruppide kaasamise töötatakse läbi konkreetse piirkonna problemaatika, tuginedes kogukonna tähelepanekutele, soovidele ja vajadustele, tagades sedasi sobivaimad lahendused.

Uurimuse aluseks on Tartu Linnavalitsuse algatus leida lahendus uuele, kõigile vanuserühmadele suunatud mänguväljakule / vaba aja veetmise paigale Veeriku kooli ning Meelespea ja Kannikese lasteaedade vahetus läheduses. Töö lähteülesandeks oli piirkonna laste ja noorte kaasamine mänguväljaku soovituslike põhimõtete väljatöötamiseks, et rajatav mänguplats vastaks kogukonna otsustele vajadustele suurimal võimalikul määral. Lisaks on laste kaasamisel oluline roll sotsiaalsete suhete kujundamisel, kus noortes süvendatakse teadmist, et nende arvamus on otsuste vastuvõtmisel oluline. Lisaks soodustab kaasamise tulemusi silmas pidades ehitatud keskkonnas viibimine noorte heaperemehelikku suhtumist oma lähiümbruskonda.

Kohtumised:

27. jaanuar, teisipäev:	Meelespea lasteaed, 5-6-aastaste rühm, kokku 15 last
28. jaanuar, kolmapäev:	Kannikese lasteaed, eelkooli rühm, kokku 7 last Veeriku kool, vanem vanuseaste, kokku 9 noort
29. jaanuar, neljapäev:	Meelespea lasteaed, 6-7-aastaste rühm, kokku 19 last

Osalejad:

Kristel Altosaar, Tartu LV noorsooteenistuse juhataja
Rauno Kuusik, SWECO Projekt AS projektijuht
Anna-Liisa Unt, OÜ Lahe atmosfäär maastikuarhitekt, Eesti Maaülikooli lektor ja doktorant
Siim Orav, Eesti Maaülikooli maastikuarhitektuuri III kursuse
Kerli Irbo, Eesti Maaülikooli maastikuarhitektuuri II aasta magistrand

Metoodika:

Nelja kohtumise käigus vesteldi kahe erineva vanusegrupiga – lasteaia vanemate rühmade laste (5-7-aastased, kokku 41 last) ning põhikooli vanemate klasside õpilastega (14-15-aastased, kokku 9 noort).

Lasteaialastel paluti joonistuste abil rajatava mänguväljaku välja mõtlejaid aidata. A3 formaadis paberil (värvipliatsid, rasvakriidid) kujutati kõige vahvamat mänguväljakut, mida lapsed vähegi oskasid välja mõelda. Joonistada võis nii kusagil varem nähtud ja proovitud täiuslikku mängukeskkonda kui ka fantaasiamaailma, kus mäng saab olla piirideta ja atraktsioonid seninägemata.

Joonistuste valmimise järgselt vesteldi iga joonistajaga eraldi, lastes neil selgitada mida on kujutatud ning kuidas mänguvahendeid saab kasutada. Vestlused pandi kirja, hiljem kõrvutati joonistusi ja märkmeid ning loetleti mainitud mänguvahendid.

Põhikooliastme noortele tutvustati töötoa meeskonda ning nende rolli rajatava mänguväljaku kavandamisel. Veeriku piirkonna aluskaardile paluti noortel märkida paigad, kus neile koolivälisel ajal meeldib viibida. Märkmete juurde paluti selgitada mida nad neis paigus ette võtavad ning miks (missugused elemendid moodustavad nendeks tegevusteks tarviliku välikeskkonna). Järgnevalt jagati noored kahte gruppi ning paluti mõlemal joonistada paberile täiuslik vaba aja veetmise keskkond. Joonistada sai segamatult ja piiramata ajas, töötoa koordineerijad protsessi vahele ei seganud ning viibisid eemal, et joonistajate seas tekiks vaba arutelu.

Tulemused:

Töötoa läbiviijatel tekkis küsitletavatega (kõigi vanuseastmete puhul) väga hea kontakt. Märkmetesse pandi vestluste kokkuvõttena kirja ka see info, mis joonistustel ei kajastu.

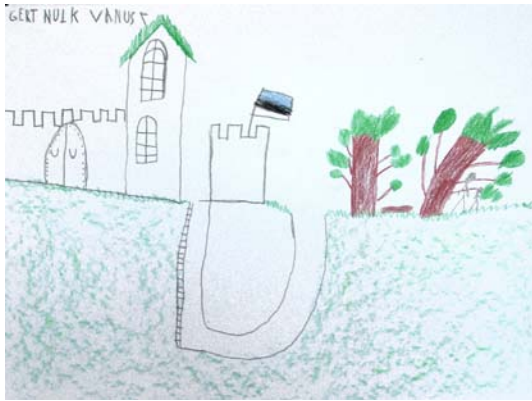
Lasteaialaste puhul domineerisid valikutes õuest tuttavad ja läbiproovitud mänguvahendid: redel (esines joonistustel 25 korral), liumägi (24), mängumaja (17), kiik (16).



