

VORES INKLUSIVE TILGANG

FANTASTISK LEG FOR ALLE



INKLUSIVITET

VORES FORPLIGTELSE

Hos MONSTRUM skaber vi fantasifulde legepladser for alle - både når det kommer til forskellige aldre og forskellige færdigheder.

Leg er et naturligt instinkt, et universelt sprog, en menneskeret - hvis du spørger os! Leg forener os - uanset hvem vi er, hvor vi kommer fra eller vores baggrund.

Det vidunderlige ved leg er, at det ikke er defineret af grænser - den eneste begrænsning er fantasien. Og fantasien er kernen i designet af en MONSTRUM-legeplads. Vi ønsker at aktivere børns fantasi og åbne farverige verdener som skal udforskes. Uanset om den udforskning er med fingrene i sandet eller på et sansebræt eller ved at klatre op ad platforme for at komme til den enorme rørrutsjebane.

Børns behov er unikke, og vi forstår udfordringen i at skabe en legeplads, der passer til alle. Vi bestræber os dog på at tilbyde sjove, stimulerende oplevelser for alle, med noget for enhver smag.

Hos MONSTRUM prioriterer vi tilgængelighed idet vi skaber inkluderende rum, hvor alle børn kan lege sammen. På den måde prøver vi at **integrere tilgængelig leg** i vores elementer på hele legepladsen, i stedet for at isolere den i enkeltstående tilgængelige objekter.



MONSTRUMS DESIGNPRINCIPPER

DE TRE KERNEPRINCIPPER I VORES DESIGNFILOSOFI

MONSTRUMS designfilosofi kredser om tre kerneprincipper: **fokus på det kunstneriske, at inspirere til bevægelse og at skabe inkluderende mødesteder.**

Ved at sætte mennesker i centrum for vores design, fremmer vi inklusivitet, mens vi sikrer, at alle legefunktioner og adgangsveje opfylder lokale sikkerhedsstandarder, alt imens vi går ud over det sædvanlige.

FOKUS PÅ DET KUNSTNERISKE

NARRATIV SANSEOPLEVELSER

Kunstnerisk kvalitet er en central værdi for os hos MONSTRUM - dette omsættes til praksis i form af farve, formgivning og en stringent sans for detaljer på vores legepladser. På en MONSTRUM-legeplads er kunstnerisk kvalitet centralt for legeoplevelsen, hvilket gør eventyret tilgængeligt og engagerende for alle. Vores legepladser er lige så visuelt stimulerende og æstetisk tiltalende, som de er fysisk udfordrende.

Den visuelle appel ved en legeplads tjener som en katalysator for børns kreativitet og nysgerrighed, stimulerer sanserne og udvikler en bred vifte af færdigheder - både kognitive og fysiske.

OPNÅET EFFEKTER:

- Eventyrlige scener
- Plads til fantasien
- Skulpturer i landskabet
- Vartegn i deres omgivelser
- Inkluderende leg, der er let forståeligt



INKLUDERENDE MØDESTEDER

SOCIALE FÆRDIGHEDER FÆLLESSKAB

Legepladser bliver sociale knudepunkter i samfundet - samlingssteder for børn, ældre søskende, forældre og andre. Ingen invitation er påkrævet - legepladser er åbne, tilgængelige rum for alle - et offentligt rum for sjov og nye venskaber, der kan dannes.

Vi søger at skabe legepladser, der forener og samler mennesker på tværs af generationer og kulturer - også selvom de ikke er der for at lege, men blot nyder de kunstneriske skulpturer.

OPNÅET EFFEKTER:

- Sociale evner, mentalisering
- Refleksioner over verden omkring
- Forståelse af andre kulturer og tidsaldre
- Legeværdi ved at være sammen med eller side om side med andre børn
- Leg for alle aldre - der er lige så mange voksne som børn på en legeplads
- Samlingssteder



INSPIRERER TIL BEVÆGELSE

FYSISKE UDFORDRINGER

At få børn i bevægelse er en nøglefunktion på en legeplads. Når de bevæger deres krop, vurderer risiko og stoler på deres dømmekraft, lærer de og udvikler nye færdigheder.

