

Helsinki

Teemaleikkiverkosto ja teemallisten leikkikohteiden suunnitteluperiaatteet



Helsinki

Teemaleikkiverkosto ja teemallisten leikkikohteiden suunnitteluperiaatteet

Kaupunkiympäristön aineistoja 2024:17

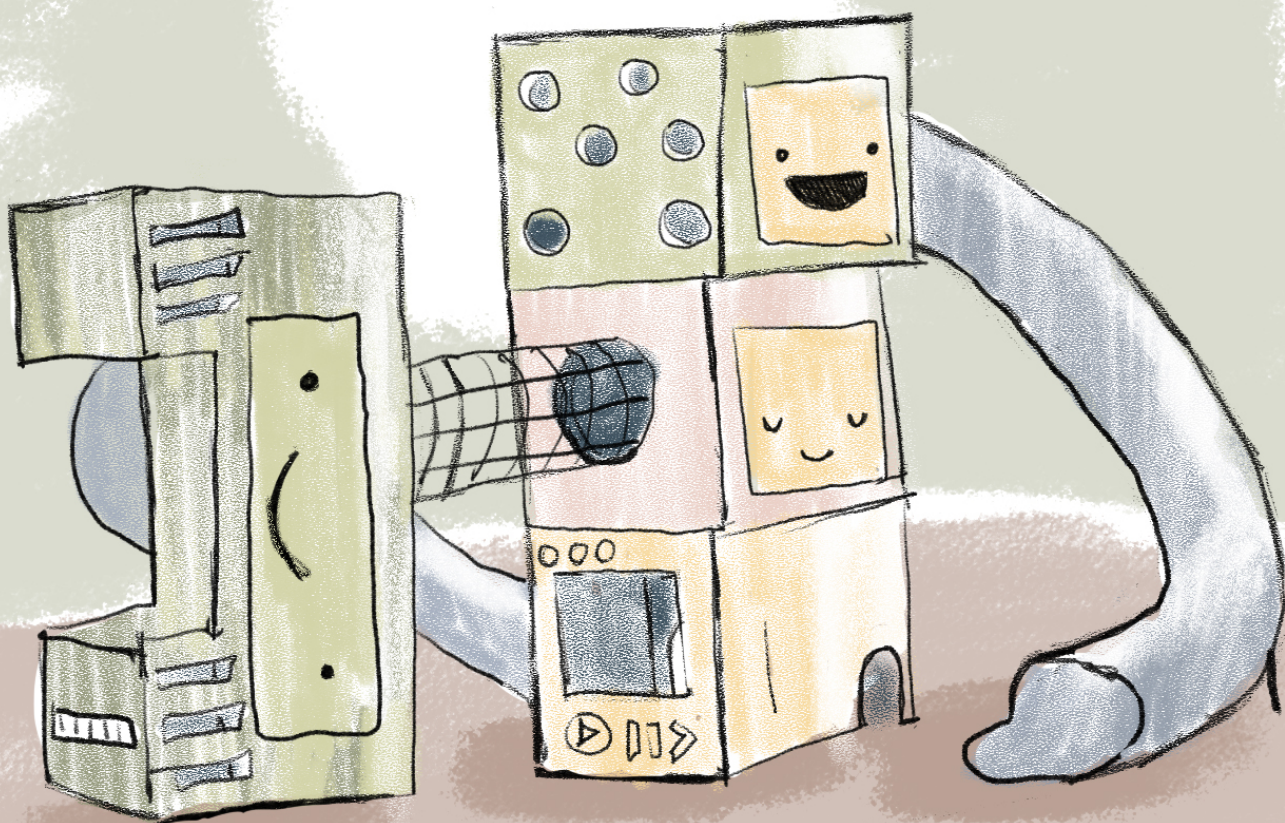
Tilaaaja: Helsingin kaupunki / Kaupunkiympäristö / Kaupunkitila- ja maisemasuunnittelu
Vastuuhenkilö: Maria Hyövähti-Kantola
Teksti: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy / Tiina Perälä, Ana Torres, Heidi Joronen
Taitto: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy / Ana Torres, Heidi Joronen
Pohjakartat: © Kaupunkimittausosasto, Helsinki
Suunnitelmakartat: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy
Kansikuva: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy

Sarja: Helsingin kaupungin kaupunkiympäristön julkaisuja
Sarjanumero: 2024:17
Julkaisuaika: 2024
ISBN: 978-952-386-516-7
ISNN: 2489-4257 (verkkojulkaisu), verkkoversio pdf

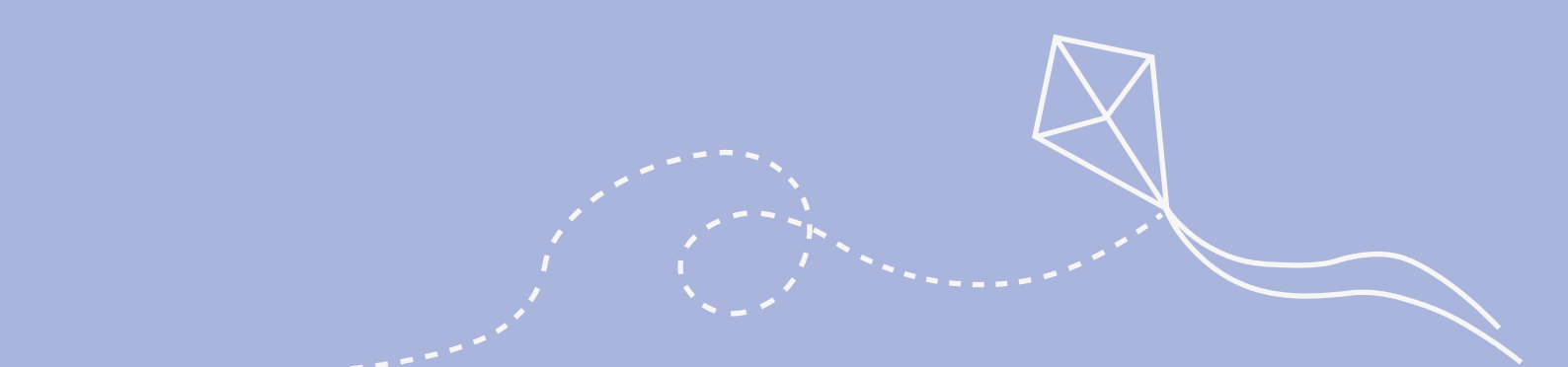
Sisällysluettelo

1 Johdanto	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	6
2 Esimerkkejä teemaleikkiverkostoista ja -kohteista	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	8
2.1 Esimerkkejä teemaleikkiverkostoista		8
2.2 Esimerkkejä teemaleikkikohteista		13
2.3 Uusi helsinkiläinen teemaleikkipuisto – Case Leikkipuisto Ruoholahti		21
3 Verkostosuunnitelma	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	32
3.1 Lähtökohdat		33
3.2 Teemaleikkiverkosto		36
4 Teemaleikkikohteiden suunnittelun periaatteet	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	42
4.1 Ohjeita suunnittelun tueksi		42
4.2 Teeman löytämisen askelmerkit		48
4.3 Esteettömyyden huomioiminen		50
Lähteet	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	56
Liitteet		

1 Johdanto



Kuva 1. Luonnos Ruoholahden teemaleikkipuiston monitoimivälineestä. Linda Liukas. 2022.



Työn tavoitteena oli laatia Helsingin laajuinen teemaleikkiverkosto sekä suunnitteluperiaatteet kaupungin tuleville teemallisille leikkikohteille. Teemaleikkiverkosto täydentää vuonna 2022 valmistunutta Leikkipalvelulinjausta teemallisten leikkipalveluiden osalta.

Teemaleikkiverkoston tavoitteena on luoda uudenlaisia, vetovoimaisia leikkipuistoja ja -paikkoja Helsingin alueelle. Jo aiemmin Helsinkiin on suunniteltu ja rakennettu eri tasoisia teemallisia leikkikohteita – teemat ovat liittyneet esimerkiksi eläimiin tai merellisyyteen – mutta nyt tavoitteena on tuoda kokonaisvaltainen teemallisuus suunnittelun keskiöön ja luoda nähtävyydenomaisia elämyksellisiä leikkipaikkoja ja -puistoja.

Verkostotarkastelun tavoitteena oli osoittaa teemallisina kehitettävät kohteet. Valinnoissa huomioitiin sekä vanhat leikkikohteet ja niiden peruskorjaustarve, että mahdolliset uudet leikkipuistot ja -paikat. Lisäksi arvioitiin muita leikkipalvelun vetovoimaisuuteen vaikuttavia tekijöitä kuten liikenneyhteyksiä.

Suunnitelmat laadittiin tammikuun ja lokakuun 2024 välisenä aikana Helsingin kaupungin kaupunkiympäristön toimialan toimeksiannosta Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy:ssä, jossa työstä vastasivat maisema-arkkitehdit Tiina Perälä ja Ana Torres sekä maisema-arkkitehtiopiskelija Heidi Joronen.

Työn ohjauksesta vastasi maisema-arkkitehti Maria Hyövähti-Kantola. Ohjausryhmän jäsenet olivat seuraavat.

Maria Hyövähti-Kantola	KYMP/MAKA/Kaupunkitila ja verkostot
Jouni Heinänen	KYMP/MAKA/Kaupunkitila ja verkostot
Marko Ahola	KYMP/MAKA/Maisema- ja yleissuunnittelu
Oula Rahkonen	KYMP/MAKA/Maisema- ja yleissuunnittelu
Sari Knuuti	KYMP/MAKA/Puisto- ja viheraluesuunnittelu
Hanna Harris	KYMP/Designjohtaja
Pirjo Tujula	KYMP/Esteettömyysasiamies
Panu Hatanpää	KASKO/OPTI/Palveluverkko

Lisäksi kommentteja on saatu Maisema- ja yleissuunnittelun Itä- ja Länsitiimien eri jäseniltä sekä Puisto- ja viheraluesuunnittelun Jere Saarikolta.

Malmön teemaleikkikohteet ovat keskenään varsin erilaisia ja teemat vaihtelevat konkreettisista teemoista toiminnallisiin ja paikoin jopa abstrakteihin. Yksi teemaleikkikohteista on Hyllie Vattenpark, jossa teema

2 Esimerkkejä teemaleikki-verkostoista ja -kohteista

2.1 Esimerkkejä teemaleikkiverkostoista

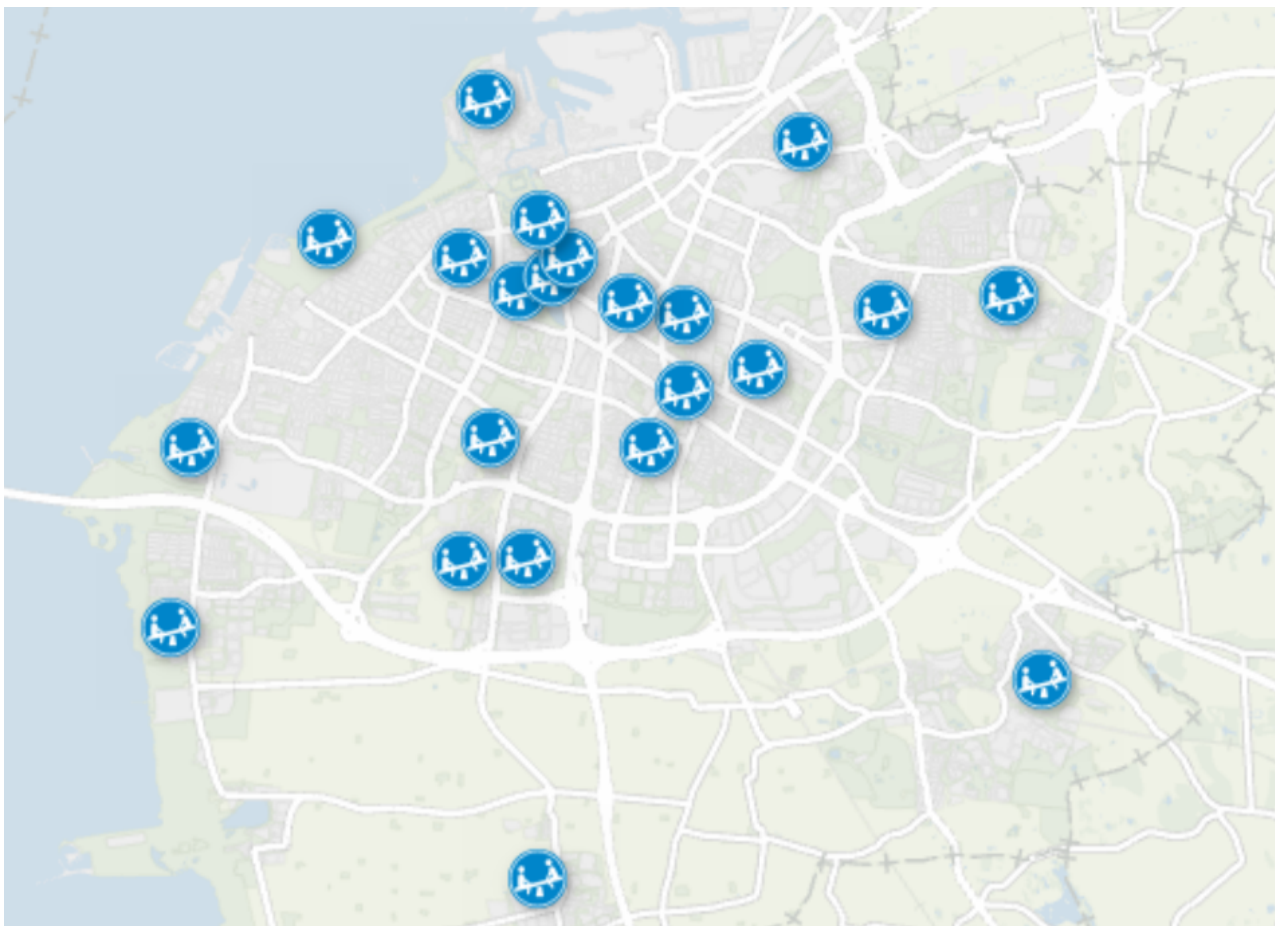
Leikkipalveluverkostoja löytyy Helsingin lisäksi myös esimerkiksi Ruotsin suuremmista kaupungeista. Ruotsissa myös teemallisten leikkikohteiden merkitys kaupunkikehityksen työkaluna on havaittu jo 2000-luvun alkupuolella. Malmössä ja Helsingborgissa on laadittu teemaleikkiverkostoa vastaavat linjaukset.

