

Forslag til Udviklingsplan

Mere leg i Viborg Kommune



VIBORG
KOMMUNE

Klimatilpasning og leg ved sønæs i Viborg- foto Carsten Ingemann



FORORD

Leg er en vigtig kilde til det gode liv, som vi gerne vil understøtte i Viborg Kommune. Leg skaber liv og glæde, leg fremmer fællesskabet, og leg styrker kroppen både fysisk og mentalt. Den udvikler og styrker menneskets sansemotoriske færdigheder, og det har betydning for, hvordan vi oplever, sanser og erfarer verden.

Leg understøtter mange områder og interessefelt, som sundhed, kultur, klimatilpasning, undervisning og byplanlægning, og kan således være den fællesnævner, der binder flere af kommunens projekter sammen.

Udviklingsplanen "Mere leg i Viborg Kommune" er udviklet på tværs af forvaltninger, politikker og strategier.

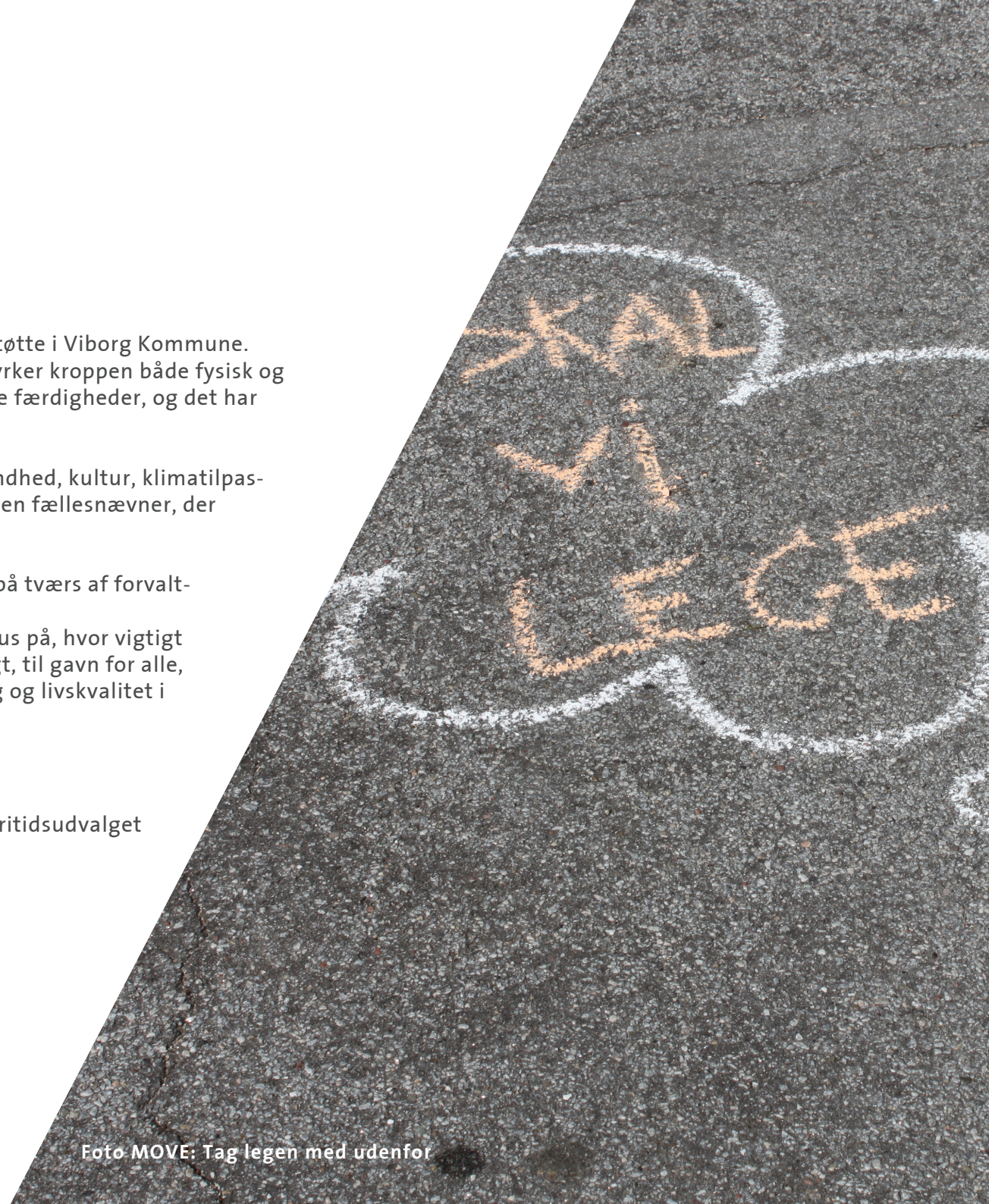
Med udviklingsplanen ønsker Viborg Kommune at skabe fokus på, hvor vigtigt det er at indtænke leg i så mange sammenhænge som muligt, til gavn for alle, og dermed sikre, at borgerne i Viborg Kommune får mere leg og livskvalitet i deres liv.

Johannes V. Vesterby
Formand for Teknisk Udvalg

Per Møller Jensen
Formand for Kultur- og Fritidsudvalget

Claus Clausen
Formand for Børne- og
Ungdomsudvalget

Mette Nielsen
Formand for Ældre- og
Sundhedsudvalget



INDHOLD



HVORFOR MERE LEG

Første kapitel er det faglige fundament, der beskriver værdien af mere leg og rodfæster, hvorfor Viborg Kommune ønsker mere leg til borgere.

Hvorfor mere leg	5
10 gode grunde til at vælge mere leg	6
Vision og Målsætninger	8
Indsatser	9



INSPIRATION TIL MERE LEG

Andet kapitel introducerer og inspirerer til leg ved hjælp af Legens HJUL.

Inspiration til mere leg	10
Legens arena	12
Legen og mennesket	20
Stedets værdi	28



I GANG MED MERE LEG

Tredje kapitel sikrer hjælp til, at planen udføres i praksis. Kapitlet indeholder en række værktøjer til at inkludere mere leg i planlægningen af nye projekter.

I gang	34
Hjemmesiden – hjælp og information	34
Hvor kan vi lege	35
Proces	36
Budget	38
Guide til mere leg	40
Litteraturliste og hjemmesider	42

Til udviklingsplanen er en tilhørende hjemmeside med mere information. Se www.viborg.dk/legiviborg



HVORFOR MERE LEG

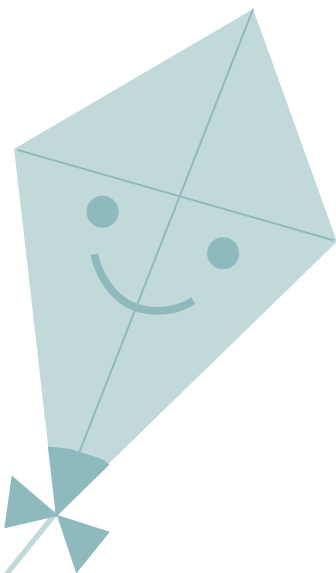
Leg giver liv og glæde, og den rummer mening i sig selv.