Design af legepladser til bevægelse og forskellige sværhedsgrader er en integreret del af designprocessen hos MONSTRUM. Vi designer vores legepladser med mange ruter og stier, under hensyntagen til de forskellige færdigheder hos de børn, der skal lege der. Uden én forudbestemt måde at lege eller navigere på, opfordres børn i alle aldre og med forskellige færdigheder til at fordybe sig og udforske omgivelserne for sig selv - på deres egne præmisser.

OPNÅET EFFEKTER:

- Udfordringer for alle færdigheder
- Udfordringer for alle aldre
- En bred vifte af ruter og forhindringer
- Udvikling af grov- og finmotorik
- Øvelse i risikovurdering
- Fremmer af sund og sjov bevægelse



ET INKLUDERENDE FOKUS

Leg er en essentiel del af den tidlige udvikling af sanserne samt det sociale og fysiske intellekt. Børn lærer ved at opleve verden omkring dem og bliver klogere på dem selv og deres omgivelser igennem erfaring.

På en MONSTRUM-legeplads fokuserer vi på at skabe åbne legemuligheder i inkluderende

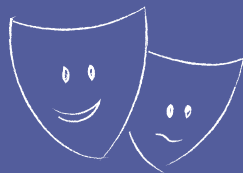
miljøer med de bedste legepladsoplevelser for at fremme disse færdigheder for alle børn.

Vores tilgang til at skabe inkluderende legepladser kommer til udtryk igennem disse **6 fokusområder.**

NARRATIV

UNIVERSEL APPEL

HISTORIER TIL
FORDYBELSE



VISUEL STIMULERING

SOCIAL INTERAKTION

PARALLELLEG

TRANSPARENS

FÆLLESSKAB

ROLLELEG

SAMARBEJDE



ADGANG

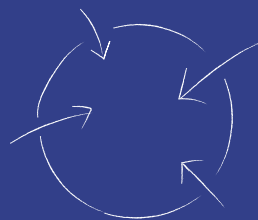
UNDERLAG

SKRÅNINGER I
OVERFLADEN

AKTIVITETER PÅ
GRUNDNIVEAU

AKTIVITETER PÅ FORHØJET
NIVEAU

ADGANGS-PLATFORME



TILFLUGTSSTEDER

HVILE-/STILLEOMRÅDER

REFLEKTERENDE LEG

STEDER AT
OBSERVERE FRA



UDFORDRINGER

PROBLEMLØSNING

UDFORSKNING

RISIKOVURDERING

BEVÆGELSE



SENSORISK LEG

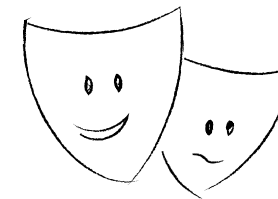
MUSIK

STILLE LEG

TAKTIL - DET
FINMOTORISKE

VISUELLE TEGN





NARRATIV

UNIVERSEL APPEL - HISTORIER TIL FORDYBELSE

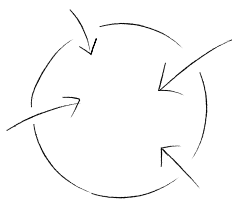
En historie, der låser op for fantasien, er tilgængelig for alle og universelt forståelig.

Hos MONSTRUM, er vi specialister i at designe scener og sætte rammen for at eventyr kan udfolde sig. Disse scener tænder fantasien og inspirerer alle børn til at fordybe sig i fortællingen om legepladsen. Fortællinger aktiverer børn og bringer dem sammen, når de begiver sig ud på eventyr sammen.

VISUEL STIMULERING

En scene fyldt med farver, mønstre og former er med til at skabe inkluderende legeoplevelser for mange.