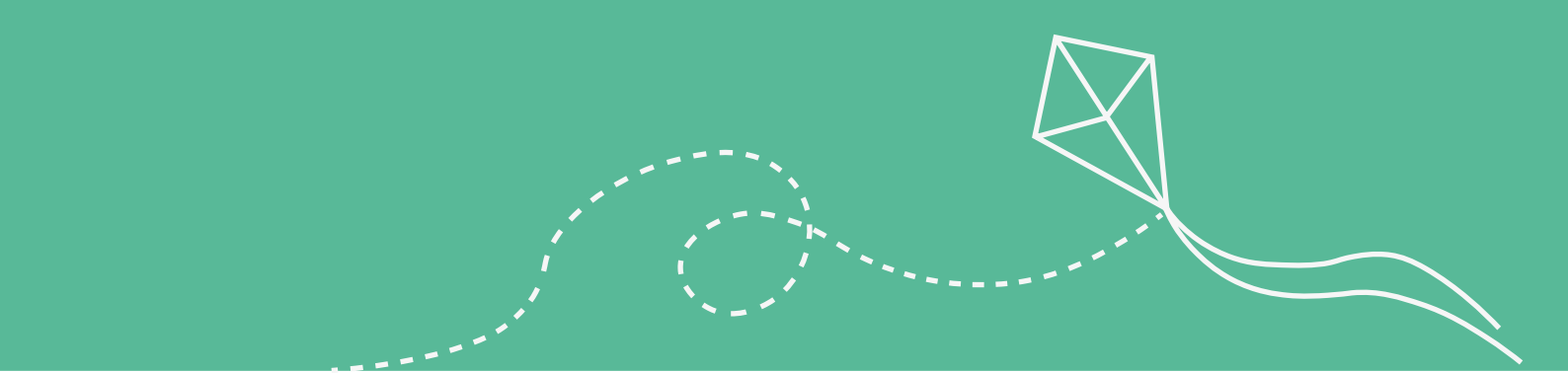
2.1.1 Malmö

Ruotsin Malmössä laadittiin vuonna 2006 leikkipaikkojen kehitys- ja toimintaohjelma, jonka yhteydessä havaittiin teemallisten leikkipaikkojen kannustavan lapsia kokeilevampaan leikkiin. Malmön kaupungin kehitysohjelmassa on määriteltä erillinen tarve

lähileikkipaikoille, alueleikkipaikoille, leikkipuistoille sekä teemaleikkipaikoille. Ohjelman tavoitteena oli suunnitella jokaiseen kaupunginosaan vähintään kaksi teemallista leikkipaikkaa. Teemallisten leikkipaikkojen tavoitteena on ollut kehittää kaupungin lasten mielikuvitusta ja lisätä leikkiin liittyvää uteliaisuutta. Tällä hetkellä Malmössä on noin kaksikymmentä teeman ympärille rakennettua kohdetta. (Leksplatsprogram för Malmö, Malmön kaupunki.)

Kuva 2. Malmön leikkipalveluverkoston teeman ympärille rakennetut kohteet kartalla. Malmön kaupunki.





Malmön teemaleikkikohteet ovat keskenään varsin erilaisia ja teemat vaihtelevat konkreettisista teemoista toiminnallisiin ja paikoin jopa abstrakteihin. Yksi teemaleikkikohteista on Hyllie Vattenpark, jossa teema liittyy veden ominaisuuksiin. Kohde toimii alueen omana koulutuskeitaana, jossa on mahdollista syventyä veteen ja sen ominaisuuksiin erilaisten toimintojen välillä. Puisto on suunniteltu palvelemaan kaikenikäisiä vierailijoita. Kokeellisten leikkimahdollisuuksien lisäksi alueelta löytyy vesi-, valo- ja mosaiikkitaidetta, metsälehtoja sekä kaupunkivihreää, joka pimeään tullen muuttuu valaistuksen avulla satumetsäksi.

Toinen esimerkkikohde Malmön teemaleikkiverkostosta on lastenkirjailija Astrid Lindgrenin teoksesta Veljeni Leijonamieli inspiroitunut Nangijalalekplatsen. Satumaisen leikkipaikan tavoitteena on luoda matka tarinan sisällä erilaisten toimintojen kautta. Vierailijat voivat hakea vettä kaivosta, leipoa keksejä hiekkalaatikolla ja tervehtiä kanoja. Alueelta löytyy maalaistaloja, kukkivia niittyjä, leikkihevosta ja lohikäärmeitä.

Kuva 3. Hyllie Vattenpark on veden ominaisuuksien ympärille rakennettu teemaleikkikohde. Maria Nyman.

Kuva 4. Havainnekuva Nangijalalekplatsenista. Thyra Evenäs Brandt.



2.1.2 Helsingborg

Malmön teemaleikkiverkoston periaatteita on sovellettu myös muissa Ruotsin kaupungeissa, esimerkiksi Helsingborgissa. Leikkipaikkojen teemallinen korostaminen on osa Helsingborgin kaupunkisuunnitteluviraston esteettömyyden edistämisen tavoitteita ja teemaleikkiajattelu on yksi kaupungin innovaatioprojekteista. Kaupungin pyrkimyksenä oli luoda kaupungin eri alueita yhdistävä reitti, jonka varrella on erilaisia teemallisia paikkoja leikille ja liikunnalle. Reitin yksi päätavoitteista on tehdä leikki näkyvämmäksi osaksi kaupunkilaisten arkea. Helsingborgin kaupunki on

laatinut oppaan ja kartan alueen jokaisesta leikkipaikasta, jotta tieto leikkimahdollisuuksista saavuttaa kaikki lapsiperheet. Tiedon saavutettavuuden takaminen on osa Helsingborgin esteettömyysstrategiaa. (Lekstråket, Helsingborgin kaupunki.)

Helsingborgin teemallisten leikkikohteiden suunnittelussa on osallistettu kaupunkilaisia. Yksi kaupungin kärkekohteista on Lekplatsen Dinosaurielekan, jonka dinosaurusteemaa oli mukana ideoimassa paikallisia lapsia ja nuoria. Leikkipuisto koostuu erilaisista dinosaurusteemaisista elementeistä, kuten liukumäestä ja ratsastettavista dinosauruksista. Teeman korostamiseksi puistossa on myös toiminnallisia elementtejä, kuten fossiilinkaivuuta.

Aivan Helsingborgin keskustassa sijaitsee yksi kaupungin suosituimmista leikkikohteista, Söderlekan. Söderlekanin teemaleikkikohde on pienoiversio Helsingborgin kuuluisista maamerkeistä. Leikkipaikan tavoite on saada lapset sekä leikkitelemään tasapainolla ja mielikuvituksella esimerkiksi pienten siltojen avulla että oppia kaupungin historiasta ja kulttuurista. Leikkipaikka ja sen tuleva laajennusosa on suunniteltu lasten toiveita kuunnellen.



5.



6.

Kuva 5. Dinosaurielekan. Helsingborgin kaupunki.

Kuva 6. Söderlekan. Helsingborgin kaupunki.

Kuva 7. Karttaesitys Helsingborgin leikkipolusta, jossa erilaiset teemalliset kohteet muodostavat kaupungin läpi kulkevan leikkisän kokonaisuuden. Helsingborgin kaupunki.

Karta över Lekstråket

Map of the Play Trail

22





Kuva 8. Vennynpuiston kiipeily-
teemainen leikkipaikka Helsin-
gin Kuninkaantammessa. EL.

2.2 Esimerkkejä teemaleikkikohteista

2.2.1 Helsinki

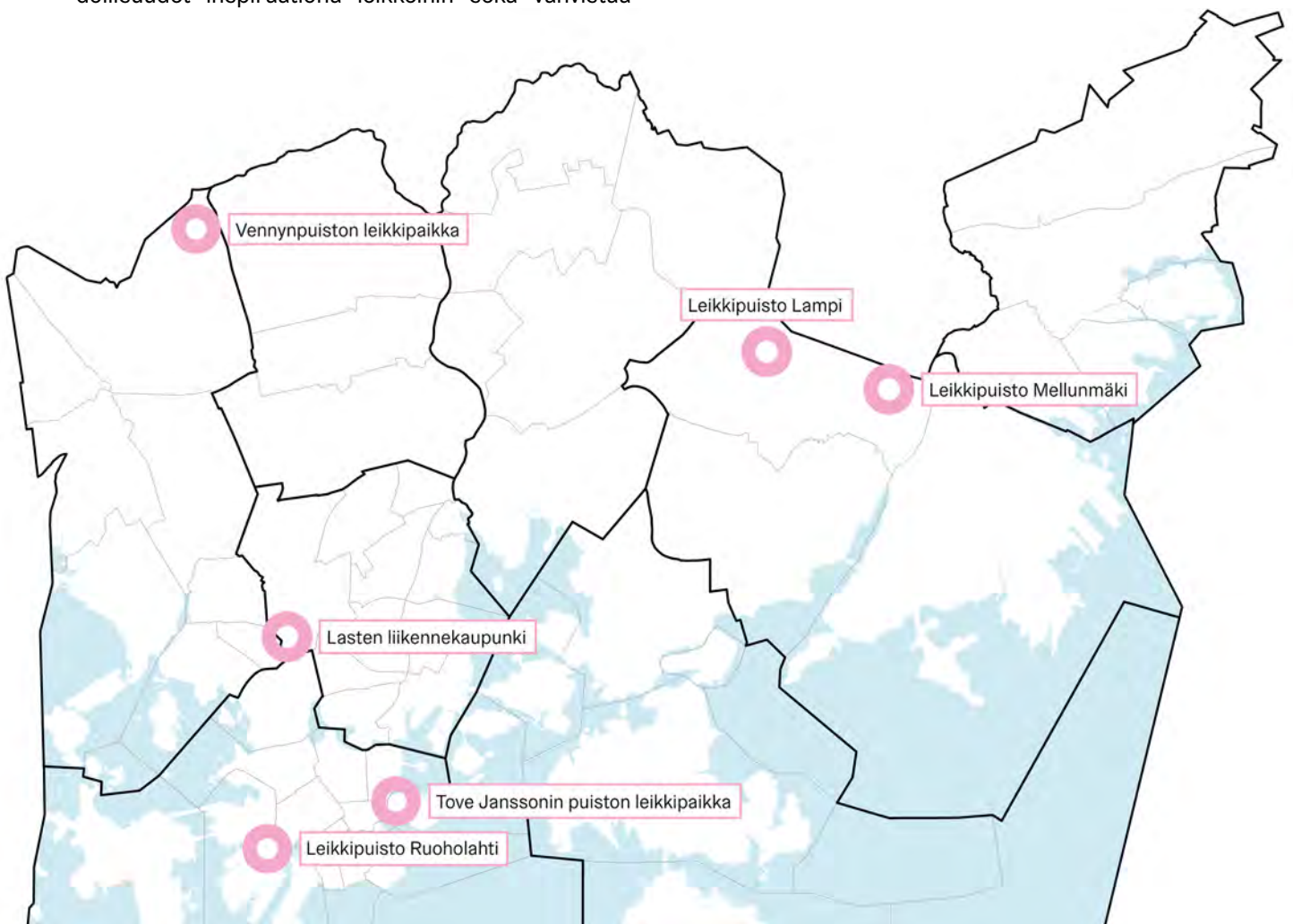
Teemalliset leikkikohteet eivät ole Helsingissäkään täysin uusi asia. Leikkipuistoa tai -paikkaa ideoidessa on suunnittelijalla usein mielessään jokin teema, joka ohjaa suunnitteluvalintoja. Tässä kappaleessa on esitelty jo valmistuneita tai suunniteltuja kohteita, joissa on voimakas teema, mutta kohteita ei ole suunniteltu nimenomaisesti teemaleikkikohteiksi. Ne toimivat esimerkkeinä tuleville Helsingin teemaleikkiverkoston kohteille, vaikka ne eivät täytä kaikkia myöhemmissä kappaleissa esitettyjä kriteerejä.

Helsingin käsityöpaja teki 2000-luvun alkupuolelle asti puuveistoksia Helsingin leikkipuistoihin ja -paikkoihin. Moni leikkipuisto sai uuden nimen niiden kautta tai niiden identiteetti vahvistui käsityöpajan tekemien puuveistosten myötä. Esimerkiksi Vuosaaren leikkipuisto Lohikäärmepuiston iso puinen lohikäärme ja merihevoset loivat täysin omanlaisen tunnelmansa. Käsityöpajan toiminta on osaltaan vaikuttanut siihen, että Helsingissä on tunnustettu teemallisuuden mahdollisuudet inspiraationa leikkeihin sekä vahvistaa



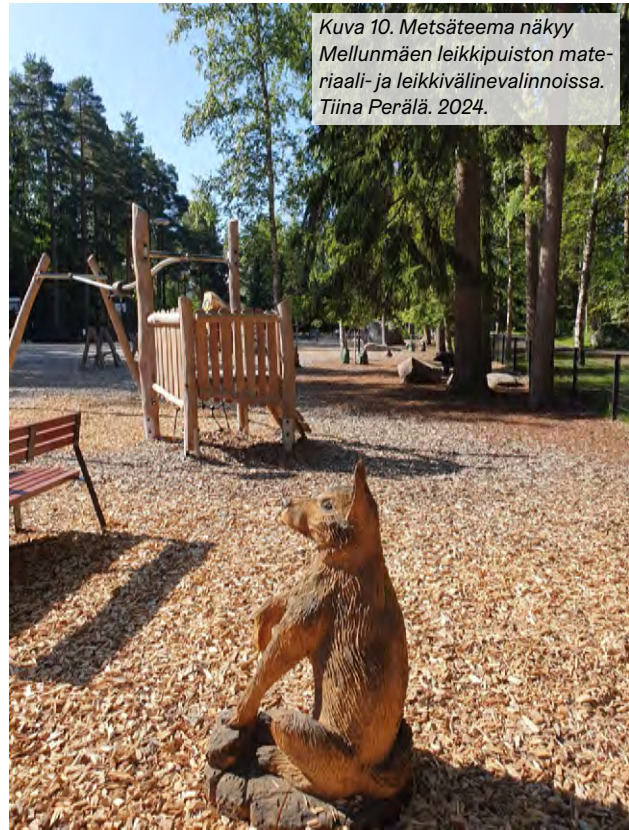
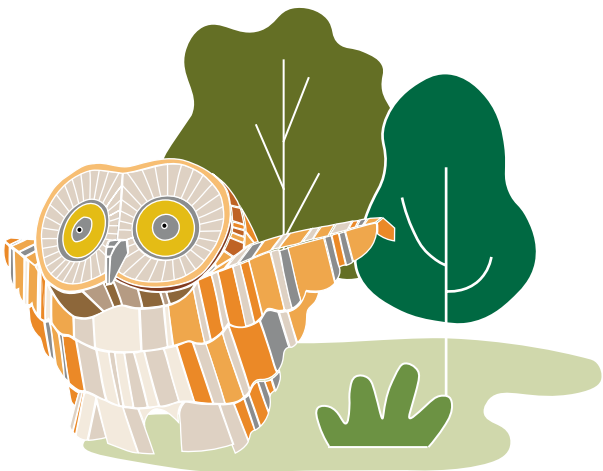
Kuva 9. Helsingin käsityöpajan puulehmä. Maisema-arkkitehti-toimisto Näkymä Oy. 2004.

Kartta 1. Osaksi Helsingin teemaleikkiverkosta nostetut valmiit kohteet.



