

artículo

PROYECTO “VERDE PARA JUGAR”

Martí Franch. Arquitecto paisajista
landscape architect EMF. www.emf.cat
Dorien Van Roosendael.
estudiante de paisajismo
landscape architecture student



La iniciativa institucional y participativa GREEN TO PLAY (Verde para Jugar) fomenta y apoya la reconversión de zonas de juego obsoletas en zonas de juego naturales, a precios extremadamente bajos. Las ya reconocidas cualidades del juego con la naturaleza, exploración, aventura, informalidad, etc. encuentran en este proyecto un procedimiento que permite un proceso activo de co-concepción y co-construcción de áreas de juego naturales, mediante la oferta de asesoramiento, conocimientos, diseño y algo de financiación a las Agrupaciones Juveniles de Flandes.

‘Cuando los niños juegan en un entorno rico en elementos naturales a los que pueden dar uso, aprenden muchas cosas de una manera informal. Estos lugares les estimulan a comportarse de una manera creativa, ecológica y social y a desarrollar sus habilidades en diferentes campos al mismo tiempo que experimentan e investigan.’ ‘Gracias a la mezcla de elementos naturales de alta calidad (vivos y no vivos) y un diseño enfocado hacia los niños, éstos pueden encontrar un verdadero paraíso para vivir y jugar.’
Kris van Ingelghem, GREEN vzw

Precedentes

Un tema muy discutido durante los últimos años es que los niños necesitan un entorno natural exterior, cerca de su otro entorno interior digital, donde puedan ser estimulados de diferentes maneras. En una sociedad cada vez más urbanizada y tecnológica, es tanto más complicado que los niños tengan dichos entornos naturales cerca de casa. Muchas de nuestras zonas de juego se construyen como la solución a una “ecuación” entre equipamiento de juego y normativas institucionales, donde la seguridad y limpieza de los niños es el objetivo final. Estas zonas de juego, caras y prefabricadas, ofrecen pocas oportunidades para una transformación flexible y para un juego informal o de aventuras. Al final, estas áreas de juego prefabricadas son extremadamente simples comparadas con la naturaleza.

Por esta razón, el gobierno de Flandes (Bélgica) decidió tomar la iniciativa y cuestionar el estado de las zonas de juego existentes de las agrupaciones juveniles. Estando convencidos de que un entorno verde bien pensado puede contribuir, tanto consciente como inconscientemente, a una mejor comprensión e implicación ecológica de los niños. En el año 2009 lanzaron un proyecto llamado ‘Speelgroen’ o ‘Verde para Jugar’ con el objetivo de ofrecer soporte y estímulo a las agrupaciones juveniles para “rehacer” sus zonas de juego. El proyecto tiene cuatro objetivos:

- Ofrecer a los niños más oportunidades para jugar en un entorno natural.
- Incorporar más verde a las zonas de juego.
- Promover la participación de los niños en el diseño y la construcción.
- Construir “zonas de juego naturales” ejemplares a un precio reducido para motivar e inspirar a las agrupaciones juveniles para que desarrollen sus propios proyectos.

Flandes tiene muchas agrupaciones juveniles, alcanzan el 18% de la población juvenil. Estas organizaciones subvencionadas, como los ‘boyscouts’, están formadas por niños y adultos de entre 5 y 24 años. El entorno más común de estas agrupaciones es un edificio junto a un área de juego. Todas son diferentes, algunas en el medio de un pueblo y otras rodeadas por campos o



article

PROJECT "GREEN TO PLAY"

GREEN TO PLAY institutional and participatory initiative encourages and supports the rehabilitation of outdated playgrounds into natural Playgrounds at extremely low-cost. The already acknowledged qualities inherent to playing with nature, exploration, adventure, informality, etc. find in this project a procedure that enables an active process of co-conception and co-construction of natural playgrounds by providing advice, know-how, design and some funding to Flemish Youth Organisations.