Når vi leger, har vi det sjovt. Legen har fulgt os - som en livsvigtig forudsætning og et iboende instinkt - gennem menneskets udvikling. Derfor leger vi, uden tanke, for alt det gode legen gør ved os.

Vi leger, fordi vi har lyst, men samtidig har legen en række positive effekter. Når du bevæger dig, får du motion, en stærkere krop og bedre balance. Leg med andre træner din empati, indlevelse, sociale færdigheder, giver forståelse for vores forskelligheder og måske opstår der nye venskaber. Kreative, undersøgende, fantasifulde børn vokser måske op, og finder som voksne nye løsninger i arbejdslivet. Dermed kan leg indgå som virkemiddel i så forskellige indsatser som arbejdet for god motorik, fysisk og psykisk sundhed, læring, trivsel, erhvervsudvikling, at få flere til at cykle, at skabe lokale mødesteder og levende bymidter.

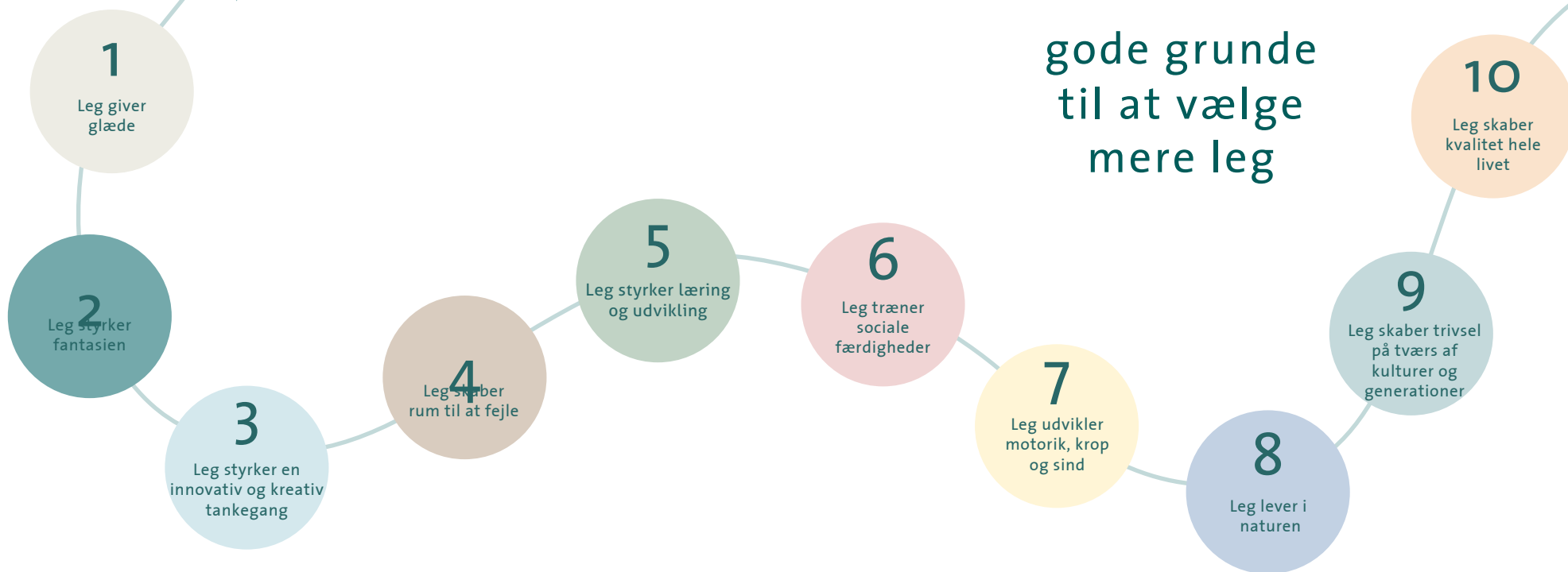
Vi kunne have lavet en plan for legepladser med gode råd om faldunderlag og udformning af gynger og karruseller. Men leg finder sted mange andre steder. Når man balancerer på en kantsten, bygger hule i en skov, laver en snemand, leger gemmeleg og rollespil, cykler på streger eller hopper fra sten til sten. Vi ønsker med denne plan, at inspirere til mere leg i bredeste forstand. At åbne blikket for, hvor forskelligartede steder man kan lege, og hvor mange muligheder der er, for at styrke rammerne for leg.





10

gode grunde
til at vælge
mere leg





Leg kan være med til at understøtte det gode liv hele livet. De 10 gode grunde til at vælge mere leg, tager afsæt i den nyeste teori og undersøgelser af legens væsen, og hvad det betyder for vores udvikling og trivsel som hele mennesker. De 10 gode grunde bakes op af en bred vifte af strategier og politikker fra Viborg Kommune. Du kan hente dokumentet "10 gode grunde til at vælge mere leg i Viborg Kommune" på www.viborg.dk/legiviborg.

"Leg er den gødning, der får hjernen til at vokse. Det er vanvid ikke at bruge den."

citat Stuart Brown



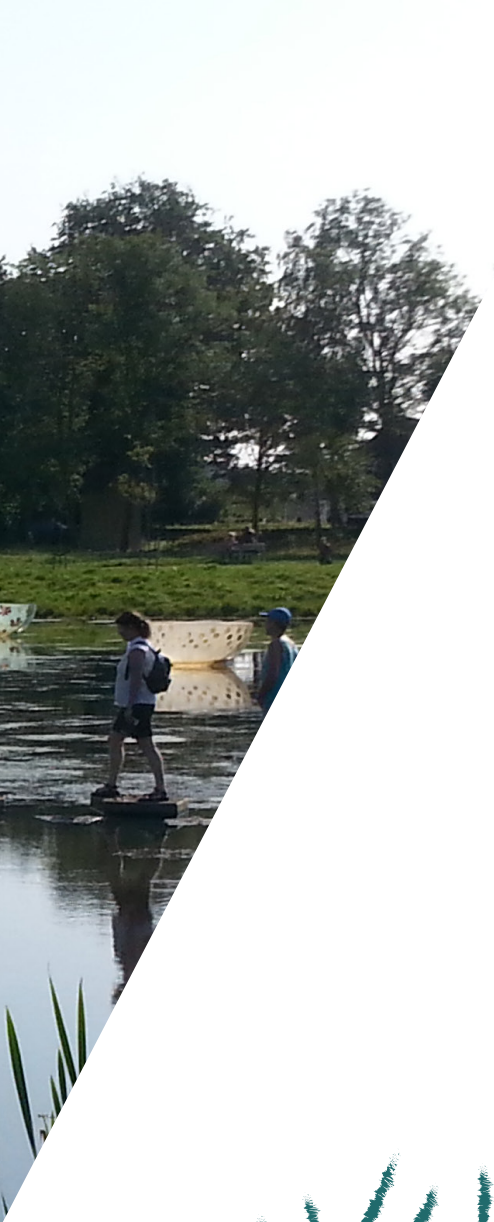
Vision og Målsætninger

”Vi vil skabe gode rammer for leg i hele kommunen, så Viborg Kommune bliver et bedre, sundere og sjovere sted at bo, for mennesker i alle aldre.”