Leikkipuisto Mellunmäki – metsän eläimet

Leikkipuisto Mellunmäki on metsästä ja sen eläimistä inspiroitunut vuonna 2024 valmistunut leikkipuisto. Leikkipuiston tunnelman määrittää ympäröivä runsas metsäinen ympäristö, jota korostaa teemaan sopivat leikkivälineet ja materiaalit. Puistosta voi löytää esimerkiksi suuren pöllön ja pienempiä leikkieläinveistoksia. Leikkivälineet ovat osittain puitesopimustoimitajien erikoisleikkivälineitä ja osittain valmisvälineitä.



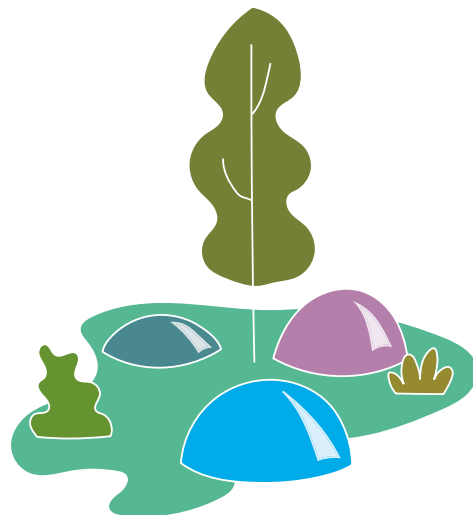
Kuva 10. Metsäteema näkyy Mellunmäen leikkipuiston materiaali- ja leikkivälinevalinnoissa. Tiina Perälä. 2024.

Kuva 11. Mellunmäen leikkipuiston pöllöä esittävä pääleikkiväline. Marika Luostarinen. 2024.



Vennynpuiston leikkipaikka – kiipeily

Kuninkaantammen alueelle Vennynpuistoon on valmistunut vuonna 2021 kiipeilyteemainen leikkipaikka, jossa kierrätysmaista muotoillut kummut muodostavat teemaltaan toiminnallisen kohteen. Kumpareiden lomaan sijoittuu toiminnallinen leikkipaikka, joka hyödyntää maastonmuotoja monipuoliseen leikkiin. Leikkipaikan vetonaulana toimiva rinneleikki mahdollistaa erilaista ja eritasoista kiipeilyä erilaisia verkkoja, kiipeilyköysiä, kiipeilyotteita ja puolipalloja pitkin. Vennynpuiston leikkipaikka on toteutettu puitesopimustoimittajien valmisvälineillä.



Kuva 12. Vennynpuistossa on mahdollisuus monipuoliseen ja eritasoiseen kiipeilyleikkiin vuodenajasta riippumatta. Heidi Johansson. 2021.



Leikkipuisto Lampi - meri

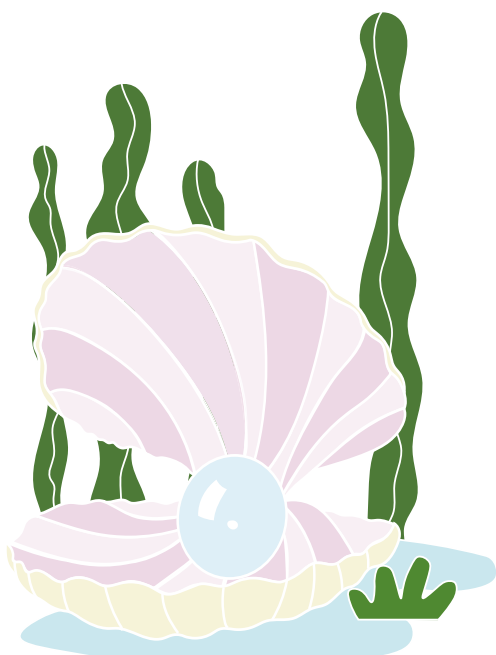
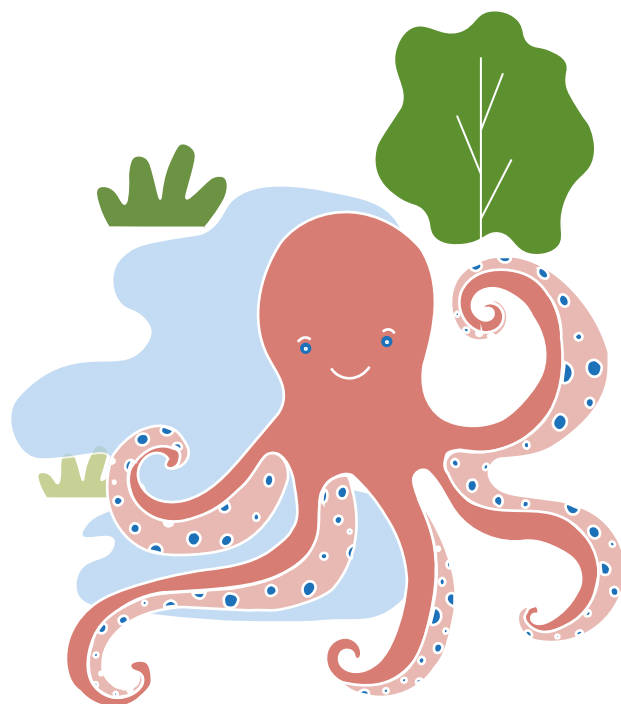
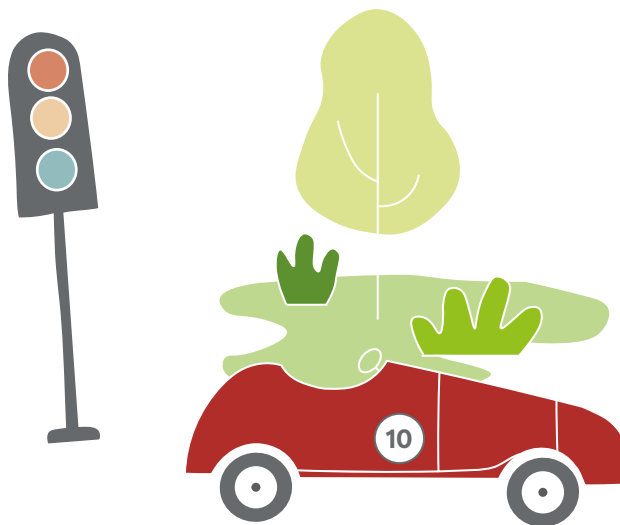
Leikkipuisto Lampi on vuonna 2020 valmistunut meriteemainen kohde Kontulassa. Leikkipuiston välineistö, pintamateriaalit ja kuvioinnit ovat saaneet innoituksen merestä ja meren eliöistä. Pintamateriaalin kuvioinnit on suunniteltu kohteeseen uniikkina ja kahluuallas mahdollistaa teemaan sopivan vesileikin. Puisto on toteutettu puitesopimustoimittajien valmisvälineillä.

Lasten liikennekaupunki - liikenne

Lasten liikennekaupunki on toiminut Helsingissä lasten liikenneturvallisuuden oppimisympäristönä jo vuodesta 1958. Liikennekaupungissa eri ikäiset lapset voivat tutustua liikennesääntöihin ja -käytäntöihin turvallisessa ympäristössä. Liikennekaupunki palvelee etenkin kesäkauden ulkopuolella koulu- ja esiopetusryhmiä, joille järjestetään liikenneopetusta ympäri vuoden.

Tove Janssonin puiston leikkipaikka – mystinen merimaailma

Tove Janssonin puiston leikkipaikka on Katajanokalla sijaitseva, Tove Janssonin tarinoiden merimaailmoista innoituksen saanut kohde. Merellistä teemaa korostetaan sinisen eri sävyillä ja aaltoilevalla muotokielellä. Osa leikkivälineistä on suunniteltu puistoon kustomoituna korostamaan merellistä teemaa. Rakentaminen aloitetaan vuonna 2025.



Kuva 13. Valokuva Lasten Liikennekaupungin avajaisista vuodelta 1958. Teuvo Kanerva / HKM.

Kuva 14. Havainnekuva Tove Janssonin puistosta. Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy. 2024.

Kuva 15. Leikkipuisto Lampi. Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy. 2020.



13.



14.



15.

2.2.2 Muu Suomi ja ulkomaat

Paikasta kumpuavaa teemaa on hyödynnetty myös Suomen muissa kaupungeissa. Esimerkkejä teemallisuuden monipuolisuudesta löytyy myös kansainvälisellä tasolla. Tähän on koottu yksittäiset esimerkit Porista, Ruotsista, Ranskasta ja Yhdysvalloista.

Musiikkileikkipaikka Virtuosi, Pori

Porissa sijaitseva Musiikkileikkipaikka Virtuosi on musiikkiteemainen kohde Porin Kirjurinluodossa. Puistossa on 11 erilaista soitinta, joilla eri ikäiset lapset pääsevät opettelemaan musisointia. Kirjurinluoto on tunnettu monipuolisista kulttuuri- ja musiikkitapahtumistaan ja Virtuosi onkin osa Kirjurinluodon kulttuurikokonaisuutta.

Ivar Los Park, Tukholma

Teemaleikkikohteita suunnitellessa ja rakentaessa ei ole poikkeuksellista hyödyntää paikallisten taiteilijoiden ideoita ja tuotteita. Ruotsissa Ivar Los Park on maaseututeemainen leikkipuisto, joka on suunniteltu yhteistyössä taiteilija Tor Svaen kanssa. Leikkivälineet ovat kaikki uniikkeja ja käsin rakennettuja, mikä korostaa leikkipuiston teemaa.

Futuroscopen leikkipaikka, Pariisi

Pariisissa Ranskassa sijaitsee tutkimus- ja teknologikeskeinen teemapuisto Futuroscope Playground. Teemapuiston sisällä on useita teemaan liittyviä leikkipaikkoja, joiden välineet on valikoitu leikkivälinevalmistaja Kompanin valmiista valikoimasta.

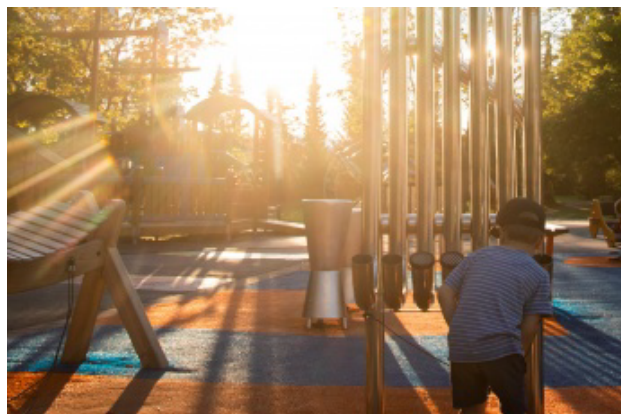
The Land of the River Giants, Tulsa

Tulsassa, Yhdysvalloissa sijaitseva The Land of the River Giants on joen rantaan rakennettu luontoteemainen leikkipaikka. Puiston teema on inspiroitunut Oklahoman lajistosta; puiston kohokohtana ovat jättikokoiset eläinhahmot, lapasampi (paddlefish) ja kaksi sinikorentohaikaraa (blue heron). Kohteen leikkivälineet on suunniteltu uniikkeina teeman mukaan tanskalaisen leikkivälinevalmistaja Monstrumin toimesta, joka on tunnettu teemaleikkivälineistään.

Kuva 16. Musiikkileikkipaikka Virtuosi. Virtuosi on osa Porin Kirjurinluodon kulttuurikokonaisuutta. Porin kaupunki.

Kuva 17. Tukholmassa sijaitseva maaseututeemainen uniikeista leikkivälineistä koostuva Ivar Los parken. Tiina Perälä. 2018.

Kuva 18. Pariisissa tiedekeskuksessa sijaitseva tiedeteemaisen leikkipaikkojen kokonaisuus Futuroscope. Kompan.





Kuva 19. *The Land of the River Giants*. Yhdysvaltojen Tulsassa sijaitseva luontoteemainen leikkipaikka. Monstrum.

Kuva 20. Helsingborgissa sijaitseva dinosaurusteemainen *Dinosaurielekan*. Leikkipuitossa on mahdollista eläytyä dinosaurusten maailmaan. Helsingborgin kaupunki.



Kuva 21. Leikkipuisto Ruoholahti
syksyllä 2024. Tiina Perälä.



2.3 Uusi helsinkiläinen teemaleikkipuisto – Case Leikkipuisto Ruoholahti

Vuonna 2021 alkoi Helsingin ensimmäisen nykymuotoisena teemaleikkipuistona suunniteltavan kohteen, Leikkipuisto Ruoholahden, suunnittelu. Jo aiemmin Helsingissä on suunniteltu ja toteutettu useita teemallisia leikkikohteita, joista esimerkkejä edellä, mutta Leikkipuisto Ruoholahden tapauksessa päätettiin lähestyä teemallista suunnittelua alusta asti aiempaa intensiivisemmin.

2.3.1 Teeman ja kohteen valinta

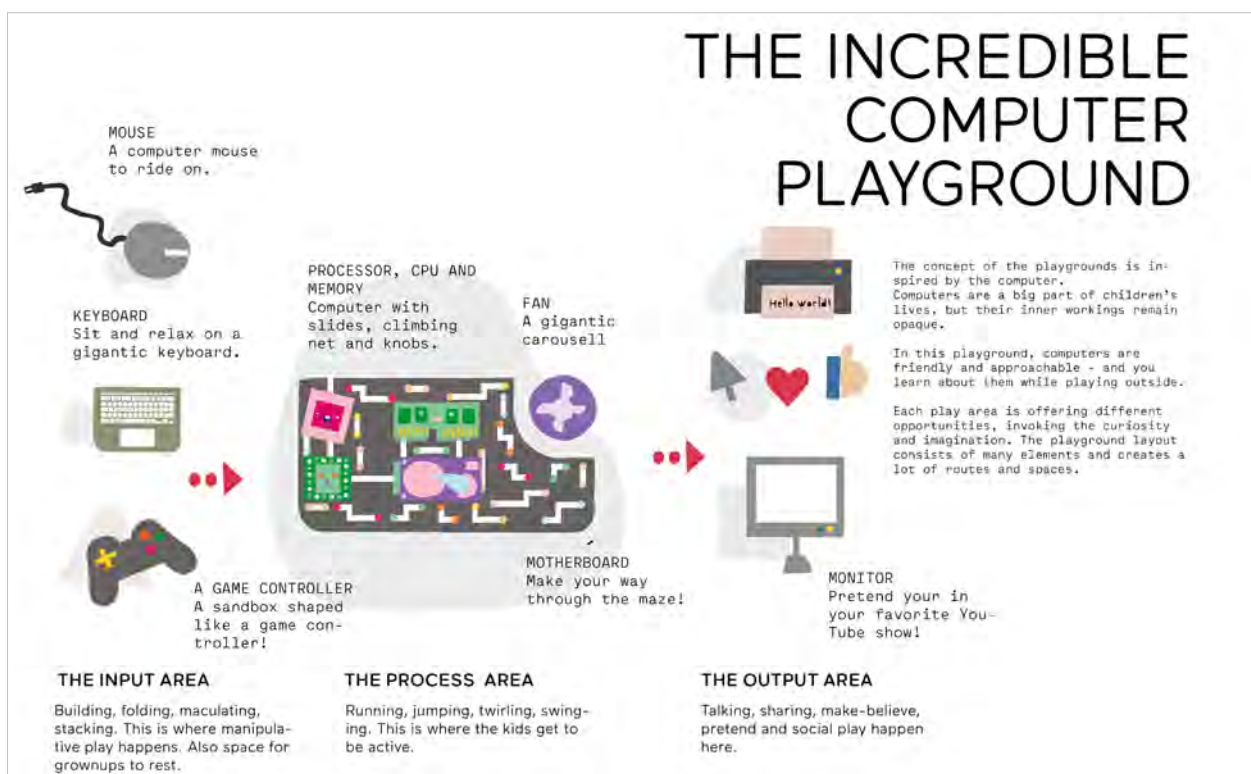
Hanke lähti käyntiin kuvittaja-kirjailija Linda Liukkaan ideasta. Liukas on suomalainen kirjailija, kuvittaja ja puhuja, joka tunnetaan etenkin ohjelmointia käsittelevistä Hello Ruby -lastenkirjoista. Liukas oli saanut vuonna 2020 idean tietokoneiteemaisesta leikkipuistosta, jossa kaikenikäiset lapset pääsisivät oppimaan tietokoneista leikin kautta. Sen innoittajana toimi Hello Ruby: Matka tietokoneeseen -kirjan satu, jossa päähenkilö Ruby tipahtaa tietokoneen sisään.