'When children play in a rich environment with lots of natural elements to use, they will learn lots of things in an informal way. They are triggered to behave creative, ecological and social and to develop their skills in several domains while experimenting and investigating. "Due to a mix of high quality natural elements (living and not living) and a child centered approach to architectural design, children can find a true paradise to live and play in.'
Kris van Ingelghem, GREEN vzw

Precedents

A well discussed topic over the last years is that children need next to an inside, digital environment an outside, natural environment where they are challenged in very different ways. In our increasingly urbanised and technological society, less opportunities arise for children to have such natural environments close to their home. Most of our playgrounds are being constructed as the resolution of an 'equation' between playing furniture catalogues and institutional regulations where the kid's safety and tidyness remains the final goal. Such expensive, pre-fab playgrounds allow little chance for flexible transformation and informal or adventurous play. At the end, those pre-fab playgrounds are extremely simple compared to nature.

For this reason the Flemish government decided to take initiative and questioned the state of the existing playgrounds of youth organisations. They are convinced that a well considered green environment can both consciously and unconsciously contribute to improved ecological understanding and involvement of youth. In 2009, they launched a project called 'Speelgroen' or 'green to play' in order to offer support and encouragement to the youth organisations in 'remaking' their playgrounds. The project has four goals:

- Giving children more chances to play on a natural environment.
- Bring more valuable green into the playgrounds.
- Promoting participation of the children in the design and construction.
- To build exemplary 'natural playgrounds' at low cost to motivate and inspire youth organizations to make their own projects.

Flanders has numerous youth organisations, that reach up to 18% of all the young population. These subsidized organisations, boy scouts and alike, are children and young adults from 5 to 24 years old. The common environment of these youth organisations consists of a building that is next to a playground. All are different, some in the middle of a village and some surrounded by fields or forests. This



AGENCIA PARA LA NATURALEZA Y EL BOSQUE (ANB)
AGENCY FOR NATURE AND FOREST (ANB)

+

DEPARTAMENTO MEDIO AMBIENTE, NATURALEZA Y ENERGÍA (LNE)
DEPARTMENT ENVIRONMENT, NATURE AND ENERGY (LNE)

APOYO FINANCIERO FINANCIAL SUPPORT

ASESORAMIENTO TÉCNICO, ORIENTACIÓN
Y SUMINISTRO GRATUITO DE VEGETACIÓN
TECHNICAL ADVICE, GUIDANCE
AND FREE VEGETATION SUPPLIER

ORGANIZACIONES SIN ÁNIMO DE LUCRO
NON-PROFIT ORGANISATIONS
> GREEN VZW +
> LA ASOCIACIÓN PARA LOS BOSQUES DE
FLANDES (VLB) THE ASSOCIATION FOR
WOODS IN FLANDERS (VBV)

ESCUELAS SCHOOLS
> ERASMUS UNIVERSITY
COLLEGE BRUSELAS BRUSSELS
> UNIVERSITY COLLEGE GHENT

ORIENTACIÓN + APOYO
GUIDANCE + SUPPORT

DISEÑO
DESIGN

AGRUPACIONES JUVENILES YOUTH ORGANISATIONS

DÍAS DE PRESENTACIÓN, RECOGER IDEAS, PRESENTACIÓN DE LOS DISEÑOS, PLANTACIÓN, PREPARACIÓN DEL ÁREA DE JUEGO,
IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO, GESTIÓN HOSTING DAYS OF INTRODUCTION, COLLECTING IDEAS, PRESENTATION DESIGN, PLANTING,
PREPARING PLAYGROUND, IMPLEMENTATION OF THE DESIGN, MAINTAINANCE

CANDIDATURA
CANDIDATURE

SELECCIÓN
SELECTION

INTRODUCCIÓN
+ 'DÍA DE IDEAS'
INTRODUCTION
+ 'DAY OF IDEAS'

DISEÑO:
1a PRESENTACIÓN
DESIGN : 1ST
PRESENTATION

DISEÑO:
2a PRESENTACIÓN
DESIGN : 2ND
PRESENTATION

PREPARACIÓN DE LA
IMPLEMENTACIÓN + ANUNCIO
7000 EUROS
PREPARING IMPLEMENTATION +
ANNOUNCEMENT 7000 EUROS

DÍA
DE PLANTACIÓN
DAY
OF PLANTING

J F M A M J J A S O N D J F M A M J J A S O N D

EMPIEZA SEPTIEMBRE
START SEPTEMBER

FINAL OCTUBRE-NOVIEMBRE
END OCTOBER-NOVEMBER



playground is an important part of where children grow up. It is besides the family and the school the most important place that contributes to the construction of their social values.