Korduvalt mainiti ka loodusepäritoluga õueelemente nagu linde (lindude toitmisvõimalust), puid, lilli (lillede istutamisevõimalust), muru, vett. Lisaks eelarvekulukatele konstruktsioonidele nimetati ka väga lihtsaid elemente nt. lippe ja kardinaid.



Laste jaoks on mänguväljak lisaks mängimise funktsioonile ka sotsiaalne suhtlemispaik, piltidele joonistati tihti iseenast koos sõprade, vanemate või lemmikloomadega. Lisaks ei ole tihti sugugi oluline mitte mänguvahend ise, vaid mäng ja rollimäng. Mänguvahendil peab olema potentsiaali muutuda autoks, koduks, telgiks, laevaks, koopaks, aaretesaareks, draakoniga ookeaniks, lossiks, ämblikmehe võrguks.



Koolinoorte puhul on mängu- ja sportimisfunktsioon väga tihedalt seotud suhtlemisfunktsiooniga. Heas vaba aja veetmise paigas on piisavalt istumiskohti, et seal viibida mitmekesi koos. Pingid-toolid on lähestikku ja vastastikku, suhtlusdistsantsil, parim lahendus on koos laua ning katusealusega, pinkidel on seljatoed. Pikemat aega õues veetmise soovi väljendasid peale katusealuse karustusjookide ja maiustuste ostmise võimalus ning prügikastide, välitualettide ja valgustuse olemasolu. Kõige rohkem mainiti kiikpinke, oluline oli ka väiksem karussell („okseratas”). Nagu ka lasteaiaste puhul, mainiti looduselemente: lilled, „igal pool õunapuud”, tiik, voolav vesi. Ülimat kvaliteeti näitaks nende jaoks minirämp, ent koolinoored väljendasid väga selget umbusku nii uue mänguväljaku tegeliku valmimise kui ka nende soovidega arvestamise suhtes.

Kõik vanusegrupid eristasid selgelt eri vanuses lapsi ja poisse-tüdrukuid. Nii lasteaia- kui koolilapsed mainisid mõlemad, et mänguväljakul peab olema atraksioone suurematele ja väiksematele. Lasteaiaste puhul oli oluline, et poisteasjad on poistevärvi (sinised-rohelised) ja tüdrukuteasjad tüdrukutevärvi (roosad-lillad-kollased). Koolinoorte puhul räägiti eraldi atraksioonidest kiirelt mainimisi, enamasti on poisid ja tüdrukud koos, kuid väliruum peab võimaldama pisut eraldumist.

Soovitused:

Õuetegevustega on võrdselt seotud kõigi vanuseastmete lapsed, erinevus joonistub välja kellaajati. Lasteaialapsed viibivad väljas päeva sees, koolilapsed pärast koolipäeva lõppu ning nädalavahetustel. Vaba aja veetmise võimaluste vähesus on teravam vanema vanuseastme laste puhul. Mõlemal lasteaial on olemas enda õuealad, kus mitmekesised atraksioonid on olemas.

Ka koolilaste poolt leiavad intensiivset kasutust Veeriku kooli õuealad: palliplatsid (kõige sagedamini mängitakse kooli miniväljakutel jalgpalli) ning kõvakattega majaümbrus (rulatajatel ei ole peale kooli ümbruse Veerikul põhimõtteliselt mingeid sõiduvõimalusi). Rulatajad on aga kooli jaoks pigem probleem, kuna sillutusplaadid ei ole rulasõiduks mõeldud ning ei pea koormuse all vastu. Kooli enda seisukoht on aga rulasõitjaid toetav, tegemist on populaarse spordiga, mida noored harrastavad tõelise kirega ning „ei löö niisama aega surnuks”. Ka „passiivseid” õuesolijaid on pärast tundide lõppu kooli territooriumil rohkelt, kuna spetsiaalselt noorte jaoks lähialal vaba aja veetmise kohti ei ole. Lisaks suletakse kooli territoorium õhtuti kell 22.00, kuid see ei ole väga terav probleem (põhikooli astme lapsed oluliselt hiljem õues ei viibi). Seega on õuetegevuse korraldamisel tarvilik pöhitähelepanu pöörata just teismelistele.



Piiratud eelarvega projektide puhul on projekteerijate jaoks kõige teravamaks probleemiks mänguattraksioonide kõrge hind, mis sunnib elementide valimisel otsustamist millegi arvel. Kuna mänguväljaku ohutus on tellija vastutusallas, lasub kõigil projekti koosseisus olevatel mänguvahenditel ametliku litsentsi kohustus. Seega ei ole projekteerijal võimalust kasutada eritellimusega mänguvahendeid, mis oleksid kordi odavamad ning pakuksid lastele katalogikaubast erinevat mänguvõimalust.



Siin on lahenduseks naturaalse elementide ja üldsegi mitte spetsiaalselt mängimiseks konstrueeritud vahendite kasutamine. Kividel, puudel-põõsastel-lilledel, skulptuuridel, mosaiikidel, reljeefvormidel ja platvormidel litsentsi olla ei saa, lisaks erinevad atraktsioonide maksumused katalogielementidega võrreldes kordades. Kõige põnevam mäng toimub ikka poris, võsas, varemetes, ehitustel, katustel – projekteerijal on siit lõputult snitti võtta.