Visionen har tre overordnede målsætninger, der tager udgangspunkt i, hvor legen udfolder sig, styrkelsen af det hele menneske og leg med afsæt i stedets kvaliteter.

- Alle borgere i Viborg Kommune skal have adgang til et varieret udbud af leg i det offentlige rum, - ude som inde, i hverdagen, undervejs og på udflugt
- Gennem leg vil vi styrke det hele menneske med kreative, kropslige og sociale kompetencer.
- Legemiljøer skal udvikles, med afsæt i stedets identitet og fortælling, så de skaber kvalitet og merværdi.





Indsatser



I Viborg Kommune vil vi:

- Skabe gode legesteder for alle aldre, - inde som ude, i byen og på landet - i hele kommunen, så det bliver let tilgængeligt og attraktivt at lege.
- Motivere til leg som en naturlig del af vores hverdag.
- Etablere legetilbud ved lokale mødesteder, for at understøtte fællesskabet og trivsel på tværs af kulturer og generationer.
- Fokuserer på naturen som vigtig arena for leg og bevægelse.
- Skabe rum for leg, hvor fantasi og sanser kan udvikles.
- Skabe legesteder med faciliteter, der kan udfordre motorik, krop og bevægelse.
- Udvikle rum for leg, der tager udgangspunkt i stedets dna.
- Bruge guiden for leg som et værktøj, når kommunen bygger og udvikler skoler, ældrecentre, institutioner, udformer byrum og udvikler byer og grønne områder.
- Indtænke leg i dagtilbud, skoler og i fritidslivet, og som sundheds- og kulturtilbud, der kan understøtte kreativitet, kropslig dannelse og læring.
- Oplyse forældre om vigtigheden af og det værdifulde i at lege, både ude og inde.
- Informere om de mange særlige legesteder, der findes i Viborg Kommune.

"Skab rammer
der kan rumme
legen"

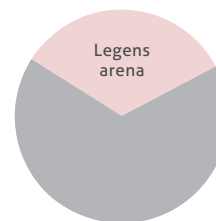
MOVE

INSPIRATION

Legens HJUL er et værktøj, der har afsat i planens tre målsætninger.

Legens HJUL rummer de forhold vi mener har betydning for at kunne skabe gode legesteder: Dér, hvor legen udspiller sig, dét den gør ved os som mennesker og med udgangspunkt i stedets potentiale.

Samlet set skal Legens HJUL stimulere til, at leg indarbejdes, i så bred en vifte af projekter som muligt, i hele kommunen.



Legens Arena

Legens arena

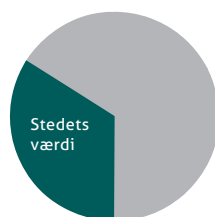
Legen udfolder sig på forskellig vis forskellige steder. I afsnittet "Legens arena" inddeles legestederne i tre kategorier, og for hver kategori bringes eksempler, som skal inspirere til, at tænke legen ind mere bredt.



Legen og mennesket

Legen og mennesket

Legen bidrager til at udvikle os som mennesker. Afsnittet "Legen og mennesket" inspirerer til, hvordan man gennem leg styrker henholdsvis kreative, sociale og kropslige kompetencer.



Stedets Værdi

Stedets værdi

Viborg Kommune har som målsætning, at alle områder med leg skal være stedsrelaterede - enten fysisk, i historien, i fortællingen, gennem identitet eller potentialer. I afsnittet gives inspiration til, hvordan man kan tage udgangspunkt i stedets værdi.

HVERDAGENS
LEG

Hverdagens leg udfolder sig der, hvor vi er i vores dagligdag - hjemme, på vejen, i skolen og på arbejde, ved hallen, i skoven eller på den lokale legeplads. Hverdagens leg henvender sig til alle.

LEG
UNDERVEJS

Leg undervejs opstår, når vi er på vej fra et sted til et andet. Det styres af spontanitet og overraskelser.

UDFLUGTENS
LEG

Udflugtens leg udfolder sig de steder, vi opsøger, når vi er på tur med venner og familie. Her må legen gerne adskille sig fra hverdagens leg - stimulere til at opdage og prøve noget nyt.



Det kreative - "Se hvad jeg skaber"

Stimulerer den kreative sans, her er legen til fortolkning. Kun fantasien sætter grænser. Legen styrker evnen til at tænke innovativt og kreativt.



Det kropslige - "Se, hvad jeg kan"

I legen bruger vi kropslige fornemmelser, sanser og motorik. Vi styrker de kropslige kompetencer og vores selvværd.



Det sociale - "Kom, skal vi lege"

Leg sætter rammerne for mødet mellem mennesker (også på tværs af kulturer og alder), og vores sociale færdigheder trænes.



STEDETS
Historie

Stedets historie, rummer alt fra fortællinger til handlinger, som har fundet sted netop der. Den kan være enten menneske- eller natur relateret.



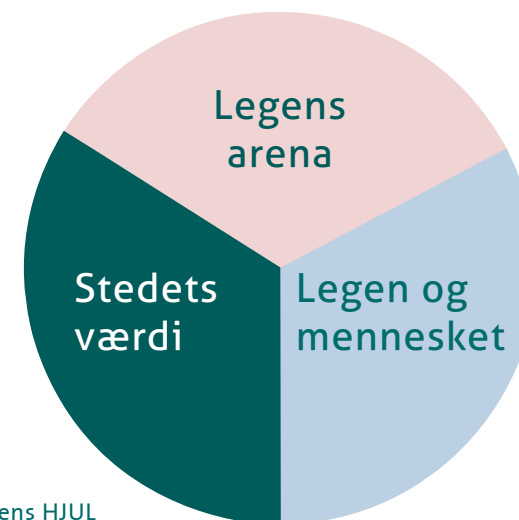
STEDETS
Ramme

Den fysiske ramme som udgør et sted - naturen, byen og kulturen på netop det sted.



STEDETS
Udvikling

Hvordan kan et steds udvikling med leg, være med til at skabe merværdi, nu og fremadrettet.



Legens HJUL



"Gør det nemt og attraktivt at lege i hverdagen, undervejs og på udflugt, ude som inde, i byen og på landet."

citat projektgruppen

"Legen i sin mest grundlæggende form, finder sted uden en indviklet, intellektuel ramme - ligesom det er tilfældet med fordøjelse og søvn"

citat Stuart Brown

Vi arbejder for, at børn og unge motiveres til, og finder det attraktivt, at lege og træffe sunde valg og støttes heri - ude og hjemme.

Tværgående sundhedspolitik
-tema børn og unge

"Fra 80'erne og frem til 00'erne faldt antallet af timer, vores børn bruger på fri, ustrukturert og spontan leg, med otte timer om ugen."

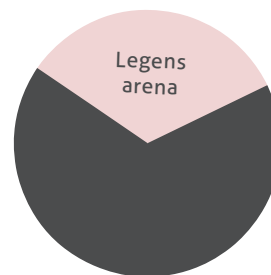
citat David Elkind, amerikansk forsker, 2008,

Legens arena

Hvor leger du?