Liukas esitteli idean Helsingin kaupungille, jonka designjohtaja Hanna Harris innostui ajatuksesta. Yhteistyössä leikkipuistoja suunnitteluttavan Kaupunkiympäristön toimialan edustajien kanssa kaupunki kartoitti potentiaalisia leikkipuistokohteita. Kohteen valintakriteereissä painottuivat:

- puiston peruskorjausikä lähestymässä
- puiston kokoluokka sopiva
- ei mitään vastaavaa lähialueilla
- teemaleikkipaikan soveltuvuus ympäristöön
- helposti saavutettava (paikalliset ja turistit)
- lähialueilla paljon lapsia ja nuoria

Arvioinnin päätteeksi kohteeksi päädyttiin valitsemaan Leikkipuisto Ruoholahti.

Kuva 22. Idea tietokoneiteemaiseksi leikkipuistoksi. Linda Liukas. 2021.



Leikkipuisto Ruoholahti sijaitsee Ruoholahdenkanavan etelärannalla ja on osa laajempaa, kanavan molemmin puolin ulottuvaa Ruoholahdenpuistoa. Leikkipuisto on laajuudeltaan noin 0,75 ha. Kohde sijoittuu Ruoholahden ja Jätkäsaaren kaupunginosien välimaastoon. Tietokoneteemaisen leikkipuiston nähtiin soveltuvan alueelle erinomaisesti kaupunginosien luonteen vuoksi: alueilla on paljon erilaisia käyttäjiä lapsista turisteihin, minkä lisäksi alueella sijaitsee teemaan sopivia yhteisöjä mm. Maria 01-kampus, Super-cell ja muita teknologiayhtiöitä sekä Kaapelitehdas ja Tanssin talo.

Leikkipuiston lähialueella sijaitsee useita eri kouluja. Ruoholahden ja Jätkäsaaren koulut tarjoavat opetusta kaikenikäisille lapsille alaluokista lukioon sekä mm. useilla eri kielipainotuksilla (suomen-, ruotsin- ja englanninkielinen opetus). Kouluissa on myös panostettu tietotekniseen opetukseen ja tarjolla on kursseja mm. koodaukseen. Alueella on lisäksi useita päiväkoteja. Myös näissä korostuu monikielisyys. Alueen suurin päiväkoti on Päiväkoti Ruoholahden Lastentalo, joka rajautuu Leikkipuisto Ruoholahteen.

Leikkipuisto on hyvin saavutettavissa monin eri kulkumuodoin. Lähistöltä löytyy useampia raitiovaunupysäkkejä, metroasema, kaupungin tärkeimpiä pyöräreittejä (baana) sekä laivaterminaali. Alueella kulkee myös bussilinjoi. Pääsaapumissuunta on pohjois- ja koillissuunnat Jätkäsaaren maantieteellisestä muodosta ja sijainnista johtuen.

Ruoholahdenkanava ympäröivine puistoalueineen rakennettiin Ruoholahden kaupunginosan uudisrakentamisen yhteydessä 1990-luvulla. Leikkipuisto Ruoholahden suunnitelmat laadittiin Helsingin kaupungin viherosastolla vuonna 1994. Suunnittelijaksi on merkitty LL, oletettavasti maisema-arkkitehti Lars Liljefors. Puistossa näkyy myös arkkitehti Juhani Pallasmaan kädenjälki; Pallasmaan toimisto laati alueelle 1990-luvulla Ruoholahden julkisten ulkoalueiden yleissuunnitelman, jonka mukaan on toteutettu mm. alueen siltoja sekä leikkipuistossa edelleen sijaitsevat pergolarakenteet.



2.3.2 Suunnitteluprosessi

Linda Liukkaan idean ja kohteen valinnan jälkeen suunnitteluun kiinnitettiin mukaan myös maisema-arkkitehti. Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy toimi kohteen pääsuunnittelijana. Linda Liukas jatkoi hankkeessa mukana alikonsulttina.



2.3.3 Teemallisen leikkipuiston suunnittelu

Leikkipuisto Ruoholahti on tiettävästi maailman ensimmäinen tietokoneiteemainen leikkipuisto, jossa jo pienet lapset voivat uppoutua tietokoneiden maailmaan - ilman konetta, leikkien ja puuhaten. Teemaleikkipuiston tavoitteena on tuoda teknologiasta lähestyttävämpää, leikkisämpää ja tutumpaa.

Suunnitelman tavoitteena oli luoda yhtenäinen tietokoneiteemainen leikkipuisto. Leikkipuiston kohokohdaksi päätettiin jo hankkeen alussa suunnitella uniikit teemalliset erikoisleikkivälineet, mutta myös tavalliset leikkivälineet, puistokalusteet ja pintamateriaalit haluttiin linkittää teemaan värimaailman, tarrojen ja opasteiden avulla.

Leikkivälineet

Leikkipuiston tietokoneiteemaiset erikoisleikkivälineet on suunniteltu ja toteutettu Linda Liukkaan ideoiden mukaan. Leikkipuiston pääleikkiväline on kaksiosainen



Kuva 24. Linda Liukkaan ensimmäisiä luonnoksia Leikkipuisto Ruoholahden leikkivälineistä. Linda Liukas. 2022.

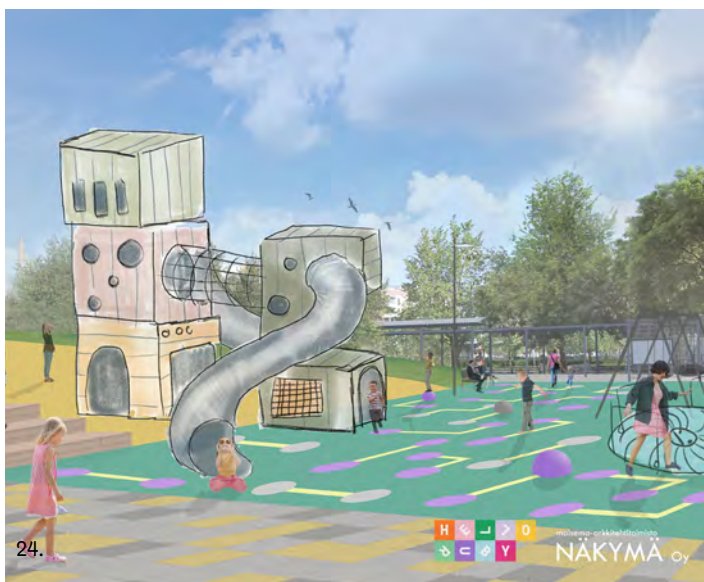
leikkitorni, joka kuvastaa tietokoneen prosessoria. Isommille lapsille suunnattu rinteeseen sijoitettu monitoimitorni sisältää mm. kiipeily- ja liukutoimintoja. Leikkitornin läheisyyteen on sijoitettu karuselli, keinuja sekä kuvioitu tekonurmipinta. Suomalaisesta kivi- puusta valmistetut uudet portaat johtavat puiston korkeimmalle kohdalle sijoitettuun serveri-huvimajaan.

Puiston eteläreunan leikkialue soveltuu kaiken ikäisille. Se sisältää QR-koodin muotoon sommiteltuja tasapainoilukuutioita, opetuksellisia maatrampoliineja sekä näppäimistö-katsomon ja puhelimen ruudun muotoisen lavan. Vauva- ja taaperokäiset lapset voivat leikkiä mm. tietokoneiteemaisilla jousikeinuilla, peliohjaimen muotoisessa hiekkalaatikossa, tietokoneen näyttöä kuvastavassa leikkimökissä sekä kiipeilytelineellä "verkossa".

Puiston erikoisleikkivälineistä järjestettiin kansainvälinen ranskalainen urakkakilpailu. Ranskalaisessa urakassa tarjoajille annetaan hintakatto, jonka sisällä tarjoajan tulee pysyä laatiessaan ehdotuksen. Leikkipuisto Ruoholahden tapauksessa puistosuunnitelma oli hyväksytty ja rakennussuunnitelmat laadittu ennen välineiden kilpailutusta, mistä johtuen välineille annettiin melko tarkat raamit. Pyydetyistä leikkivälineistä laadittiin luettelo, johon kunkin välineen vaatimukset, toiminnot, värit ja mitat kirjattiin. Lisäksi Liukas oli laatinut kustakin välineestä käsin piirretyn yleispiirteisen luonnoksen. Kaupungilla oli valmistajille myös toisenlaisia vaatimuksia kuten takuu-aika, huollettavuus ja kestävyys.

Ehdotukset arvioitiin ennakkoon määritellyillä laatukriteereillä ja kilpailutuksen voitti tanskalainen leikkivälinevalmistaja Monstrum. Monstrum on palkittu leikkivälinevalmistaja, joka tunnetaan ympäri maailmaa näyttävistä leikkivälinekokonaisuuksistaan. Leikkipuisto Ruoholahti on Monstrumin ensimmäinen kohde Suomessa. Monstrum tekee ainoastaan uniikkeja leikkivälinekokonaisuuksia, joten vastaavia välineitä ei tulla näkemään muualla.

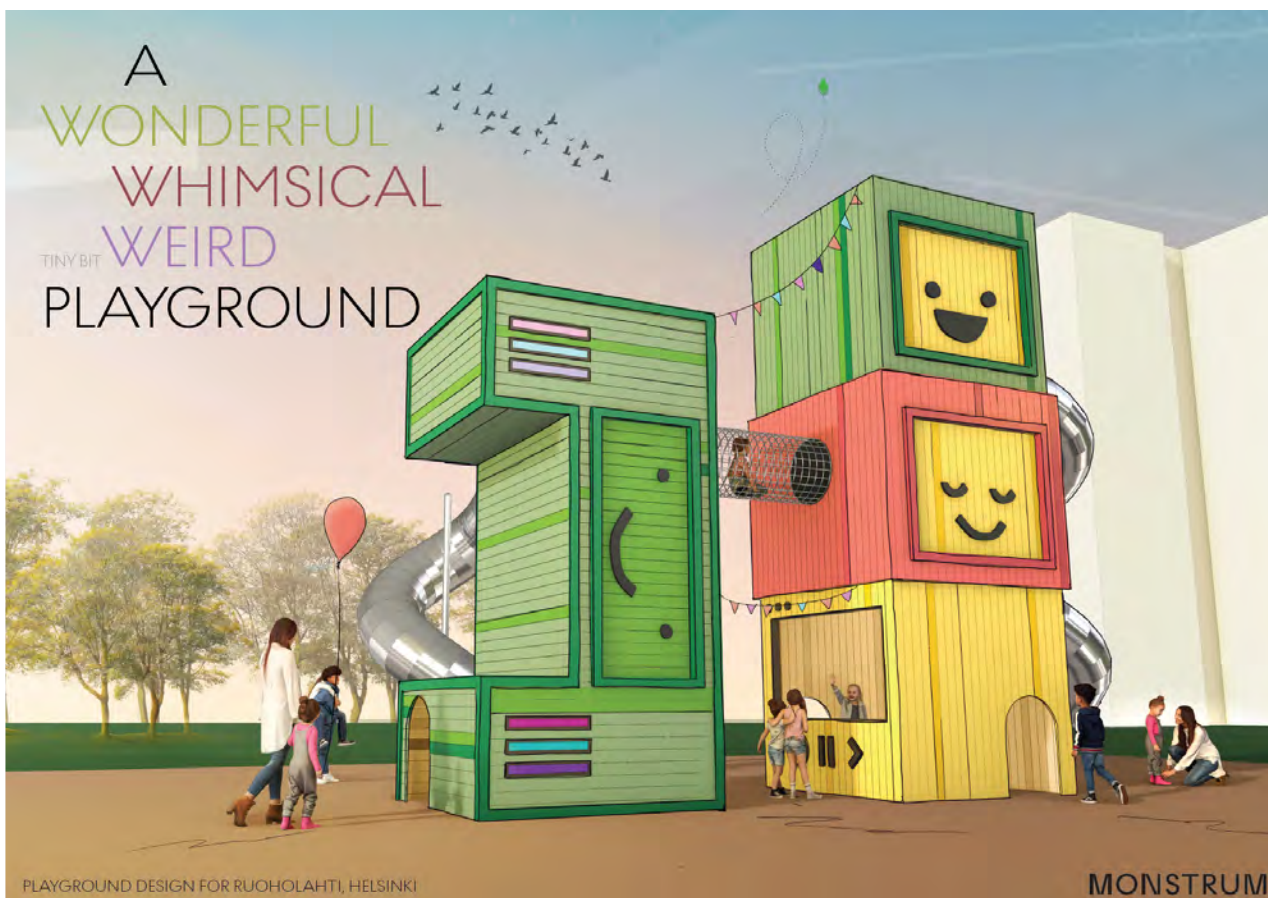
Erikoisleikkivälineet ovat valmisvälineitä usein kalliimpia ja vaativat sekä aika- että raharesursseja tavallista enemmän. Leikkipuisto Ruoholahden suunnittelussa



todettiin, ettei kaikkien leikkivälineiden tarvitse olla uniikkeja. Päätettiin panostaa sellaisiin välineisiin, joissa erikoissuunnittelulla saadaan tuotua teemallisuutta parhaiten esiin. Tästä syystä esimerkiksi keinut ja trampoliinit päätettiin toteuttaa tavallisina valmisvälineinä. Valmisvälineetkin kuitenkin liittyvät teemaan eri tavoin; esimerkiksi trampoliinien käyttöön Liukas ideoi erilaisia harjoitteita, joilla käyttäjä pääsee opettelemaan ohjelmointilogiikkaa.

Kuva 25. Havainnekuva monitoimivälineestä. Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä ja Hello Ruby. 2021.

Kuva 26. Kilpailutuksen voittanut ehdotus. Monstrum. 2022.





