

Koncept „Adventure playground“

Za první prostor navržený dle konceptu „Adventure playground“ je považováno hřiště Skramellegepladsen, které vzniklo v dánském městě Edmstrup již v roce 1942. Tehdejší zaměstnanec John Bertelsen popsal „Adventure playground“ a jeho důležitost v městském prostředí velmi trefně. Volný překlad jeho citace zní následovně:

...„Adventure playground“ je pokus, jak **dopřát městským dětem to, co ztratily s tím, jak ve městě stále více ubývá prostoru pro dětskou hru a fantazii.** Na staveniště mají přístup pouze povolané osoby, stromy, po kterých by bylo možné lézt a hrát si na Tarzana, chybí. Okolí nádraží a další veřejné prostory, které byly dříve dějištěm velkých dětských bitev a různorodých dobrodružství, už dávno neexistují. Ne, není to lehké být dítětem ve městě, když vás žena touha stát se jeskynním mužem nebo lovcem... (zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/Edmstrup_Junk_Playground)

Většina z nás, starších ročníků, kteří jsme vyrůstali ve městě, si dobře vzpomíná, jak jsme jako děti s oblibou hrály na místech, která by dnes bylo možné nazvat nějak jako „opuštěná městská džungle“. Někde za rozpadlou zdí, ve starém zarostlém sadě, na staveništi či rovnou na divoké skládce jsme si hráli na bandity, stavěli bunkry, tvořili vlastní příběhy... **Dříve docela běžný obrázek dětské hry se z mnoha důvodů zásadně změnil.** Dnešní děti mají ve městě k dispozici promyšlené herní sestavy, které prošly certifikací, zakrývaná pískoviště s designovými vodními prvky i přehledné sportovní plochy. Část dětských potřeb je tím určitě saturována a budme tedy rádi za to, že takové prostory máme. **Co ale potřeba svobodné tvořivé hry? Mají i pro ni děti dostatek příležitostí?** Kolik prostoru jim zbývá pro to, aby si vytvořily svůj vlastní svět, kde by si mohly volně hrát, stavět, bořit, zkoušet vlastní sílu, odhad i limity? Kde by mohly zažívat pocit napětí a vzrušení z nebezpečí?

Klasické herní prostory svým provedením a uspořádáním do značné míry definují, jak mají, mohou být - a nakonec i ve většině případů jsou - využívány. Není to vždy tak špatné, ale prostor pro kreativitu, svobodnou hru i dobrodružství bývá značně omezen. **Koncept „Adventure playground“ naproti tomu pracuje s myšlenkou, že inspirativní prostor pro dětskou hru by neměl být nikdy zcela hotový. Měl by umožňovat neustálý vývoj a změnu a jeho hlavními tvůrci by neměl být nikdo jiný, než samy děti.**

Nezapomínejme při rozvoji a rychlém růstu měst na místa, kde si děti mohou hrát tvořivě a jinak, než jen u houpaček a na pískovišti. I současným městům sluší „kousek“ divočiny na hraní. Hřiště, které nabízí dobrodružství a volný prostor pro zlobení a hru s nepořádkem.

Sepsáno pro kulatý stůl při konferenci Architektura dětem 2023 „Dobrodružná hra ve městě“, která se koná 3. 11. 2023 na Fakultě architektury ČVUT v Praze.

Carolina Sidon + Magdalena Smetanová