Hvis du stadig tænker over det, er det nok for sjældent. Derfor er det vigtigt, at vi får skabt bedre rammer for mere leg. Et godt sted at starte er at udvide tanken om, hvor vi kan lege.

Leg er ikke kun noget, der finder sted på en etableret legeplads. Leg kan tænkes ind i forskellige arenaer, både ude og inde, som en del af hverdagen, undervejs eller når vi er på udflugt. På de kommende sider inspirerer vi til, hvordan du kan tænke mere leg ind i de forskellige arenaer.



HVERDAGENS
LEG

UDEFLUGTENS
LEG

LEG
UNDERVEJS



Aktivt grønt en del af legen



Husk at lege på arbejdspladsen

HVERDAGENS LEG



Leg hvor vi venter, vores offentlige rum indenfor.



DOK 1 i Århus tema legeplads

UDFLUGTENS LEG



Lege- og kulturhus



Skovens mange muligheder



Skabe muligheder for leg, Elverdal Re-form hvor du cykler mens du venter



Når asfalt leger.

LEG UNDERVEJS



Leg undervejs i Randers midtby



Hverdagens leg

HVERDAGENS LEG

Leg udfolder sig de steder, hvor vi befinder os i vores dagligdag. Det er vigtigt, at hverdagens leg er synlig, appellerer til fællesskabet og tager forbehold for forskellige behov.

Vores dagligdag foregår ofte i forskellige rammer. Vi bruger en stor del af hverdagen på arbejdspladsen, i skolen eller i børnehaven. Vi har vores fritidsinteresser, som kan udfolde sig i hallen, på vejen, i skoven eller ved den lokale legeplads og en del af dagligdagen, der udfolder sig i hjemmet.

Hverdagens legesteder skal henvende sig til alle kommunens borgere, uanset alder og kultur. Derfor skal hverdagens leg indtænke forskellige behov. Det kan for eksempel gøres ved, at legeområder for børn kan bruges som træningssted for voksne på samme tid. Det er også forskelligt, om man som individ har brug for samvær eller alenetid for at koble af i hverdagen, hvorfor legen både kan invitere til fællesskab, men samtidig give rum til fordybelse.



IdéBank

- Plant spiselige buske og træer.
- Lav spil, der appellerer til alle størrelser.
- Lav alternativ udnyttelse af p-pladser. Integrer for eksempel opholdspladser eller skateområde.
- Indtænk leg ind i nye bebyggelsesplaner.
- Lav "lommer" til stille leg.
- Design nye boligområder med fokus på leg i gaden, det kan give mere liv og samhørighed.
- Tænk leg med indenfor i alle nye offentlige bygninger.
- Skab plads til mere leg på din arbejdsplads.





Hvorfor ikke give plads til forandring i hverdagen?

Den foranderlige skolegård



Legen tilbage på gaden!

Legegade i Odense



Lokalt torv i Vammenmed plads til leg for alle



SFO: efter lukketid er gokartbane blevet til skatebane



Hvorfor må man ikke løbe på gangen?

Leg på skolegangen SMAK architecture



HVERDAGENS
LEG

MOVE arkitektur 2017



Leg på arbejdspladsen - foto arbejdstilsynet.



Hvorfor ikke koble hallens udearealer og klimasikring?

Leg og liv uden for idræts hallen



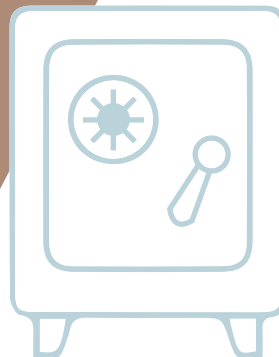
Leg undervejs

LEG UNDERVEJS

Vi bruger mange timer af vores liv i transit fra A til B, ofte i selskab med vores børn, så hvorfor ikke gribe muligheden og introducere mere leg på ruten, når vi flytter os.

Legen undervejs skal være let tilgængelig, inviterende og vække nysgerrigheden, da det styres af spontanitet.

Legen undervejs kan for eksempel opstå ved overraskelser i byrummet, trafiklege på stier, arkitektur der inviterer til leg eller i naturen,



IdéBank

- Lav skulpturer, der må klatres på.
- Opstil balancelabyrinter, spil, små trampoliner eller ting, der kan ændre tilstanden i gågaden.
- Lav Street-art på fliserne.
- Opstil "Viborg Pælen" - en lysmast som kan noget med leg, for eksempel med en bold til stangtennis.
- Tilføj leg med vand til eksisterende vandanlæg (eksempelvis pumper).
- Lav cykelruller - hvor du cykler på en rulle - uden at flytte dig.
- Tegn hinkefliser på gågaden - det aktive "gulv".
- Ophæng en gynges ved busstoppestedet.
- Lav belægning, som inviterer til leg.





Leg på stien - lampe med bold.



Leg mens du venter på bussen.



Den aktive kantsten.



Skabe muligheder for leg - DEN GODE OMVEJ.



Arkitektur der leger.



Det aktive "guld".



VE arkitektur 2017. Noget som udfordrer - sønæs Vi-borg.

**LEG
UNDERVEJS**



Aktiv vandleg - "ring til springvandet".



Udflugtens leg

UDFLUGTENS LEG

Leg udfolder sig de steder, som vi selv opsøger, når vi skal på udflugt med venner og familie. Her behøver legen ikke være en drivkraft i sig selv, men den må gerne være en sekundær oplevelse.

I udflugtens leg er der ofte plads til både den spontane og mere organiserede leg. Udflugtens leg må gerne adskille sig fra hverdagens leg og stimulere nysgerrigheden til at opdage og prøve noget nyt. Da udflugtens leg er et sted, man selv opsøger, behøver den ikke nødvendigvis at være interessant for alle på en gang. Den kan byde på oplevelser, hvor fokus er på enten noget fagligt, det sociale eller fysiske udfordringer, som med fordel kan inkludere naturens kræfter.

Eksempler på udflugtens leg i Viborg Kommune er sØnæs, Borgvold og historisk skattejagt i Dollerup Bakker.



IdéBank

- Skab legeoplevelser med afsæt i geografi eller naturlære.
- Aktivér Dollerup bakker.
- Lav faciliteter langs banestier.
- Anlæg fiskepladser.
- Lav naturskattejagt (f.eks. med QR-koder).
- Lav legeskove med plads til at fejle.
- Skab legeevents på tværs af generationer - evt. den 1. lørdag i hver måned på Rådhuspladsen.



Nedslag til ophold og leg i naturen.



Events med leg



Landskab og kunst



Strukturer der kan bygges på



Dollerup bakker - skattejagt.



Punkter med fortælling



Sanser, kunst og leg - De hvide mænd.