Kuva 27. Leikkipuisto Ruoholah-
den näppäimistöstä innoitteen
saanut katsomo. Tiina Perälä.
2024.

Monstrumin erikoisleikkivälineiden lisäksi puistoon suunniteltiin maisema-arkkitehdin ja rakennesuunnittelijan voimin myös muutamia teemallisia erikoisrakenteita, jotka toteutettiin ns. tavallisista materiaaleista. Tällaisia ovat esimerkiksi tavanomaisista hiekkalaatikon reunuspölleistä koottu peliohjaimen muotoinen hiekkalaatikko. Hiekkalaatikkoon asennettiin hiekkapöytiä peliohjaimen näppäimiksi. Lisäksi leikkialueen reunaan tehtiin näppäimistö-katsomo. Se rakennettiin betonipalkeista, joihin upotettiin kirjaimin ja merkein kaiverretut luonnonkivilaatat QWERTY-näppäimistön järjestyksessä.

Vaikka teemalliset erikoisleikkivälineet ovatkin Leikkipuisto Ruoholahden kohokohta, on kohteessa osoitettu, että teemallisuutta on mahdollista luoda myös aivan tavallisten välineiden ja materiaalien avulla.

Muotokieli, pintamateriaalit ja muu puisto

Suunnitelman muotokieleksi valikoitui kulmikas ja suorakulmainen maailma tietokoneesta ja teknologiasta inspiroituneena. Neliömäiset pikselit toistuvat niin puiston sisääntuloaukion kolmivärisessä laatoituksessa kuin valaisinten muodossa. Pienten lasten aitauksen tekonurmikuviointi on taas tehty tetris-palikoitten muotoa mukaillen. Isojen lasten leikkialueen tekonurmikuviointi kuvastaa tietokoneen kuituja.

Tietokoneteemaisen muotokielen lisäksi puistossa on käytetty rohkeasti kirkkaita värejä, mistä on saatu paljon positiivista palautetta. Se on myös yksi tekijä, jolla puisto erottuu. Yhtenäisyyden vuoksi väripaletti on kuitenkin pidetty rajallisena. Tekonurmen pääasiallinen väri, merellinen vihreä, on linkki puiston alkuperäisiin pergolarakenteisiin ja aitaan, jotka ovat sinivihreitä. Vihreän rinnalle on tuotu tehosteväreinä keltaista ja liilaa. Keltainen toistuu mm. puiston keski-alueella reunustavassa betonikivireitissä, jonka pikselöinti on saanut inspiraationsa Rule 30 -algoritmista. Puiston pohjoisosaan toteutettiin värikäs asfalttikuviointi Linda Liukkaan piirustusten mukaan. Asfalttikuviointi on temppurata, jossa on mukana mm. emoji-naamoja ja muita tietokoneteemaisia aiheita.



Kuva 28. Monitoimileikkivälineen ja edustan kuvioitu tekonurmi. Tiina Perälä. 2024.

Leikkialueiden lisäksi puistossa on huomioitu myös vanhemmat käyttäjät. Puiston luoteisnurkkaa on aktivoitu sijoittamalla sinne pöytä-penkkiryhmiä, opetussellinen istutusalue sekä peliarena ja kuntoilutoimintoja koululaisille ja vanhemmille. Kanavan rannan alkuperäiset pergolarakenteet kunnostettiin urakassa kauttaaltaan. Lisäksi koko puiston aitaukset ja valaistus on uusittu.

Puistoa reunustava oleva kasvillisuus on pääosin säilytetty. Uusilla istutuksilla on lisätty kasvilajiston monipuolisuutta ja kaivattua varjostusta leikkialueille. Lajivalinnoissa on toistettu puiston värimaailmaa. Puistoon on perustettu monimuotoisuus- ja pölyttäjäteemainen opetuksellinen istutusalue opastauluineen. Kasvillisuusalueille on lisäksi sijoitettu lahopuita ja linnunpönttöjä.

Toiminnallisuus

Uudenlainen teemaleikkipuisto ammentaa Helsingin vahvasta leikkipuistokulttuurista tuoden siihen ripauksen tarinallista teknologia-ajattelua. Osa leikkipaikan toiminnoista syntyvät luonnostaan, mutta myös leikkipuiston ohjaajat voivat hyödyntää puiston ideoita ohjattuihin peleihin ja leikkeihin. Puiston suunnittelussa on tehty tiivistä yhteistyötä Helsingin kaupungin Kasvatuksen ja koulutuksen toimialan pedagogisten asiantuntijoiden kanssa. Leikkipuistohenkilökunta on osallistunut suunnitteluun ja toiminnan ideointiin.

Puisto pitää sisällään pedagogista materiaalia erilaisien tehtävien muodossa, jotka tukevat puiston toiminnallisuutta. Tehtävät on tarkoitettu tehtäviksi joko puistossa tai esimerkiksi kouluille tehtäviksi luokissa ennen tai jälkeen vierailun. Erilaiset tehtävät kannustavat tutkimaan, leikkimään, seikkailemaan ja ajattelemaan. Pedagogisen materiaalin luomisessa on ollut mukana Helsingin varhaiskasvatuksen ja perusopetuksen opettajia Linda Liukkaan johdolla.

Leikkipuisto Ruoholahti

Viikko-ohjelma alakouluikäisille

Maanantai
13 - 16:30

Tiistai
13 - 16:30

Keskiviikko
13 - 16:30

Torstai
13 - 16:30

Perjantai
13 - 16:30

Robottileikkipuisto
Miten neuvot kaverille, joka esittää robottia, askel askeleelta etenevät ohjeet liukumäen käyttämiseen, keinuvuoron odottamiseen tai trampoliinilla pomppimiseen? Tutustumme ohjelmoinnillisen ajattelun perusteisiin.

Tervetuloa kanavalleni!
Läppäsi suunnitteluväline ja toteuttavat oman vloggityksen ja esittävät ne videoboksissa. Samalla keskustellaan minkälaisia tietoa sovellukset meistä keräävät ja miten suositteलगоритмит toimivat.

Jono, järjesty!
Kerätään erikokoisia lehtiä, kiviä ja muita esineitä ja opetellaan järjestämään ja luokittelemaan niitä värin, koon ja muiden ominaisuuksien mukaan - sekä kokeillaan, miten tietokoneen järjestysalgoritmi toimii.

Ihmeellinen siirräntäkone
Tänään leikitään tietokoneita. Lapset pääsevät kokeilemaan syötteenä (input) ja tulostena (output) toimimista kiipeämällä prosessorin ja liukumäen ulos. Sisältä tornista löytyy koodi, joka muuttaa klikkauksen sydämeiksi, hiiren napautuksen pelitapahtumaksi ja ohjajavan auton liikkeen liikennevaloksi. Lopuksi leikitään Vettä kengässä, mutta uusilla syöte/tuloste säännöillä.

Salainen viesti
Asfaltin on ilmeistynyt joukko merkkejä. Pystyvätkö koululaiset päättelemään mitä viestissä sanotaan. Suunnitellaan oma salainen koodi.

Kuva 30. Leikkipuistoon suunniteltiin QR-koodi-infotauluja, joiden linkin takaa on tarkoitus löytyä vaihtelevaa sisältöä, mm. erilaisia opetuksellisia harjoitteita leikkipuiston elementtien hyödyntämiseen. Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy. 2024.

Kuva 29. Suunnittelun aikana ideoitiin esimerkiksi leikkipuiston viikko-ohjelma tietokone-teeman ympärille. Linda Liukas. 2023.

SERVERI

Server | Server

Tietokoneen ohjauspaneeli voi olla kopiokone, kiitorata, aikakapseli tai avaruussukkula. Kurkista myös mitä löytyy serverin sisältä?

Datorns kontrollpanel kan vara en kopiator, en landningsbana, en tidskapsel eller en rymdfärja. Kika också på vad som finns inuti servern?

The computer control panel can be a copy machine, a runway, a time capsule or a space shuttle. Take a peek at what's inside the server.



2.3.4 Osallistaminen

Ruoholahden teemaleikkipuiston suunnittelussa on hyödynnetty muotoilun menetelmiä ja osallistettu laajasti puiston nykyisiä ja tulevia käyttäjiä. Suunnittelun aikana järjestettiin työpajoja alueen lapsille ja koululaisille sekä puiston työntekijöille ja lähialueen varhaiskasvatuksen henkilöstölle. Osallistamisen tarkoituksena oli sitouttaa alueen asukkaita ja käyttäjiä uuteen puistoon.

Käyttäjäkysely

Suunnittelun alkutaipaleella laadittiin käyttäjäkysely, jolla kartoitettiin leikkipuiston nykyistä käyttöä ja toiveita. Kysely lähetettiin alueen eri toimijoille ja sidosryhmille: kouluille, päiväkodeille ja kulttuuritoimijoille. Lisäksi kyselyä mainostettiin alueen Facebook-ryhmissä sekä leikkipuistossa näkyvillä olleilla julisteilla. Verkkokysely oli auki marras-joulukuussa 2022 ja sen pystyi täyttämään suomeksi, englanniksi tai ruotsiksi. Kyselyyn vastasi yhteensä 153 henkilöä (4 ruotsinkielistä, 19 englanninkielistä ja 130 suomenkielistä). Vastaaajista arviolta parikymmentä oli lähikoulujen lapsia.

Kuva 31. Varhaiskasvatuksen henkilöstöm kanssa pidetyn työpajan tuloksia syksyllä 2021. Linda Liukas.



Työpajat

Puistosuunnittelun aikana pidettiin useita työpajoja sekä alueen lapsille että puiston työntekijöille ja lähialueen varhaiskasvatuksen henkilöstölle.

Ruoholahden ala-asteen koululla, International School of Helsinki -koululla ja Jätkäsaaren peruskoululla järjestettiin yhteensä noin 350 oppilaalle työpajoja. Työpajat järjestettiin marraskuussa 2021 ja maaliskuussa 2022, ja niihin osallistui oppilaita ensimmäisestä viidenteen luokkaan. Koululaiset saivat kuulla puiston suunnittelusta. Lisäksi he piirsivät sekä kirjoittivat ohjatusti omia kokemuksiaan leikistä digitaalisessa ja fyysisessä ympäristössä. Työpajan tuotoksia (tekstejä ja piirroksia) on hyödynnetty leikkipuiston viestinnässä, mm. työmaataulun ja -aitojen kuvituksessa.

Leikkipuiston työntekijöille ja lähialueen varhaiskasvatuksen henkilöstölle pidettiin työpaja, jossa käsiteltiin puiston nykytilaa, toiveita tulevaisuuden puistolle sekä ideoitiin sitä, miten puisto voisi toimia oppimisympäristönä teknologiataidoille. Työpaja järjestettiin marraskuussa 2021 ja siihen osallistui noin 10 ihmistä. Työpajan aluksi kerättiin kartalle osallistujien hiljaista tietoa esimerkiksi pyörien säilytystiloista, rotista, pulkkamäestä, huvimajan väärinkäytöstä, porttien aukiolosta ja yleisesti yhteisöstä, joka käyttää puistoa. Tulevaisuuteen katsovassa osiossa suunniteltiin konkreettisia mahdollisuuksia tehdä yhteistyötä alueen eri päiväkotien, eskarien, koulujen ja iltapäiväkerhojen kanssa.

Esillä olo

Edellisten lisäksi puistosuunnitelma asetettiin tavalliseen tapaan esille kevättalvella 2022. Palautteissa nousi esiin, että tietokoneteemaa pidetään erittäin sopivana kaupunginosalle siksikin, että Jätkäsaaren ja Ruoholahden alueella toimii useita tunnettuja teknologiayhtiöitä, ja tietotekniikkataidot ovat esimerkiksi paikallisten koulujen opetussuunnitelmassa tärkeällä sijalla.

2.3.5 Viestintä

Helsingin ensimmäisen teemaleikkipuiston suunnittelussa ja toteutuksessa panostettiin erityisen paljon viestintään. Viestinnällä tarkoitetaan tässä tapauksessa sekä virallista tiedotusta ja markkinointia että puiston sisäistä viestintää, opasteita ja esimerkiksi sosiaalisen median hyödyntämistä puiston ohjatussa toiminnassa.

Hankkeen eri vaiheista kerrottiin työn aikana useilla eri tiedotteilla, joita myös uutismediat kuten Helsingin Sanomat nostivat julkaisuihinsa. Tiedotteilla ja markkinoinnilla pyrittiin tuomaan uudenlainen hanke näkyväksi kaupunkilaisille. Hankkeen aikana tiedotettiin mm. suunnittelun alkamisesta, esilläolosta, rakentamisen alkamisesta ja erikoisleikkivälineiden saapumisesta kohteeseen.

Hanketta esiteltiin myös kansainvälisille vieraille sekä medialle, esim. BBC:lle. Esittelyä pidettiin paitsi suunnittelun aikana myös valmiissa puistossa. Puiston ensimmäisiä vieraita olivat kansainvälisten medioiden edustajat Helsinki Design Weekin aikana syyskuussa 2024. Kaupunkilaisten avajaisjuhlaa vietettiin lokakuussa 2024 hyvin positiivisen yleisöpalautteen saattelemana. Puiston aukeamisesta raportointiin laajasti valtakunnan medioissa.

Puistossa viestintään panostettiin tavallista laajemmalla määrällä opasteita. Puiston sisäänkäynteihin suunniteltiin isot, monikieliset Tervetuloa-kytät, jotta käyttäjät löytäisivät ja uskaltautuisivat puistoon aiempaa innokkaammin. Puiston sisälle suunniteltiin isot värikkäät infotaulut, joissa kerrotaan hankkeen taustoista ja joihin tilattiin karttaillustraatio sekä kuvituskuvia graafikko Riku Ounaslehdolta. Opastekokonaisuutta täydentävät QR-kooditaulut, jotka sisältävät opetuksellista sisältöä.

Puistoviestintään panostettiin myös työmaan aikana; työmaataulussa ja -aidassa käytettiin lasten piirustuksia ja tekstikatkelmia työpajoista. Tavoitteena oli ottaa lapset huomioon myös työmaan aikana.

Kuva 32. Puiston pääinfotaulu. Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy. 2024.

Kuva 33. Koululaisten kanssa pidetyn työpajan tuloksia käytettiin työmaataulun ja -aitojen kuvituksena. Ana Torres. 2024.

Leikkipuisto Ruoholahti

Lekparken Gräsviken | Playground Ruoholahti

Helsinki
Helsingfors

Leikkipuisto rakennettiin 1990-luvulla Ruoholahdenpuiston ja kanavan muodostamassa kokonaisuudessa. Hyvin säilyneet, 1990-luvun suunnitteluhäntä edustavat puustoalueet on määritetty arvopyynteikköalueeksi.

Leikkipuisto Ruoholahti ympäristöineen peruskorjattiin vuosina 2023-2024. Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy suunnitteli puustoalueen peruskorjauksen alustavasta herätyksestä lähtien. Puustoalue kehittyi kasvillisuuden, metsäpölyn ja seivon nurmista puustoalueesta.