These playgrounds have the potential to be the ultimate place for freedom, exploration, camaraderie and adventure, though they rarely live up to that dream and normally they are rather bare areas. The lack of resources and technical know-how has traditionally stopped the youth organisations to take initiative themselves to renew such 'play stages'.

Concept

"SPEELGROEN" project or "GREEN TO PLAY" is a institutional driven project to encourage youth organisations to make a step ahead to renew their playgrounds by re-naturalising them.

All the interested youth organisations can be candidates for this project that has a duration of roughly one year and a half. Out of all the candidates, 15 are chosen in each edition. The benefits are a free design, guidance through the process and the supply of vegetation. In addition, the 8 best proposals are rewarded with extra financial support to be invested in the construction.

The designs for the playgrounds' renewals should embody the concept and values of natural playgrounds, allowing valuable flexible play and performing in a sustainable way. The design practice 'Fris in het landschap' used their experience to set up some guidelines for such designs:

"Quality-criteria for the design of natural playgrounds"

(1) Space, surface and shape:

- Variation in spaces and atmospheres within the site.
- Adjust the size of spaces according to age and function.
- Allow separation between active and calm playing spaces.
- Rich network of differentiated 'fun' paths.
- Consider the trees growth in the design.

(2) Variation:

- Diversity of playing and the consideration and stimulation of this. (Fantasy games, construction-, and active games, nature discovery ...)
- Diversity of the play area: vegetation, water, different kind of surfaces and materials, fences, differences in topography...

(3) Differences in topography:

- Topography can give structure to a space and challenge kids to move around.

- 4-8 years old: ±3m. / 8-13 years old: in combination with water ±5m. / 13-18 years old: > 5m, as steep as possible.

(4) Flexibility:

- Possibility to change the space by using for example a lot of loose materials (sand, gravel, stones, wood...) that children can use for this purpose.

(5) Visibility:

- Variation in open and closed spaces, sheltered corners as well as 'unprotected' platforms.

Actors

As an initiative of the Flemish government, the project has been elaborated and discussed by several partners in different domains. The Department of Environment, Nature and Energy (LNE) in association with the Agency for Nature and Forest (ANB) are the financial partners and promoters. The ANB supplies the plants (trees and shrubs), and the LNE department invites and funds the two other partners involved: one for guiding the youth movement through the process and one for designing the playgrounds.

The advisers are two non-profit organizations, the association for woods in Flanders (VBV) and Green vzw, who have the necessary know-how and experience.



bosques. Estas zonas de juego son una parte muy importante del entorno en el que crece el niño. Exceptuando la familia y el colegio, es el lugar más importante para el desarrollo de sus valores sociales.

Estas zonas de juego tienen el potencial de convertirse en un lugar para ser libre, explorar, establecer camaraderías y vivir aventuras, pero la mayoría raramente alcanzan este objetivo y son más bien áreas desnudas. La falta de recursos y conocimientos técnicos han impedido a las agrupaciones juveniles tomar ellos mismos la iniciativa para renovar estos "escenarios de juego".

Concepto

El proyecto 'SPEELGROEN' es una iniciativa, impulsada desde la administración, para estimular a las agrupaciones juveniles para que renueven sus áreas de juego re-naturalizándolas.

Todas las agrupaciones interesadas pueden solicitar esta subvención que tiene una duración de aproximadamente un año y medio. De todas las candidaturas se escogen 15 en cada edición. Los beneficios son un diseño gratuito, asesoría durante el proceso y el suministro de vegetación. Además, las 8 mejores candidaturas son premiadas con una financiación extra para ser invertida en la construcción del diseño.