Visuel stimulation har en væsentlig indflydelse på børns følelsesmæssige og kognitive udvikling og er særligt relevant for børn med eksempelvis autisme.



ADGANG

UNDERLAG

Valget af underlag er en afgørende faktor i forhold til tilgængelighed, især for kørestolsbrugere og dem med mobilitetsudfordringer.

Faldunderlag af gummi giver en stabil, tilgængelig overflade og vi designer ofte et netværk af stier i gummien for at sikre nem navigation omkring hele legepladsen.

AKTIVITETER PÅ GRUNDNIVEAU

Vores legepladser byder på tilgængelige aktiviteter på jorden, såsom sanseelementer, sandleg og lavere gynger.

AKTIVITETER PÅ FORHØJET NIVEAU

Vi indarbejder forhøjede legeområder med tilgængelige funktioner, såsom ramper, for at give adgang til højere legepladsniveauer.

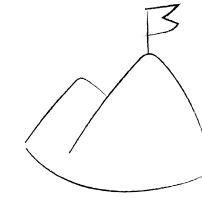
SKRÅNINGER I OVERFLADEN

Skråninger bidrager til legeoplevelsen og gør at kørestolsbrugere kan nyde spændingen ved at rulle over bakkerne.

ADGANGS-PLATFORME

Adgangs-platforme giver nem adgang fra eksempelvis en kørestol til forhøjede redskaber, såsom rutsjebaner.





UDFORDRINGER

PROBLEMLØSNING

Legepladser fremmer problemløsning og samarbejde, idet at børn finder ud af, hvordan de bedst navigerer og overvinder udfordringer, såsom kognitive opgaver med sensoriske paneler eller narrative funktioner.

RISIKOVURDERING

Udfordrende leg hjælper børn med at opbygge modstandskraft, autonomi og rumlig bevidsthed ved at vurdere risici og teste deres fysiske evner. Vi inkorporerer forskellige sværhedsgrader for at fremme risikovurdering og kropsbevidsthed.

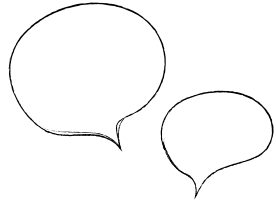
UDFORSKNING

MONSTRUM-legepladser inviterer til udforskning med narrativt drevet design, herunder læringselementer såsom illustrationer af lokal flora og fauna, der forbedrer læring gennem opdagelse.

BEVÆGELSE

Bevægelse er tilgængelig for alle og legeredskaber som for eksempel lave, brede redegønger, egner sig godt til yngre børn og dem med nedsat bevægelse.

SOCIAL INTERAKTION



PARALLELLEG

Legepladser opfordrer til social interaktion ved at skabe plads til at børn kan lege ved siden af hinanden, og ved at hjælpe med at hindre kommunikationsbarrierer og forene dem.

FÆLLESSKAB

Legepladser er åbne og tilgængelige og bliver dermed til rum, hvor mennesker på tværs af kulturer kan mødes.

SAMARBEJDE

Legepladser er et oplagt sted til at udvikle sociale kompetencer, og finde nye venskaber. På legepladsen øver man sig i at skiftes til noget og lærer ligeledes at vurdere risici.

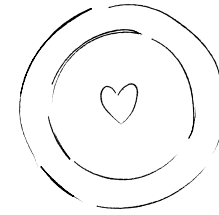
TRANSPARENS

Legepladsstrukturer med åbninger imellem brædderne i forskellige størrelser og former giver børn udsyn og dermed mulighed for at interagere med andre børn, forældre eller omsorgspersoner, samt at lettere kunne finde rundt. Dette øger følelsen af tryghed, hvilket også fremmer selvstændighed.

ROLLELEG

Fantasifulde legepladser fremmer rolleleg og hjælper børn med at udvikle kommunikationsevner og følelsesmæssig bevidsthed.