Toiminnallisesti puisto sai kokonan uuden ilmeen; leikkipuiston suunnittelun tietokoneaiheisia elementtejä välttämättä, josta kuka tahansa voi oppua tietokoneiden maailman - leikin ja puiston. Myös tavalliset leikkivälineet, puustoalueet ja pintamateriaalit on linkitetty tietokoneeseen. Lastenleikkijä Linda Luukas on suunnitellut puiston opetuksellisen kokonaisuuden, jota voi hyödyntää puiston peiteissä ja leikeissä.

Lekparken byggdes på 1990-talet som en del av helheten som bildas av Gräsvikenskanalen och dess omgivande parkområden. De välbevarade parkområdena, som representerar 1990-talets designideal, har klassificerats som en värdefull miljö.

Lekparken Gräsviken med omgivning renoverades under åren 2023-2024. Landskapsarkitektbyrå Näkymä Oy planerade parkens renovering med respekt för dess ursprungliga anda. Vegetationen och ramar i parken, metallpölyn och den öppna gräsmattan bevarades vid renoveringen.

Funktionellt fick parken ett helt nytt utseende; lekparkens designades som en temapark för datorerna där vem som helst kan färdigslå sig i datorernas värld - genom lek och aktiviteter. Även de vanliga lekredskapen, parkbänken och smeten är kopplade till datornätet.

Barnbokenförfattaren Linda Luukas har utformat parkens pedagogiska helhet som kan användas i parkens spel och lekar.

The playground was built in the 1990s as part of the Ruoholahti Park and canal complex. The well-preserved park area represents the design ideals of the 1990s and has been defined as a valuable environmental site.

Functionally, the park received a completely new look. Computer-themed custom play equipment was designed for the playground, allowing anyone to immerse themselves in the world of computers by playing and tinkering. Ordinary play equipment, park furniture, and surface materials were also linked to computing. Children's author Linda Luukas designed educational resources that can be utilized in park games and activities.



- 1. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for big children
- 2. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 3. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 4. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 5. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 6. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 7. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 8. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 9. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 10. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 11. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 12. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 13. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 14. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children
- 15. Tietokoneiden maailma / World of computers / Play for small children



www.hel.fi/kavonien-ja-koulutuksen/leikkipuisto-ruoholahti
www.dnsp.fi/ruoholahden-leikkipuisto/

112
32.



33.

3 Verkostosuunnitelma



Kuva 33. Leikkipuisto Maunula.
Niina Alapeteri. 2024.

3.1 Lähtökohdat

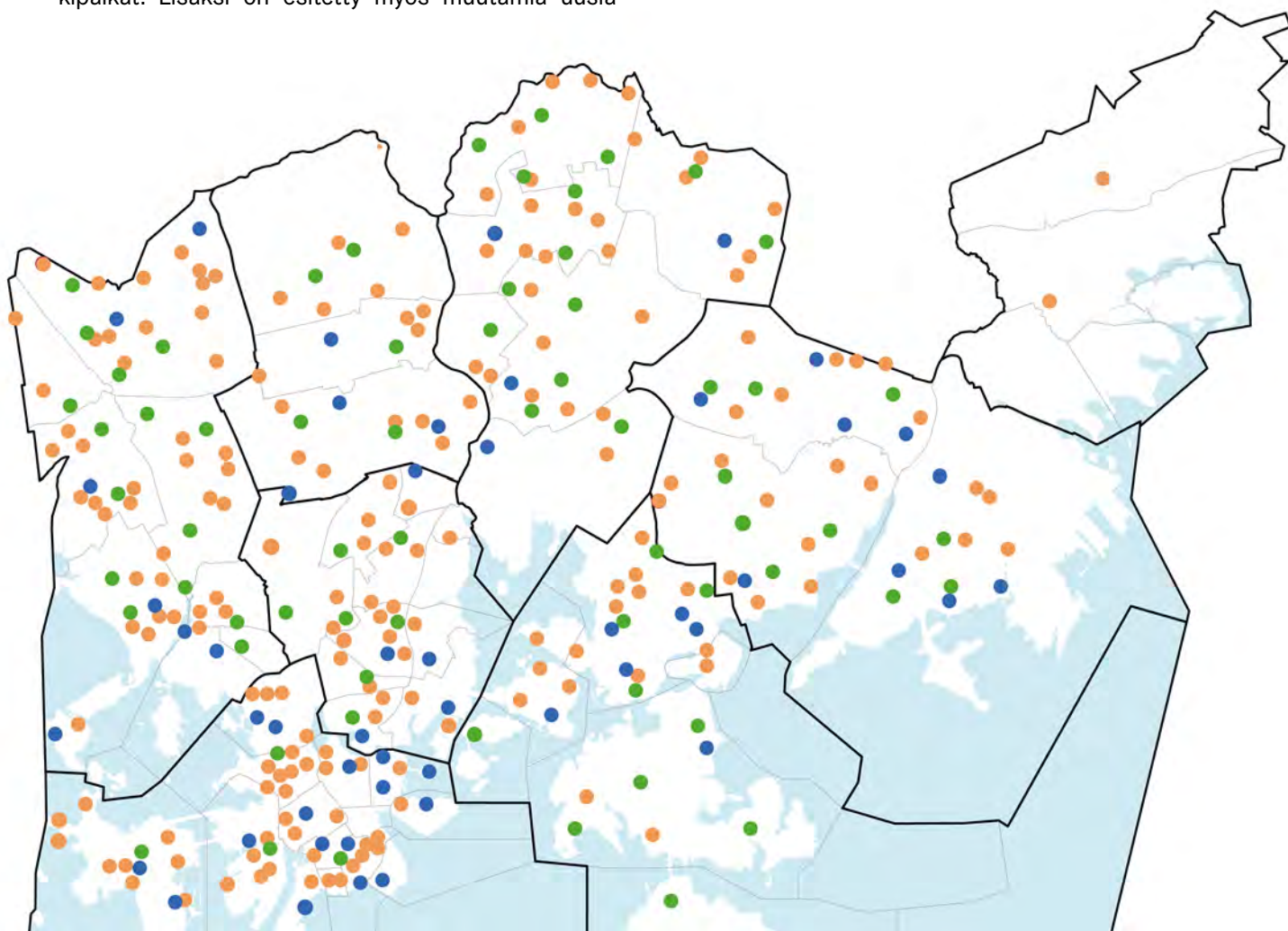
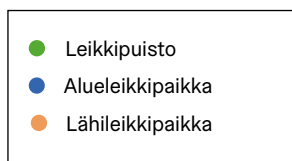
Teemaleikkiverkostossa on tarkasteltu pääasiassa nykyisen verkoston leikkipuistoja ja -paikkoja, sekä pyritty arvioimaan, mitkä näistä soveltuisivat tuleviksi teemaleikkikohteiksi.

Helsingin leikkipalveluverkoston nykytila on inventoitu ja verkostolle on määritelty tavoitetilä vuoden 2022 leikkipalvelulinjauksessa. Leikkipalvelulinjaus määrittää kaupunkiympäristön toimialan tarjoamat ulkotiilojen leikkipalvelut ja turvaa leikkipalveluiden palveluverkoston riittävyyden, tarjonnan tasapuolisuuden sekä avoimuuden. Linjauksen tavoitteena on koko Helsingin laajuiset turvalliset, esteettömät ja hyvin saavutettavat leikkipalvelut. (Helsingin kaupungin leikkipalvelulinjaus, 2022)

Leikkipalvelulinjauksessa on esitetty kaikki Helsingin nykyiset leikkipuistot, alueleikkipaikat ja lähileikkipaikat. Lisäksi on esitetty myös muutamia uusia

leikkikohteita, jotka eivät vielä ole rakentuneet, mutta joille on paikka tiedossa. Leikkipuistot eroavat leikkipaikoista siten, että niihin kuuluu aina rakennus ja ohjattua toimintaa. Alueleikkipaikka ja lähileikkipaikka eroavat toisistaan kooltaan. Suuremmat alueleikkipaikat palvelevat laajempaa aluetta kuin pienet lähileikkipaikat.

Kartta 2. Helsingin nykyiset ja tuleva leikkipuistot ja -paikat. 2024.



Kaupunkiuudistusalueet

Teemaleikkikohteita pyritään sijoittamaan etenkin kaupunkiuudistusalueille ja niiden lähiympäristöön. Helsingin tämänhetkiset kaupunkiuudistusalueet ovat Malminkartano ja Kannelmäki, Malmi, Mellunkylä sekä Meri-Rastila.

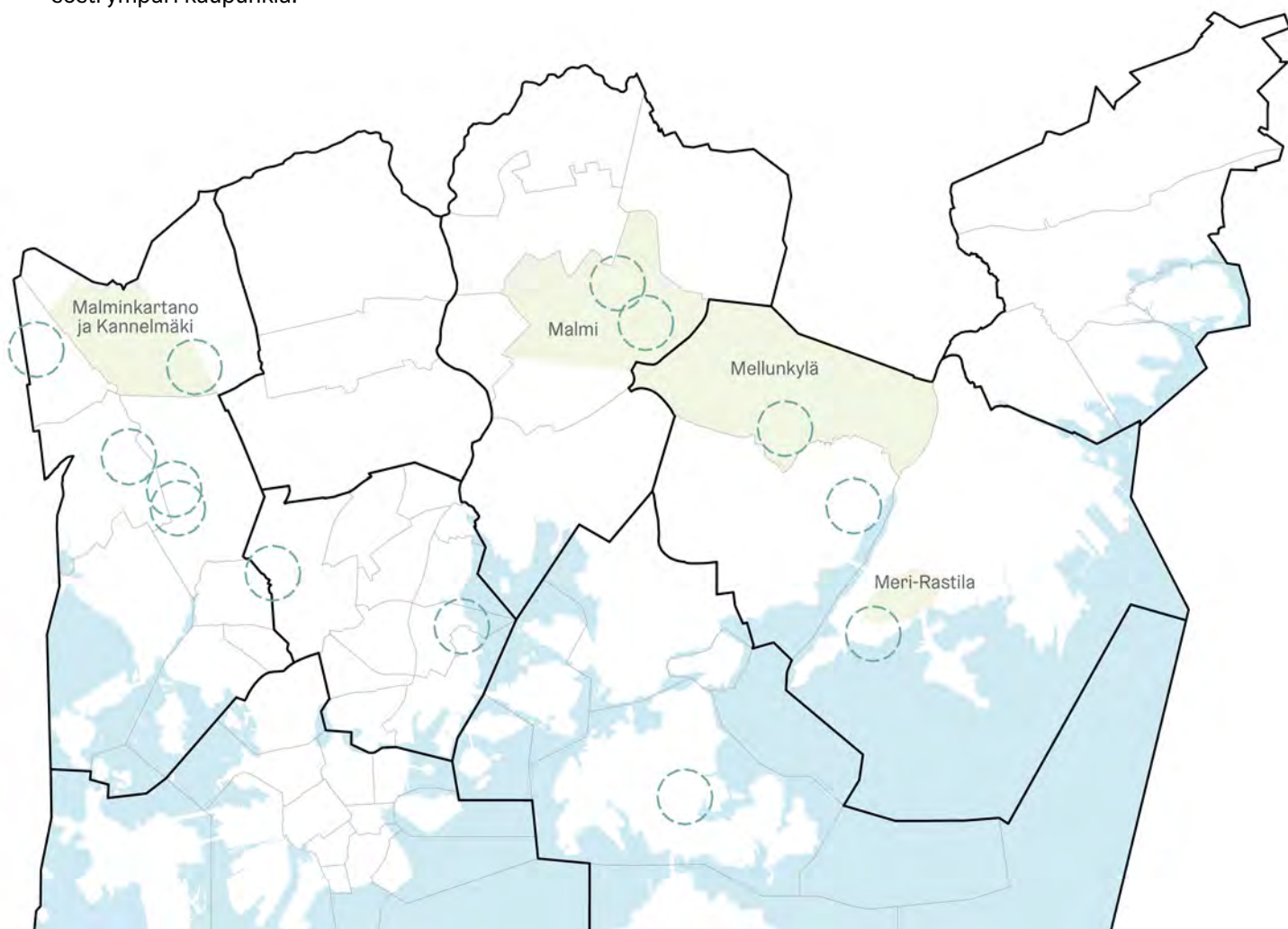
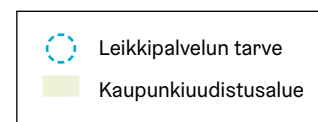
Kaupunkiuudistuksella tarkoitetaan alueiden kokonaisvaltaista kehittämistä. Tavoitteena on lisätä niiden elinvoimaisuutta ja viihtyisyyttä, ehkäistä alueellista eriytymistä ja huolehtia alueiden tasavertaisesta kehityksestä. Keskeisenä tavoitteena on tehdä kaupunkiuudistusta vuorovaikutuksessa paikallisten asukkaiden ja yritysten kanssa sekä houkutella vierailijoita alueille. Alueille on suunniteltu muun muassa täydennysrakentamista, uusia joukkoliikenneyhteyksiä sekä investointeja uusiin palvelutiloihin, liikuntapuistoihin ja vapaa-ajan alueisiin. (Helsingin kaupunki, Kaupunkiuudistuksen kokonaisuus)

Kaupunkiuudistusalueilla teemaleikkikohteet voivat toimia niiden profiilin kohottajina lisäten alueen vetovoimaisuutta. Vetovoimaiset teemaleikkipuistot- ja paikat ovat kaupunkikehityksen työkaluja. Linjauksessa on asetettu tavoitteeksi, että jokaiselle kaupunkiuudistusalueelle osoitetaan vähintään yksi teemaleikkikohde. Leikkipalveluverkostoa täydentävien teemallisten kohteiden on tarkoitus sijoittua tasaisesti ympäri kaupunkia.

Leikkipalvelutarve

Kaupunkiuudistusalueiden lisäksi teemaleikkiverkostoa suunnitellessa huomioitiin leikkipalvelulinjauksessa tunnistetut alueet, joilla on tarve uudelle leikkipalvelulle korkean käyttöpaineen vuoksi. Nykytilanteessa leikkipalveluiden tarjonta on tiheintä keskeisessä ja läntisessä kantakaupungissa eli Kalliossa sekä Munkkiniemessä ja Munkkivuoressa. Verkostossa tunnistettiin katvealueita muun muassa Konalassa, Arabianrannassa, Myllypurossa, Kontulassa, Vartioharjussa, Meri-Rastilassa sekä Laajasalossa. Myös esimerkiksi Pitäjänmäen, Pasilan ja Malmin alueella tunnistettiin leikkipalvelutarve. Tarve syntyy usein esimerkiksi uuden asuinalueen rakentamisessa, jolloin alueelle muuttaa paljon uusia asukkaita, mutta palvelut eivät ole vielä valmistuneet.

Kartta 3. Kaupunkiuudistusalueet ja leikkipalvelutarve. 2024.