Los proyectos para la rehabilitación de las áreas de juego deben adoptar las ideas y valores de las zonas de juego naturales, permitiendo formas de esparcimiento flexibles y que sean sostenibles. El equipo 'Fris in het landschap' utilizaron su experiencia para establecer una serie de directrices para los diseños:

Criterios de calidad para el diseño de zonas de juego naturales

(1) Espacio, superficie y forma:

- Permitir la variedad de espacios y ambientes dentro del área.
- Ajustar el tamaño de espacios según edad y función.
- Permitir la separación entre espacios de juego activos y tranquilos.
- Diseñar una red abundante de caminos de 'diversión'.
- Tener en cuenta el crecimiento de los árboles en el diseño.

(2) Variación:

- Diversidad de juegos teniéndolos en cuenta y estimulándolos. (Juegos de fantasía, de construcción, activos, descubrimiento de la naturaleza...).
- Diversidad de áreas de juego: vegetación, agua, diferentes tipos de superficies y materiales, vallas, diferencias topográficas...

(3) Diferencias en la topografía:

- La topografía puede estructurar un lugar e incitar a los niños a que se muevan a través de él.

- 4-8 años: ±3m. / 8-13 años: combinado con agua ±5m. / 13-18 años: > 5m, lo más empinado posible.

(4) Flexibilidad:

- Posibilidad de cambiar el espacio utilizando por ejemplo muchos materiales sueltos (arena, gravas, piedras, Madera...) que los niños pueden manipular para este fin.

(5) Visibilidad:

- Variedad de espacios abiertos y cerrados, rincones escondidos así como plataformas "sin protección".

Actores

Siendo una iniciativa del Gobierno de Flandes, el proyecto ha sido elaborado y discutido por diferentes actores de distintos campos. El Departamento de Medio Ambiente, Naturaleza y Energía (LNE) en asociación con la Agencia de Naturaleza y Bosques (ANB) son los socios y promotores financieros. La ANB suministra las plantas (árboles y arbustos), y el LNE invita y financia los otros dos actores implicados: uno para el asesoramiento de las agrupaciones juveniles a través del proceso y otro para el diseño de las áreas de juego.

Los asesores son dos organizaciones sin ánimo de lucro, la asociación para los bosques



They appoint mentors, who are closely involved during the whole process and support them very effectively with permit applications, organisation of events, communication etc.

The designers are the two Flemish schools that provide a bachelor in Landscape and Garden Architecture in Belgium, the Erasmus University College from Brussels and the University College of Ghent. They were proposed to include this project as an assignment in the students' education. This way, they offer students the chance to experience a real-life project that is to be built during their academic formation.

Action Plan

The process starts at the beginning of the academic year, preceded by a candidacy and selection period. In September each youth organization is being introduced to their mentor and to a design team of 3 or 4 students. To optimize good communication and exchange of information from the beginning, also members of the municipality and old members of the youth organization are invited. After a short period this is followed by a brainstorming day, organized by the youth organization, where the kids are free to give their opinion and show their ideas for the playground. To help them, this is stimulated by the leaders of the youth

organization and their mentors through games, drawing materials and other kinds of communication tools that were in advance well thought of and considered useful. Every member of the youth organization is involved, from the little ones, 5 years, to the leaders of the group, 24th.

The student's design is discussed and readjusted with the leaders of the youth organizations and their mentors in two posterior meetings in December and March. On these presentations, again old-members, parents, members of the municipality etc. are invited.

In spring, the youth organization has a meeting with their mentor and other partners of interest to discuss how to implement the design and also the groups that earn the extra 7000 € are made public. In summer, the preparation for the works of the playground starts.

During October- November there is the celebratory construction & planning day, planned by the youth movement together with their mentor, when most of the planting is done. The Agency of Nature and Forest (ANB), provide for the trees and shrubs and gives advice on how to plant and how to maintain.

This celebratory day marks the end of the

GREEN TO PLAY initiative and the birth of a new natural playground that from this moment on, is to be modeled by kids.