Skala og leg

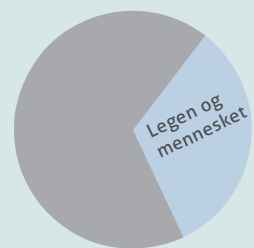
UDFLUGTENS
LEG



Legen og mennesket

Uden leg ville vi ikke udvikle os til de kreative, innovative og nysgerrige væsner, vi er. Derfor er det vigtigt, at vi ikke glemmer at lege, for i legen udvikler vi det kreative, kropslige og sociale menneske.

Derfor er "Legen og mennesket" det andet element i Legens HJUL. På de følgende sider finder du inspiration til, hvordan der kan indarbejdes flere af menneskets kompetencer i dit legeprojekt.



Jeg leger, at
jeg kan alting.

Citat Jørgen Leth

"Kreativitet handler om at overskride det, der allerede er tilfældet, at gøre noget nyt med det allerede kendte. Og den overskridelse er børn ekstremt gode til, for det er det, de gør hele tiden, når de leger. Leg handler netop om at finde på og lade sig føre nye steder hen."

- Lars Geer Hammershøj,
lektor i pædagogisk filosofi ved DPU

Det kreative

"Se, hvad jeg skaber"

Det kropslige

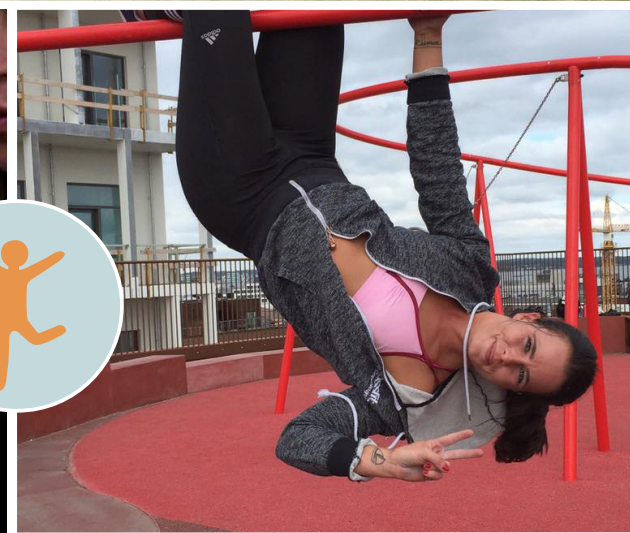
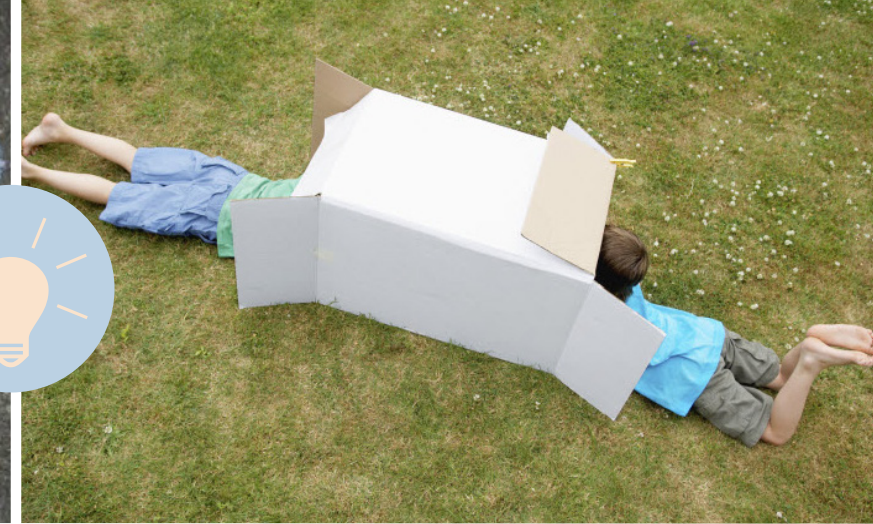
"Se, hvad jeg kan"

"Fri leg er den vigtigste aktivitet, hvad angår udvikling og vedligeholdelse af det, vi kalder »bløde kompetencer« – altså personlige og sociale kompetencer. I fri leg udvikler man for eksempel ægte initiativ, ansvarlighed, passion, udholdenhed, impuls kontrol, sociale grænser, risikotolerance og opfindsomhed."

- Hans Henrik Knoop,
Lektor ved Aarhus Universitet

Det sociale

"Kom, skal vi lege"





Det kreative



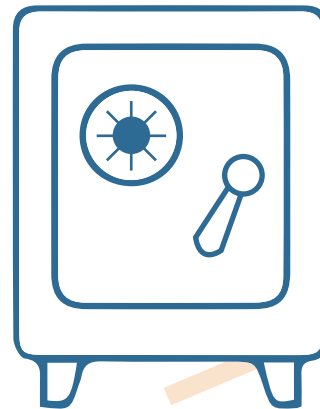
”Se, hvad jeg skaber”

Gennem legen bliver de kreative sanser stimuleret. Legen er til fortolkning, nysgerrigheden pirres, og kun fantasien sætter grænser.

Legen styrker evnen til at tænke innovativt og kreativt.

Det, at vække nysgerrigheden, er vigtigt for at kunne træne en innovativ og kreativ tankegang. Det kan for eksempel gøres ved, at bruge legeredskaber, som man ikke nødvendigvis kan se, hvordan man skal bruge og til hvad.

Vi bør stimulere det undersøgende og problemløsende og det, som kan udvikle vores forestillingsevne. Naturens elementer er et godt redskab til dette. Jo mere vant man bliver ved denne form for leg, desto bedre bliver man til at tænke innovativt og kreativt. Det gør naturen til en oplagt læringsplatform.



IdéBank

- Lav lege-workshops.
- Lav byg-selv huler.
- Byg et gadeteater.
- Lav et flytbart legeområde/rekvisitter.
- Lav en rekvisitkasse til alles brug.
- Invitér på leg i skoven tur, hvor en legeguide inspirerer til mere leg.





Husk at glemme at rydde op!



Vikingeræs på søerne - Viborg.



Noget som pirrer nysgerrigheden



Rollespil - foto: Anne-Vibe Jensen



Spontan leg.



Mulighed for at skabe - børneinstitution
i Kolding Kommune foto: MOVE



Fri fortolkning - hule, kunst, jungle - kun fantasien sætter grænser



Genbrug og leg - kunstprojekt i Spanien



Det kropslige

”Se, hvad jeg kan”

Legen styrker de kropslige kompetencer. I legen kommer alle sanser, motorik og det fysiske i spil. Når bevægelse sker gennem leg, føles det ikke som en pligt, men som noget der skaber glæde og selvværd. Legen, og de fysiske udfordringer, ligger i umiddelbar forlængelse af hinanden. Specielt naturens elementer kan bruges til at udfordre og derved styrke kroppens fysik og motorik.

Sanserne stimuleres gennem legen på mange forskellige måder. Det kan for eksempel være i en sansehave, hvor man både kan smage og føle, eller ved gammeldags lege såsom at ”sætte halen på grisen” med bind for øjnene, eller at lege med ekko i en tunnel. Alt sammen noget, hvor alle aldre og kulturer kan være med.