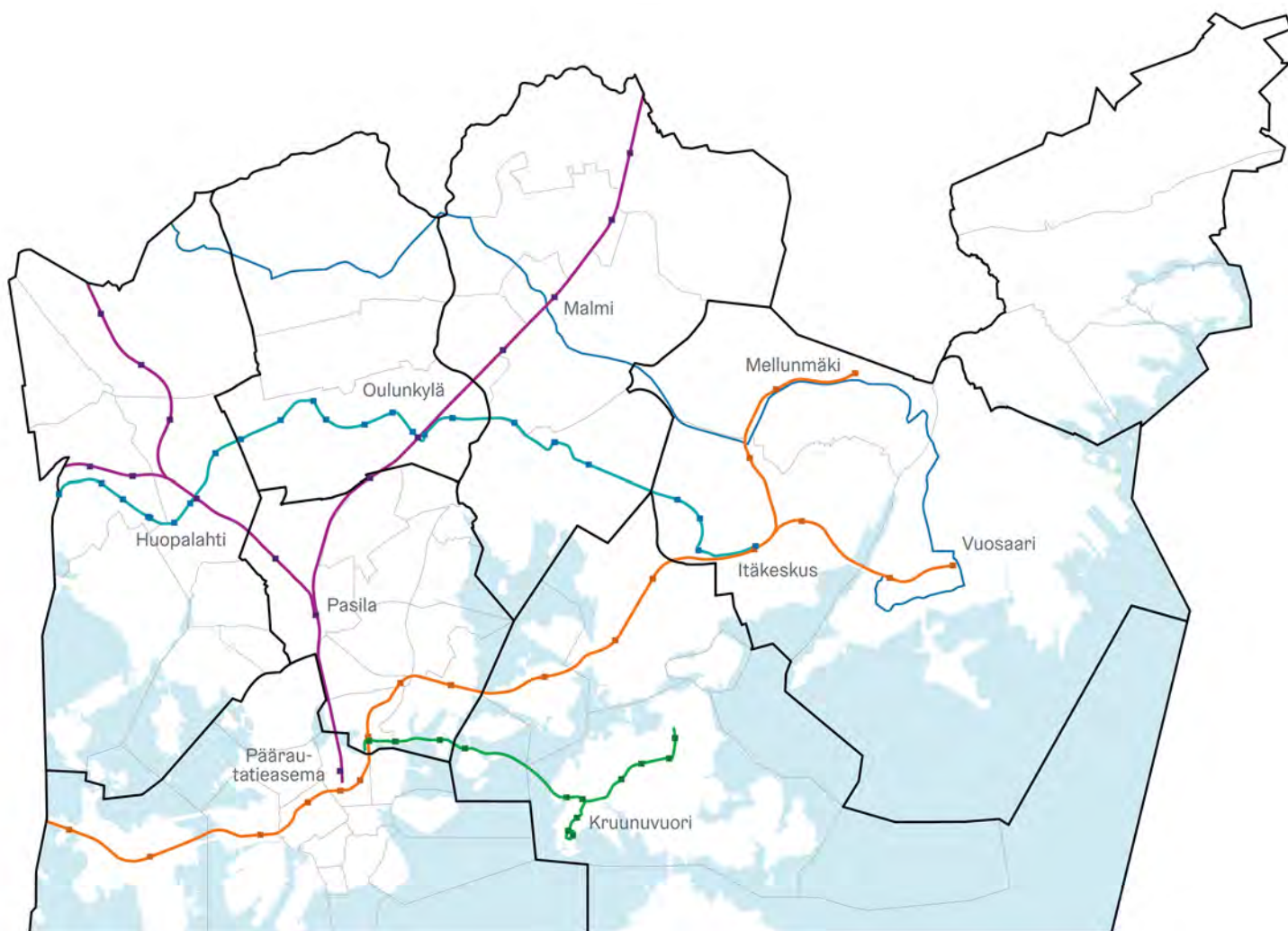
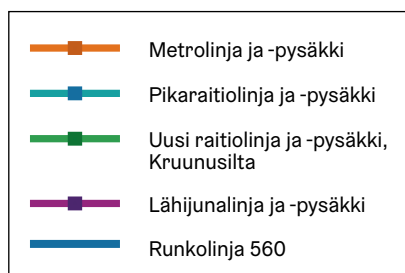
Sijainti

Merkittävä kriteeri teemaleikkikohteiden valinnassa oli kohteen saavutettavuus julkisella liikenteellä tai jalan. Saavutettavuus lisää kohteen vetovoimaa ja mahdollistaa tavallista suurempien käyttäjämäärien helpon pääsyn kohteeseen. Saavutettavuudessa painotetaan erityisesti kulkua jalan, pyörällä ja raideliikenneyhteyksin, mistä johtuen verkoston laatimisessa on tarkasteltu erityisesti metro-, juna-, ja pikaraitiotielinjoja ja -asemia. Myös runkolinja 560 on otettu suunnittelussa huomioon. Lisäksi koko kantakaupunkia voidaan pitää hyvin saavutettavana julkisen liikenteen ja jalankulun näkökulmasta.

Aikataulu

Teemaleikkikohteiden valinnassa huomioitiin Helsingin kaupungin uudis- ja peruskorjaushankkeiden aikataulu. Verkoston kohteiksi valikoitiin kohteita, joiden suunnittelu ja rakentaminen tai peruskorjaus on ajankohtaista seuraavan kymmenen vuoden sisällä. Kohteita, joissa peruskorjaus on vastikään suunniteltu tai hiljattain toteutettu, ei ole huomioitu tarkastelussa. Aikataulutuksessa priorisoidaan kaupunkiuudistusalueilla sijaitsevia kohteita. Aikataulullisesti tavoitteena on, että uusia teemaleikkikohteita rakennettaisiin tasaisesti seuraavien vuosikymmenien aikana. Teemaleikkikohteiden lisäksi kaupunki kunnostaa ja rakentaa myös muita leikkikohteita.

Kartta 4. Joukkoliikennelinjat ja -pysäkit. 2024.



3.2 Teemaleikkiverkosto

Helsingin laajuinen teemaleikkiverkosto on laadittu karttatarkastelujen perusteella. Tavoitteena on ollut mahdollisimman tasapuolinen verkosto eri suurpiirien välillä. Verkoston laatimisessa on myös otettu huomioon kohteiden toteutuminen seuraavien 10-15 vuoden sisällä. Edellisen aikeaman lähtökohdat on huomioitu verkoston laatimisessa.

Teemaleikkikohteiksi on valittu pääasiassa teemaleikkipuistoja ja alueleikkipaikkoja, joiden kapasiteetti kestää suuremmatkin vierailijamäärät. Valikoidusti verkostoon on sisällytetty myös muutama lähileikkipaikka. Teemallisuus muuttaa lähileikkipaikan luonnetta alueleikkipaikan suuntaan suuremmasta vetovoimasta johtuen. Kaikki lähileikkipaikat eivät sovellu teemakohteiksi, sillä ne eivät voi ottaa vastaan suuria kävijämääriä.

Teemaleikkiverkoston kohteet on jaoteltu pääkohteisiin ja merkittäviin kohteisiin. Pääkohteet ovat teemaleikkiverkoston vetovoimatekijöitä, joissa teemaan panostetaan erityisellä tavalla ja jotka toimivat nähtävyydenomaisina vetovoimakohteina. Niissä pyritään kansainväliseen ja kansalliseen vetovoimaan. Sijainti esimerkiksi turisticalueen läheisyydessä on nähty vetovoimaisuutta tukevana tekijänä. Merkittävät kohteet ovat hieman vaatimattomampia, mutta kuitenkin tavallista leikkipuistoa- tai paikkaa voimakkaammin teemallisia. Nämä vetävät käyttäjiä erityisesti lähikäupunginosista. Mukana on myös muutamia valmisteita leikkipuistoja ja -paikkoja, joiden voidaan todeta toimivan tavoitteiden mukaisina, vetovoimaisina, erityislaatuina kohteina, vaikkei niitä olisikaan suunniteltu uusien teemaperiaatteiden mukaan.

Kuva 35. Leikkipuisto Ruoholahti on teemaleikkiverkoston pääkohde. Tiina Perälä. 2024.

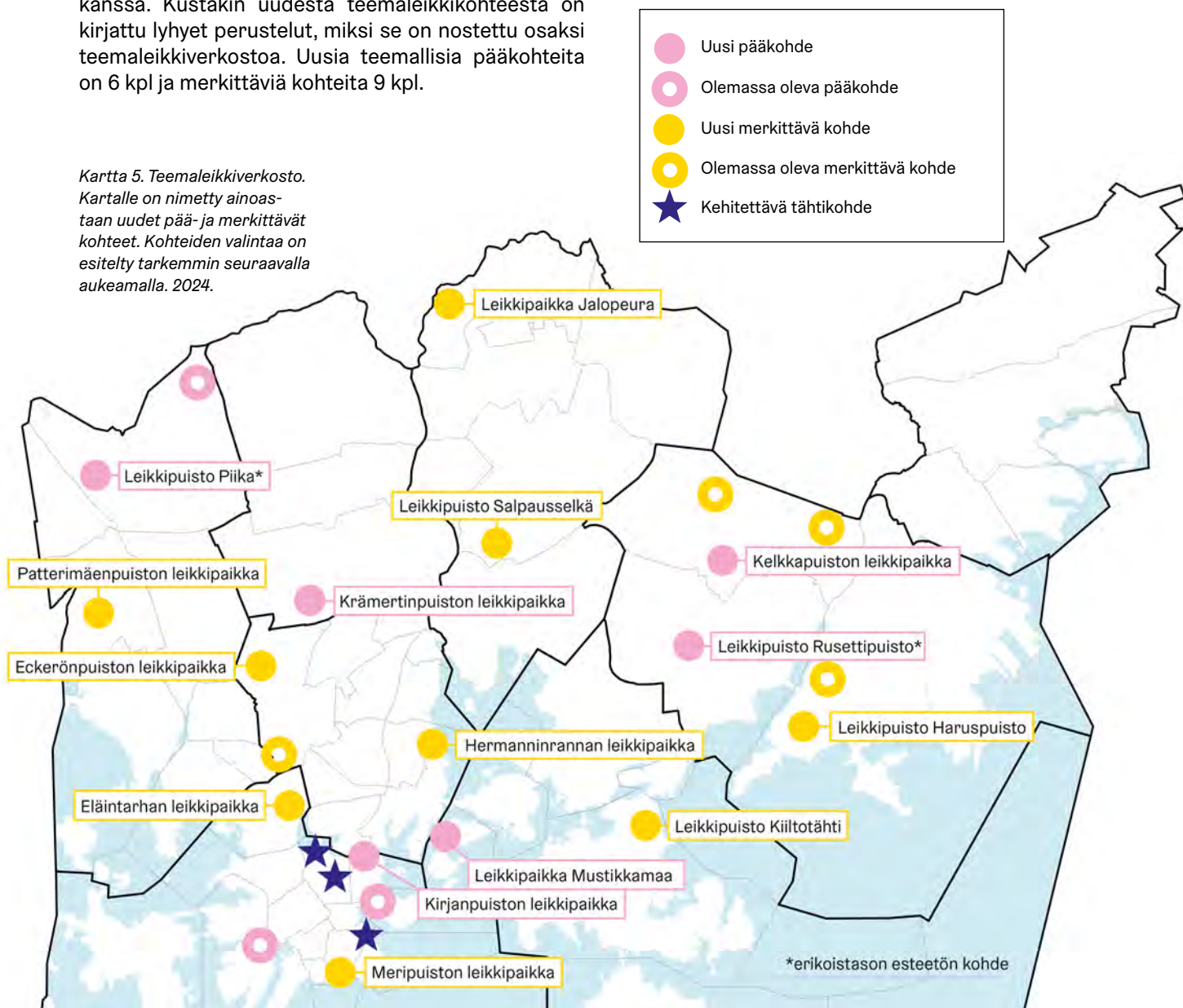


Verkostokartalle on lisäksi nostettu kolme keskustan kehitettävää tähtikohdetta, joissa on tunnistettu tarve monimuotoista oleskelua tukevalle kaupunkitalalle, jossa leikki, aikuisten aktiviteetit ja virkistyspalvelut yhdistyvät. Tähtikohteet käsittävät muitakin kuin puistoalueita, kuten esimerkiksi aukioita. Kaupunki on nostanut ne alueiksi, joiden kehittämiseen panostetaan erityisesti keskustan viihtyisyyden ja vetovoimaisuuden parantamiseksi. Tähtikohteet eivät ole verrannollisia muihin verkoston kohteisiin, jotka ovat leikkipuistoja tai -paikkoja.

Teemaleikkikohteiksi on valittu lähitulevaisuudessa rakennettavia tai peruskorjattavia leikkipuistoja sekä lähi- ja alueleikkipaikkoja, kuitenkin siten, etteivät kaikki kohteet toteudu samanaikaisesti. Tavoitteena on rakentaa verkosto noin 15 vuoden sisällä. Tämä tarkoittaisi keskimäärin yhtä kohdetta vuodessa. Tosiasiassa teemaleikkikohteet rakentuvat kaupungin budjetin ja ohjelmoinnin mukaisesti. Alustava aikataulu ja vaiheistus on esitetty sivuilla 40-41. Tiedot perustuvat tietoihin, jotka ovat olleet raportin laatimishetkellä saatavilla.

Alla olevalla kartalla on osoitettu teemaleikkiverkoston kohteet. Seuraavalla aukeamalla teemaleikkiverkosto-kartta on esitetty arvioitujen lähtötietojen kanssa. Kustakin uudesta teemaleikkikohteesta on kirjattu lyhyet perustelut, miksi se on nostettu osaksi teemaleikkiverkostoa. Uusia teemallisia pääkohteita on 6 kpl ja merkittäviä kohteita 9 kpl.

Kartta 5. Teemaleikkiverkosto. Kartalle on nimetty ainoastaan uudet pää- ja merkittävät kohteet. Kohteiden valintaa on esitelty tarkemmin seuraavalla aukeamalla. 2024.