Conclusion/Possibilities

At a time of economical and values convulsion, the 'Green to Play' initiative questions once again the relation between kids, leisure and nature at urban conditions. As a counterpoint to super-regulated, super-safe, designed playgrounds that celebrate the 'objectualisation' of playing, this is an initiative that challenges the established policies by suggesting quite the opposite, an almost D.I.Y (Do It Yourself) natural playground, conceived as 'the setting' where kids learn to 'deal by playing' with risk, dirt, matter, animals, etc. A man-made natural 'stage' where to experiment with their fantasies, where to raise awareness on living matter and process and finally where to establish new camaraderies among them and with nature.



de Flandes (VBV) y Green vzw, que tienen los suficientes conocimientos y experiencia. Ellos nombran mentores que están involucrados de cerca durante todo el proceso y lo apoyan de manera muy efectiva con la solitud de permisos, organización de eventos, comunicación, etc.

Los diseñadores son las dos escuelas de Flandes que ofrecen una licenciatura de Paisajismo y Jardinería en Bélgica, la Erasmus University College de Bruselas y la University College Ghent. Se les propuso incluir esta iniciativa como parte de la educación de sus estudiantes. De esta manera, ofrecen a los estudiantes la oportunidad de experimentar un proyecto real que se va a construir durante su formación académica.

Plan de acción

El proceso comienza al inicio del año académico, precedido por un periodo de candidaturas y selección. En septiembre cada agrupación juvenil conoce a su mentor y a un equipo de diseño de 3 o 4 estudiantes. Para garantizar una buena comunicación y un buen intercambio de información desde el principio, también se invitan a miembros de las administraciones y a los jóvenes de mayor edad de la agrupación juvenil. Tras un breve periodo se realiza un día de lluvia de ideas, organizado por la agrupación, donde los niños son libres de dar su opinión y mostrar sus

propuestas para la zona de juego. Para ayudarles, los líderes y mentores de las agrupaciones estimulan el proceso a través de juegos, materiales de dibujo y otras herramientas de comunicación pensadas de antemano y consideradas útiles. Cada miembro de la agrupación juvenil participa, desde los más pequeños de 5 años hasta los líderes del grupo de 24.

El diseño de los estudiantes se discute y reajusta con los líderes de la agrupación y sus mentores en dos reuniones a posteriori, en diciembre y marzo. En estas presentaciones, se invitan de nuevo a antiguos agrupados, padres, miembros de la administración, etc.

En primavera la agrupación juvenil tiene una reunión con su mentor y otros actores involucrados para discutir cómo implementar el proyecto y también se hacen públicos los grupos que recibirán los 7000 € extra. En verano, comienzan los preparativos para el comienzo de las obras.

Durante octubre-noviembre se celebra el "día de la construcción y la planificación", organizado por la agrupación juvenil junto con su mentor, cuando la mayoría de las plantaciones se han llevado a cabo. La Agencia de Naturaleza y Bosques (ANB), suministra los árboles y arbustos y asesora cómo plantarlos y mantenerlos.

Esta jornada festiva marca el final de la iniciativa GREEN TO PLAY y el nacimiento de una nueva zona de juego natural que a partir de ese momento será modelada por los niños.

Conclusión/Posibilidades

En un tiempo de convulsión económica y de valores, la iniciativa 'Green to Play' cuestiona de nuevo la relación entre los niños, el ocio y la naturaleza en el entorno urbano. Esta iniciativa es el contrapunto a las zonas de juego diseñadas de una manera súper-regulada y súper-segura que celebran la 'objetualización' del juego, desafía las normativas establecidas sugiriendo prácticamente lo opuesto, una zona de juegos natural casi D.I.Y (Hágalo usted mismo), concebidas como "el escenario" donde los niños pueden aprender a lidiar con el riesgo, la suciedad, la materia, los animales, etc. a través del juego. Un "escenario" hecho por el hombre donde los niños pueden experimentar con sus fantasías, donde se concientizan de la materia y los procesos vivos y donde pueden finalmente establecer camaraderías entre ellos y con la naturaleza.