Legen er Sundhedsfremmende både fysisk og psykisk, og den er måske verdens bedste antidepressiv. Gennem legen opnår du et stadie af selvforglemmelse, hvor kroppen er i centrum.



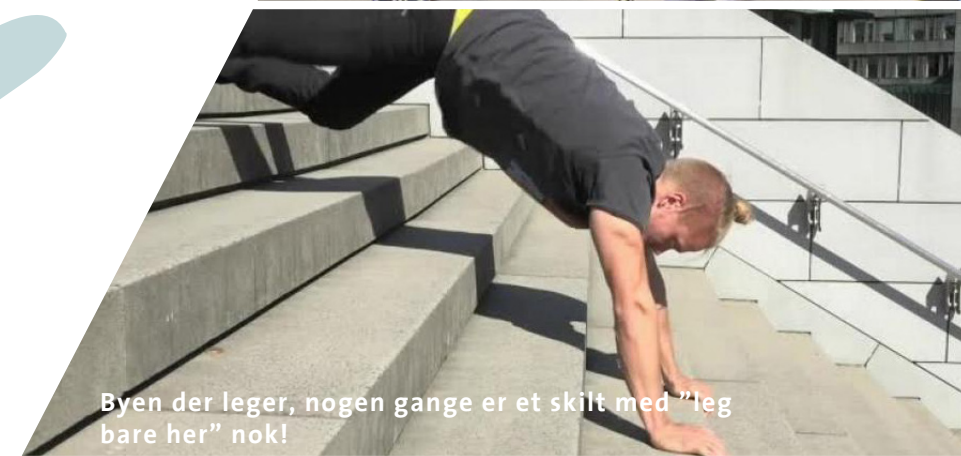
IdéBank

- Lav mountainbikeruter på trapper.
- Lav plads til parkour.
- Lav stationer der opfordrer til bevægelse.
- Lav forhindringsbaner.
- Lav overdimensionerede spil.
- Brug hinandens kroppe i legen.
- Se Frederiksbjerg skole Århus - inspiration til 100 steder til bevægelse.





Frederiksberg skole Århus - foto: Henning Larsen Architects



Byen der leger, nogen gange er et skilt med "leg bare her" nok!



Naturen der leger



Urbaphonix lyd, leg og vandelement



Five Field Play Structure - Matter Design





Det sociale

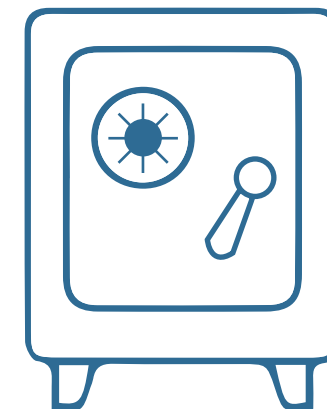
”Kom, skal vi lege”

Legen sætter rammerne for mødet, på tværs af kulturer og generationer. Det sociale møde og opbygning af relationer samt tillid og forståelse, kan styrkes gennem legen på forskellig vis.

I legen er det nemt at møde nye mennesker. Derfor er det relevant at tænke i nye baner for, hvordan legen kan være med til at skabe nye sociale relationer på tværs af byens borgere. Det kunne for eksempel gøres ved at lave midlertidige aktiviteter såsom mobile legepladser, der kan flyttes rundt i byen, eller ved at tilknytte de lokale idrætsforeninger til de nye legeområder.

Ved at lave aktiviteter, der kræver flere personer for at muliggøre legen, gøres det naturligt at omgås hinanden. Derudover kan legeoplevelserne laves, så de er sjove for flere aldersgrupper på en gang. Et eksempel kan være at lave forskellige sværhedsgrader, så bedstemor og barnebarn kan konkurrere på lige fod.

Børnenes leg er også den sjove leg for de voksne, som at klatre i træer, gå balancegang, lege med boldspil osv. Legeområder henvender sig ofte kun til børn. Derved bliver de voksne ikke en del af legen. En simpel ting, som at invitere de voksne med til legen ved brug af skilte, kan være med til, at de føler sig tilpas med at springe ud i legen. Og gør nu bare kaffebordet til en aktiv del af legeområdet, så selv den passive voksne bliver en del af legen.



IdéBank

- Lav en klokke, der indikerer, at der er nogen.
- Lav en avanceret sandkasse - til alle aldre.
- Lav en sansepark for alle generationer.
- Lav baner af forskellige sværhedsgrader.
- Leg gamle lege.
- Lav geocatching, hvor eksisterende legepladser inddrages.
- Udford forestillingen om bænken
- Kombiner småbørnsleg med udendørs aktiviteter.
- Se Madsbyparken - Her er der ideer til mooncars, klatretårne mm.
- Se Snapstinget i Viborg - midlertidige aktiviteter.
- Se kalkmineløbet i Mønsted.

"Når alle redskaberne
er i børneskala og kun
kan holde til et barns
leg, er jeg henvist til
bænken:("

Citat Thomas fra arbejdsgruppen



Husk at tænke de voksne ind



Leg med byudstyret så der skabes mulighed for leg for alle



Husk alt det vi kan gøre sammen

Skabe rammer for flere generationer



Stedets værdi

Alle projekter kan tage afsæt i de stedbundne værdier. Det er vigtigt for at styrke stedets identitet. Legen er nemlig en oplagt måde at videreformidle stedets historie, bruge stedets ressourcer og skabe merværdi. Gennem stedet forankres projektet i tæt tråd med stedets identitet, og det er med til at skabe merværdi.

Med legen, kan du formidle noget af det, der allerede findes. Du kan knytte en historie eller fortælling op på det sted, hvor vi leger i forvejen, og i legen kan der nemt digtes videre på historien. Legen kan kobles på klimasikring og skabe merværdi for en ellers teknisk løsning. Gennem legen kan vi formidle og skabe læring omkring natur og by.

Viborg Kommune arbejder for, at alle projekter med leg skal være relateret til stedet og udnytte stedets værdier, enten fysisk i form af rammen, historiefortællingen eller som en del af de funktioner stedet rummer.

"Byrådet ønsker at skabe mere byliv ved at væsentlige veje, pladser og grønne områder tilføres kvalitative tiltag, kunst og aktiviteter, der understøtter de stedlige potentialer og mangfoldige anvendelser."

Viborg Kommunes Arkitekturpolitik

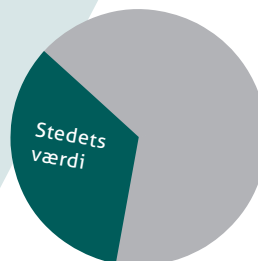
"Viborg Byråd vil bidrage til at skabe byer, landsbyer og landskaber med bygninger og byrum, der tilfører kvalitet og værdi til stedet"

Arkitekturpolitik

"Hvor meget børnene bevæger sig, afhænger af hvor legen foregår. Undersøgelser viser, måske ikke overraskende, at børn har et højere niveau af fysisk aktivitet udendørs end indendørs."