TILFLUGTS- STEDER

HVILE-/STILLEOMRÅDER

Elementer som bænke og sideområder giver mulighed for trætte ben at tage et hvil og giver børn mulighed for at trække sig tilbage et øjeblik, når de har brug for det. Dette kan være specielt nyttigt for børn, som let bliver overvældet eller overstimuleret.

STEDER AT OBSERVERE FRA

Steder, hvor børn kan få et overblik over området og trække sig tilbage fra legepladsens travlhed, er nyttige. På den måde får de muligheden for at trække sig tilbage og observere, men stadig være til stede tæt på legen.

REFLEKTERENDE LEG

Børn opfordres til at reflektere og deltage i roligere sanseleg i mindre, mere lukkede områder med eksempelvis sanseaktivitetspaneler eller pædagogiske illustrationer.

SENSORISK LEG



MUSIK

Musikalske elementer giver børn mulighed for at engagere sig i omgivelserne gennem lyd og berøring.

TAKTIL - DET FINMOTORISKE

Legepladsen er bygget med naturlige materialer, primært træ, som giver en taktil og sanselig oplevelse for børn. Træ er et fantastisk materiale, som også har vist sig at give adskillige sundhedsmæssige og fysiologiske fordele.

STILLE LEG

Gennem roligere sanseleg er børnene i stand til at tage en pause fra travlheden på legepladsen i stille områder designet til sanseudforskning og afslapning.

VISUELLE TEGN

Visuelle elementer tilbyder sanseoplevelser, der imødekommer forskellige behov og evner. Belysning hjælper børn, især dem med syns- eller kognitive handicap, med at navigere og udforske. Vi inkorporerer også malerier og illustrationer som pædagogiske og dekorative elementer, hvilket tilfører et lag af læring og historiefortælling til legepladsen.



EKSEMPLER PÅ TILGÆNGELIGE LEGEREDSKABER



NARRATIV



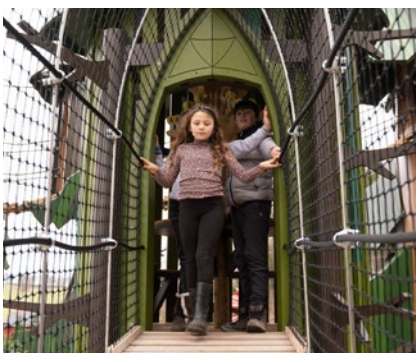
GUMMIBELÆGNING



SENSORISK SANDLEG



TILGÆNGELIGE LAVE TRAPPER



GELÆNDERE



TILGÆNGELIG RAMPE



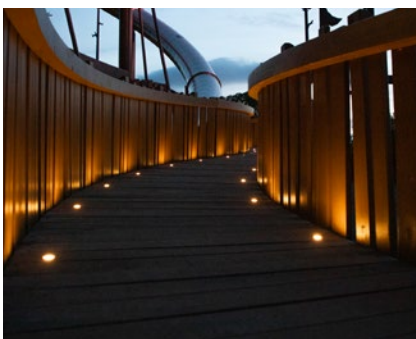
HÅNDTAG



ADGANGS-PLATFORME



TILGÆNGELIGE TRAPPER MED GREB



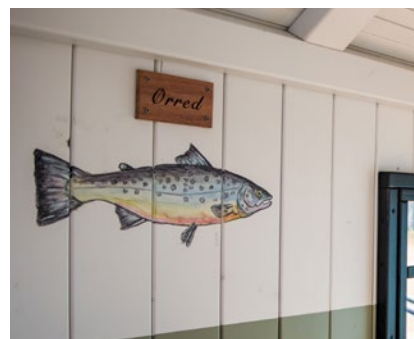
LYS



INSTRUMENTER



INTERAKTIVE LYDE



INFORMATIVE ILLUSTRATIONER



SENSORISKE PANELER

MONSTRUM