"Vi vil gøre det synligt, at Viborg er børnenes kommune ved, at tænke børns ønsker og behov ind ved indretning af byens rum"

Viborg Kommunes Midtbyplan



Stedets Historie

"Der vi kommer fra"

STEDETS
Historie

Natur, kultur og leg ved Hald Ege.

Stedets Ramme

"Der vi er lige nu"

STEDETS
Ramme

Hø legeplads på gården.

Stedets Udvikling

"Der vi er på vej hen"

STEDETS
Udvikling

Gå på vandet - regvandsbassin ved sønæs



Stedets historie

STEDETS
Historie

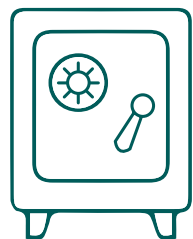
Alle steder har en historie. Nogle har spor fra istiden. Andre er sagnomspundne med sjove eller drabelige fortællinger eller har en spændende historie, med vikinger, bønder, konger og store borge. Ved at bruge stedets historie aktivt, når man begynder på et nyt projekt, styrker man stedets identitet og åbner op for læring og leg på helt nye måder.

Det gør eksempelvis Borgvolds legeområde, som tager afsæt i byens historie, hvor legen lader sig inspirere af stedets middelalderfortælling, og den sikrer, at projektet forankres i stedet og styrker stedets identitet.

Stedets ramme

STEDETS
Ramme

Stedets kvaliteter skal være i fokus og danne rammen om legen - det er de kvaliteter, der er noget særligt, på netop det udvalgte sted - by eller natur. Brugen af stedets ramme sikrer, at projektet forankres i tæt tråd med stedets identitet, lige fra design til materialevalg. Granada er et godt eksempel på, hvordan naturen kan skabe rammen om legen. En regnvandsrende gennem byens shoppegade kunne være en anden.



IdéBank

- Lav temalegepladser.
- Lav boldbane med historiske plader med huller i.
- Brug gulvet til at fortælle en historie om stedet, som samtidig fungerer som kunst og leg.
- Brug byens elementer til leg.

STEDETS Historie

Borgvold - Historien om borgen og kongerne i Viborg

Granada - naturen skaber mulighed for leg

STEDETS Ramme

Vammen - byens centrale torv hvor leg og ophold kombineres



Stedets udvikling

STEDETS
Udvikling

Stedets udvikling handler om at skabe merværdi gennem legefunktioner. Det handler også om at sikre projektet en bæredygtig tilgang, i tråd med Viborg Kommunes målsætninger.

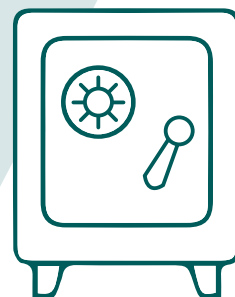
At indtænke bæredygtighed i forbindelse med leg betyder, at der tages hensyn til, om legen understøtter det sociale liv på stedet, hvordan driften er nu og på lang sigt, om der er mulighed for at kombinere leg og klimatilpasning eller andre miljømæssige udfordringer. Hvilke materialer kan man bruge - er der mulighed for at anvende genbrugsmaterialer? Er der noget på stedet som kan genanvendes til mere leg?

Et godt eksempel er sØnæs, hvor man med afsæt i klimasikring, har skabt et legeområde for alle generationer, hvor leg og læring skaber merværdi i forhold til at løse en klimaudfordring med regnvand.

Viborg Kommunes Planstrategi har fokus på, at skabe bæredygtige erhvervs- og boligområder samt attraktive landdistrikter. Her kan legen med fordel tænkes ind på lige fod med klima og trafik, så rammerne for mere leg tænkes ind i projekterne helt fra start.

Byrådet vil planlægge for attraktive og bæredygtige erhvervs- og boligområder, såvel nye som eksisterende. Byrådet vil arbejde for, at skabe attraktive landdistrikter og styrke deres bosætnings- og udviklingsmuligheder.

Viborg kommunes Planstrategi



IdéBank

- Lav spor i landskabet, så det kan udnyttes som bevægelseslandskab.
- Lav fortælletrapper og tribuner i paller.
- Lav "legens hus med genbrug" ala "Nicolai for børn" i Kolding.
- Lav grøfter, der sikrer afvanding. Det kan for eksempel bruges som en "Å" der snor sig omkring et "bjerg", som udfordrer balance og kreativ leg.



Klima og leg, regnvandsbasin, skøjtebane og rullebane



sønæs Viborg

STEDETS
Udvikling



Leg med byudstyret så der skabes mulighed for leg



Leg og genbrug, ressourcecenter Gloucestershire



Klima og leg - Vandplus projekt



Bæredygtige løsninger
Foto: Elverdal

I GANG

For at sikre, at mere leg kan realiseres i praksis, og at Legens HJUL sættes i gang, ser vi nærmere på nedenstående:

Hjemmesiden - hjælp og information

Hvor kan vi lege - eksisterende områder med leg

Proces - hvem, hvad og hvornår

Budget - hvilket niveau og hvordan

Guide til mere leg - kom hele vejen rundt

Hjemmesiden - hjælp og information



På kommunens hjemmeside kan du finde meget mere information om:

- Hvad må man hvor?
- Guide til fondsansøgning, hvad kan man søge hvornår?
- Links til Byfornyelsespuljer mm.
- Leverandørinformation
- Eksempler på et byggeregnskab
- Eksempel på procesplan
- Eksempel på en handlingsplan
- Kontaktpersoner hos kommunen
- Inspirationsbibliotek og links.

På hjemmesiden www.viborg.dk/legiviborg kan du downloade følgende dokumenter:

- Udviklingsplan for "Mere leg i Viborg kommune" (pdf)
- 10 gode grunde til at vælge mere leg i Viborg Kommune (pdf)
- Guide til mere leg (pdf)

MOVE arkitektur 2017

Citat Christina Olsen, MOVE arkitektur



Husk leg er godt alene, men endnu siovere sammen:)

Proces

Den gode proces

Viborg Kommune har som målsætning, at borgerne skal være medskabere af legetilbuddene i lokalsamfundene.

Hvorfor er det vigtigt med den gode samskabende proces?

- Ressourceaktivering
- Skabe ejerskab og fælles forståelse for et projekt
- Få indsigt i stedets rammer
- Skabe grobund for aktivering af projektet efter opførelse
- Skabe respekt i forhold til brugen og driften fremadrettet
- Skabe et fundament, hvor alle føler sig hørt

En god proces handler om at skabe merværdi og sikre, at den nødvendige information omkring stedet er på plads, inden du sætter projektet i gang.

Alle kan være med! Nogle vil måske sige ”Det kan jeg ikke”, men det forventes ikke, at du møder op med løsninger og er fuld af ideer, men at du deltager fordi du gerne vil være med og er nysgerrig på hvad de andre fortæller. Sammen er der så mulighed for, at udvikle nye ideer til netop dit projekt.

Vigtige spørgsmål inden du går i gang:

- Hvilke planmæssige rammer er der for stedet?
- Hvilke love og regler glæder netop her?

Inden du går i gang, kan det være vigtigt at have styr på hvilke rammer der er sat, hvor du gerne vil udvikle mere leg. Jo tidligere du, er bevidst omkring eventuelle begrænsninger, jo nemmere er det at bruge dem positivt og tage afsæt i dem. Kontakt din lokale planafdeling og få hjælp til indsigt i lokale bindinger, lokalplaner, naturbeskyttelseslove mm.

- Hvilke eksisterende legemuligheder er der i nærheden af, hvor du vil skabe mere leg?

Indsigt i omgivelserne og deres muligheder er inspirerende men også nødvendigt for at sikre, at der er brugere til de legeaktiviteter, du ønsker at skabe rammerne for.

- Hvilke relevante interessenter som foreksempel naboer, institutioner, foreninger, erhverv mv. kan inviteres med?
- Hvilke brugere, nuværende og relevante i fremtiden er der, som kan inviteres med?

For at sikre en bred sammensat arbejdsgruppe, og undgå potentielle konflikter senere i projektet, er det vigtigt, at du fra start inddrager og/eller informerer de relevante parter. Vil du skabe noget for en specifik gruppe, eksempelvis unge mellem 10-15, skal du huske at involvere dem i processen. Ellers risikerer du at skabe noget der ikke er relevant.

Proces er ikke svært. Det handler mest om sund fornuft og en lille smule planlægning, gerne krydret med en portion leg. Men er du i tvivl, eller har du et projekt med potentielle konflikter, kan det være en god ide at kontakte en procesfacilitator der kan guide, være neutral og nysgerrig.

For flere spørgsmål, der hjælper dig til at komme i gang med at planlægge en god proces og få stillet de rigtig spørgsmål i forbindelse med dit nye legeområde, kan du downloade et værktøj på www.viborg.dk/legiviborg, der guider og inspirerer.

"De spørgsmål du
stiller åbner én verden, og
lukker en anden verden"

Peter Lang



Børn fra Realskolen Esbjerg designer deres nye skolegård

Brug "Guiden til mere leg", til at
komme i gang med at planlægge
din proces og få stillet de rigtige
spørgsmål i forbindelse med dit
nye projekt med leg.

Du finder guiden til mere leg på
www.viborg.dk/legiviborg



Se #Bevægbyen - forsøg med leg



Vi bygger model



Se #Bevægbyen

Budget

- hvilket niveau og hvordan

Når du sammen med de involverede har fastlagt, hvilke ideer der skal udføres, er det tid til at få udarbejdet en handleplan for, hvordan de nye legetiltag realiseres. I handleplanen kan du arbejde med forskellige niveauer.

1. Det du selv kan lave
Bygge elementer. Dele drømmen om et nyt legested – placér et skilt. Lave midlertidige tiltag- introducere legen i eksisterende rammer.
2. Lavt hængende frugter
Bruge eksisterende elementer hvor der tilføjes et element af leg. Transformer gaderummet til at indeholde leg. Bruge naturen aktivt.
3. Fyrtårne
Koble klimasikring og leg. Store legeområder på tværs af generationer, hvor skole, idræt og fritid kobles. Identitetsbærende elementer, synlige, special designede elementer med en fortælling

Udover at et projekt kan indeholde elementer på de 3 niveauer, kan det være en god idé at skabe noget mens I venter, for som vi alle ved avler succes mere succes. Og kan I ikke komme i gang med det endelige projekt med det samme, kan det være en god ide, at lave noget midlertidigt, gerne som test af nogle af alle de gode ideer projektet indeholder.

Husk, at koble jeres handleplan på en tidsplan, hvor der tages hensyn til fondsansøgningsperioder og behandlingstid af ansøgninger hos kommunen. For mere information omkring fondsansøgninger og tilladelser se www.viborg/legiviborg.dk og inspirationsværktøjet.





WIKI møbler se <http://betterblock.org/wikiblock/>



Det starter med en drøm



Midlertidig leg Lena Mech Playagency



Klimavej med leg



kirke+klatretårn
Foto: Sydhavn Kbh.



Legegade Odense



Bruger naturen



sø-næs klimapark i Viborg



"Konditaget" i Kbh. Nordhavn

Find eksempler på hvordan
du etablerer midlertidig leg
i dit byrum på
http://www.play-scapes.com/correspondent_post/playing-field-temporary-playground/



Litteraturliste

Bøger

Anne Brodersen, Mads Brodersen og Max Rasmussen 2011, Slip legen fri

David Thore Gravesen 2016, Pædagogik i dagtilbud

Ellen Beate Sandseter 2015, Boblende glæde og et sug i maven - risikofyldt leg i daginstitutionen

Jørgen Leth og Erik Hagens 1991, Jeg leger jeg kan alting

Lars Dybdahl 2016, DANSK DESIGN NU

Stuart Brown - læge, psykiater, forsker og grundlægger af The National Institute for Play
Leg - Hvordan leg former hjernen, stimulerer fantasien og beriger livet, 2012

David Elkind, amerikansk forsker, 2008, undersøgelse, der afslørede, at leg i hastig grad forsvinder fra vore hjem, skoler og gader.

Artikler og rapporter

Ann Charlotte Thorsted 2007
Kan fisk blive tørstige? Leg som indgang til innovation

Charlotte (Playground) 2017,
Derfor skal du lege hele livet

Danmarks evalueringsinstitut 2011,
Bakspejlet '11

Danmarks evalueringsinstitut 2012,
Bakspejlet '12

DTU management Engineering 2012,
Kreative Miljøer – mellem faciliteter og facilitering

Legeskab 2010,
Det legende menneske er et lykkeligt menneske

Stine Liv Johansen og Helle Skovbjerg Karoff 2008,
Playware. Medialisering af leg og fritidsliv

Syddansk Universitet 2011,
Legemiljøets betydning for leg og bevægelse – samt for læring gennem leg

Vibeke Bye Jensen 2009, Motorik: Træn de 3 sanser

Hjemmesider

Better Blog
<http://betterblock.org/>

Den gode by
www.DenGodeBy.dk

Den Store Danske - Leg
<http://ordnet.dk/ddo/ordbog?query=leg>

Legeskab, Leg er livskvalitet
<http://www.legeskab.dk/Jeppe-Hein-934.aspx>

Legeskab, Leg er vores vigtigste tankemåde
<http://www.legeskab.dk/Matti-Bergstr%C3%B8m-720.aspx>

Legegader 2015
<https://www.odense.dk/borger/kultur-natur-og-fritid/parker-natur-og-udliv/udliv/leg/legegader>

Skab Din By
<http://skabdinby.dk/>

The National institute for play
<http://www.nifplay.org/>

Udviklingsplanen er udarbejdet af Move Arkitektur, i en samskabende proces med forvaltningerne og borgere i Viborg kommune, 2017.

The outdoor playbook
http://outdoorplaybook.ca/portfolio_category/recycled-recreation/

Viborg Kommune 2017,
<https://viborg.dk/>

Film:
Jørgen Leth 1986, Det legende menneske

Bevæg byen med børn 2016
<https://vimeo.com/182940447>

http://www.play-scapes.com/correspondent_post/play-ing-field-temporary-playground/





MOVE



VIBORG
KOMMUNE