Leikkipuisto Piika*

- Kaupunkiudistusalue: Malminkartano
- Leikkipalvelun tarve: lähialueella
- Saavutettavuus: lähijuna
- Aikataulu: 1. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Erikoistason esteetön kohde
 - Peruskorjaus tulossa myös leikkipuistorakennukselle
 - Mahdollinen suojelu-status kaavatyön yhteydessä

Krämertipuiston leikkipaikka

- Saavutettavuus: raidejokeri, lähijuna
- Aikataulu: 2. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Mäkelänkadun bulevardi-kaavarungon pohjatyössä havaittu tarve teemalliselle leikkipalvelulle

Patterimäenpuiston leikkipaikka

- Leikkipalvelutarve: lähialueella
- Saavutettavuus: raidejokeri, lähijuna
- Aikataulu: 3. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Pitäjänmäen aluetta kehitetään runsaasti
 - Alueen asemakaavoitus on käynnissä

Eckerönpuiston leikkipaikka

- Leikkipalvelutarve: kyllä
- Saavutettavuus: lähijuna
- Aikataulu: 2. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Vetovoimainen uusi asuinalue keskeisellä sijainnilla (Postipuisto)

Eläintarhan alue

- Saavutettavuus: kantakaupunki
- Aikataulu: 3. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Tarve tunnistettu muun selvitystyön yhteydessä
 - Linnanmäen, Olympiastadionin ja Töölönlahden läheinen sijainti ovat vetovoimatekijöitä esimerkiksi turistien näkökulmasta

Leikkipaikka Jalopeura

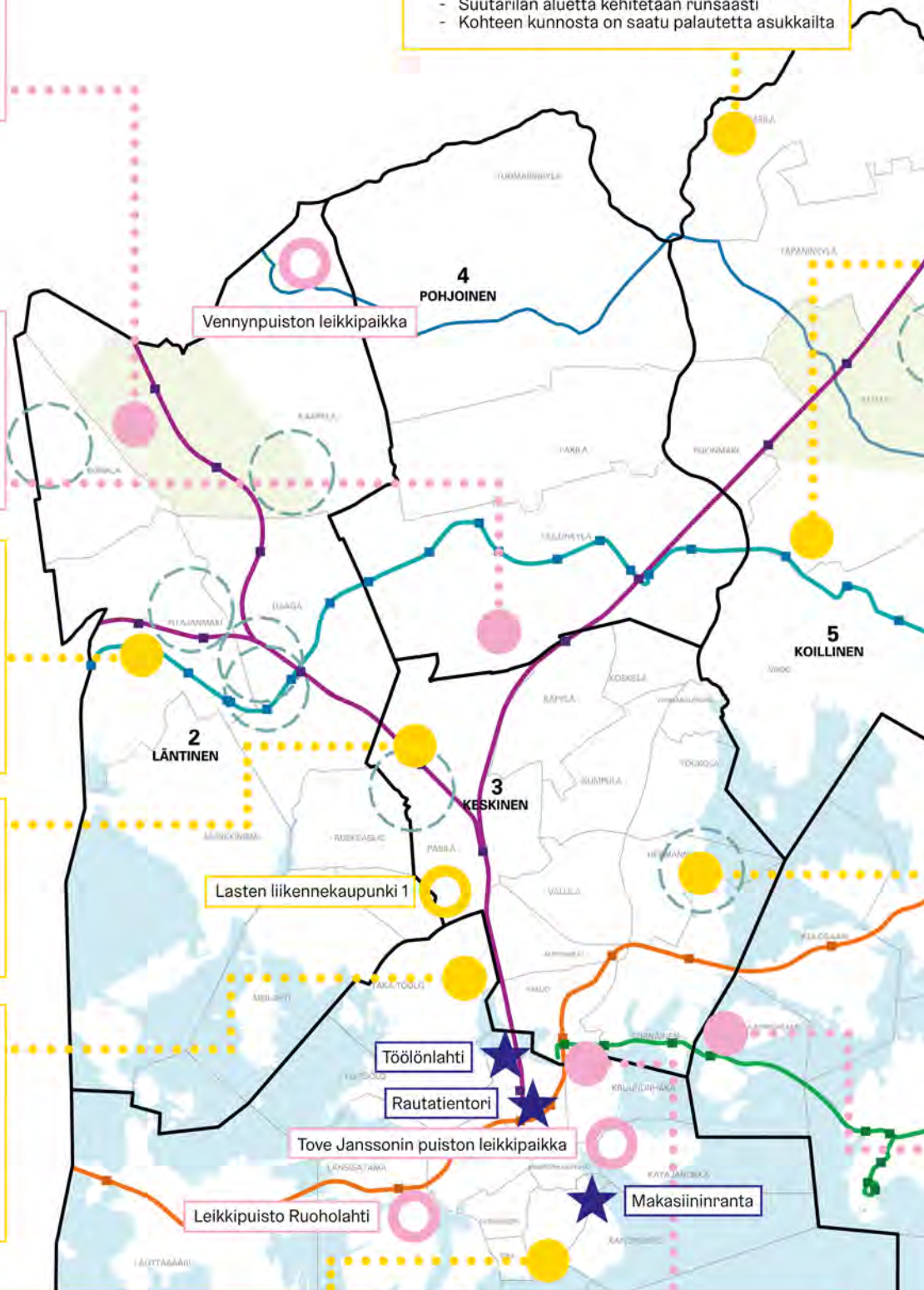
- Saavutettavuus: runkolinja 560
- Aikataulu: 2. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Ollaan muuttamassa leikkipuistosta leikkipaikaksi
 - Suutarilan aluetta kehitetään runsaasti
 - Kohteen kunnosta on saatu palautetta asukkailta

Meripuiston leikkipaikka

- Saavutettavuus: kantakaupunki
- Aikataulu: 3. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Keskustakohde
 - Vetovoimainen kaupunkikohde sekä turistien että paikallisten näkökulmasta

Kirjanpuiston leikkipaikka

- Saavutettavuus: kantakaupunki
- Aikataulu: 1. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Keskustakohde
 - Vetovoimainen kaupunkikohde sekä turistien että paikallisten näkökulmasta



Leikkipuisto Salpausselkä

- Kaupunkiudistusalueen kaltainen alue
- Saavutettavuus: Raidejokeri
- Aikataulu: 1. ja 2. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Teemaleikkipuiston kehittäminen luontevaa, kun Pihlajalaakso palautetaan puistokäyttöön koulun väistöä varten
 - Teemaleikkipuisto tukee Pihlajiston suunnitteluperiaatteiden mukaista kehitystä

Kelkkapuiston leikkipaikka

- Kaupunkiudistusalue: Mellunkylä
- Leikkipalvelutarve: kyllä
- Saavutettavuus: metro, runkolinja 560
- Aikataulu: 1. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Muun selvitystyön ohella todettu tarve elävöittävälle leikkipalvelulle, joka lisää alueen vetovoimaa

Leikkipuisto Lampi

Leikkipuisto Mellunmäki

Lasten liikennekaupunki 2

Leikkipuisto Haruspuisto

7
ITÄINEN

6
KAAKKOINEN

Leikkipaikka Mustikkamaa

- Leikkipalvelutarve: lähialueella
- Saavutettavuus: kantakaupunki, Kruunusillat
- Aikataulu: 2. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Korkeasaaren eläintarhan läheisyys tuo alueelle suuria määriä vierailijoita, mahdollisuus kansainväliseen näkyvyyteen turistien kautta

Leikkipuisto Kiiltotähti

- Leikkipalvelutarve: lähialueella
- Saavutettavuus: Kruunusillat
- Aikataulu: 3. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Laajasalon aluetta kehitetään runsaasti ja alue on jatkuvassa kasvussa

Teemaleikkiverkosto

-  Uusi pääkohde. Pääkohteiden puistoihin toteutetaan monimuotoista oleskelua tukevaa kaupunkitilaa, jossa leikki, aikuisten aktiviteetit ja virkistyspalvelut yhdistyvät.
-  Olemassa oleva pääkohde.
-  Uusi merkittävä kohde.
-  Olemassa oleva merkittävä kohde.
-  Kehitettävä tähtikohde. Tarve monipuolista oleskelua tukevalle kaupunkitilalle, jossa leikki ja aikuisten aktiviteetit yhdistyvät. Puistoaluetta laajempi kohde.
-  Leikkipalvelun tarve
-  Kaupunkiudistusalue
-  Metrolinja ja -pysäkki
-  Pikaraitiolinja ja -pysäkki (raidejokeri)
-  Uusi raitiolinja ja -pysäkki, Kruunusillat
-  Lähijunalinja ja -pysäkki
-  Runkolinja 560
- *erikoistason esteetön kohde

Leikkipuisto Rusettipuisto*

- Leikkipalvelutarve: lähialueella
- Saavutettavuus: metro, raidejokeri
- Aikataulu: 1. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Uudiskohde
 - Korvaa nykyisen Mustapuron leikkipaikan
 - Erikoistason esteetön kohde

Leikkipuisto Haruspuisto

- Kaupunkiudistusalue: Meri-Rastila
- Leikkipalvelutarve: lähialueella
- Saavutettavuus: Metro, runkolinja 560
- Aikataulu: 1. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Eri-ikäiset ja monikulttuuriset käyttäjät
 - Turvallisuuden lisääminen

Hermanninrannan leikkipaikka

- Leikkipalvelutarve: kyllä
- Saavutettavuus: kantakaupunki
- Aikataulu: 3. vaihe
- Muuta huomionarvoista:
 - Kaavaan määritelty uusi alueleikkipaikka

5000 m

P

SUUNNITELLUT TAI VALMIIT KOHTEET

Leikkipuisto Ruoholahti**, Länsisatama tietokone



Tove Janssonin puiston leikkipaikka, Katajanokka mystinen merimaailma



Vennynpuiston leikkipaikka, Kuninkaantammi kiipeily



Lasten liikennekaupunki, Laakso ja Rastila liikenne



Leikkipuisto Lampi, Kontula meri



Leikkipuisto Mellunmäki, Mellunmäki metsän eläimet



Leikkipuisto Haruspuisto, Meri Rastila merenalainen luonto



1. VAIHE

Leikkipuisto Piika*, Malminkartano

Leikkipuisto Rusettipuisto*, Vartiokylä

Kirjanpuiston leikkipaikka, Kruununuhaka

Kelkkapuiston leikkipaikka, Kontula

Leikkipuisto Salpausselkä (I-vaihe), Pihlajisto



2. VAIHE

- **Leikkipaikka Mustikkamaa, Mustikkamaa**

- **Leikkipaikka Jalopeura, Siltamäki**

- **Leikkipuisto Salpausselkä (II-vaihe), Pihlajisto**

- **Krämertin puiston leikkipaikka, Metsälä**

- **Eckerönpuiston leikkipaikka, Pasila**

3. VAIHE

- **Eläintarhan leikkipaikka, Taka-Töölö**

- **Meripuiston leikkipaikka, Ullanlinna**

- **Patterimäenpuiston leikkipaikka, Pitäjänmäki**

- **Hermanninrannan leikkipaikka, Hermannin**

- **Leikkipuisto Kiiltotähti, Laajasalo**

*erikoistason esteetön kohde

**ensimmäinen uudella menetelmällä suunniteltu teemaleikkipuisto

Aikataulutus on alustava ja kohteiden suunnittelu- sekä toteuttamisjärjestys tarkentuu ja voi muuttua. Kaupunkiuudistusalueilla sijaitsevia kohteita priorisoidaan aikataulutuksessa.

4 Teemaleikkikohteiden suunnittelun periaatteet

4.1 Ohjeita suunnittelun tueksi

Työn aikana on pyritty tunnistamaan ja määrittelemään, miten teemallinen leikkipaikka tai -puisto eroaa tavallisesta leikkikohteesta. Kuten todettua, leikkikohteen suunnittelussa on hyvin usein mukana jonkinlainen teema. Tämä yksinään ei tee leikkikohteesta tämän työn mukaista, uudenlaista teemaleikkikohtetta. Muiden palveluiden, kuten skeittipaikkojen, kuntoportaiden ja frisbeegolf-ratojen olemassa olevia verkostosuunnitelmia tulee yhä noudattaa.

Määrittelyssä käytettiin apuna esimerkikohteita sekä erityisesti pilottina toimivaa Leikkipuisto Ruoholahtea ja siitä syntyneitä oppeja ja havaintoja.

Budjetti

Teemakohteen suunnittelu vaatii tavallista suuremmat resurssit. Suuremmalla budjetilla voidaan panostaa tavallista enemmän puiston kokonaisvaltaiseen suunnitteluun ja tehdä sitä tukevia erityisratkaisuja.

Työssä tarkasteltiin suunniteltujen ja toteutuneiden kohteiden kustannusarvioita. Tämän perusteella voidaan karkeasti arvioida, että teemalliseen leikkikohteeseen tulisi varata noin 2-kertainen budjetti tavalliseen leikkikohteeseen nähden.

Myös aikaa kuluu teemallisen kohteen suunnitteluun tavallista enemmän, mikä pitää ottaa huomioon hankkeen kokonaisbudjetissa ja työn tilausvaiheessa.

Teemaleikkikohteiden budjetoinnissa tulee myös ottaa huomioon valmistuneen kohteen kunnostukseen ja ylläpitoon liittyvät tavallista suuremmat kustannukset.

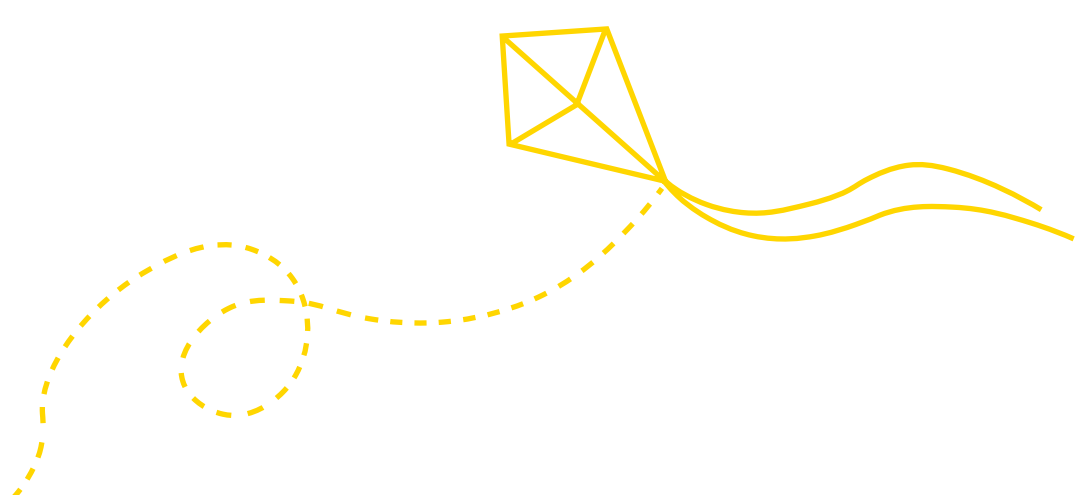
Teema

Teemakohteessa teeman tulee olla intensiivinen ja tunnistettava. Teemaksi pyritään valitsemaan konkreettinen aihe – tavoitteena voidaan pitää, että kohde opitaan tuntemaan teeman kautta, esimerkiksi ”tietokonepuisto”.

Teeman tulee näkyä kokonaisvaltaisesti koko kohteessa: leikkivälineissä, kalusteissa, pintamateriaaleissa, kuvioinneissa ja istutuksissa. Pyrkimyksenä on kohteen kokonaisvaltainen käsittely teeman kautta. Jos kohde on laaja, pyritään teemalliset välineet keskittämään näköyhteyden päähän toisistaan, jotta teema korostuu. Teemaleikkipuistojen tulee erottua positiivisesti myös leikkivälineiden koon ja runsauden osalta pohjoismaisten esimerkkien mukaisesti.

Teemaleikkipuistoissa tulee huomioida myös koulukäiset käyttäjät esimerkiksi riittävän haastavien kiipeilyleikkivälineiden avulla. Isompien lasten huomiointi on erityisen tärkeää kaupunkiuudistusalueiden leikkikohteissa. Kaikkiin verkoston pääkohteiden puistoihin toteutetaan lisäksi monimuotoista oleskelua tukevaa kaupunkitilaa, jossa leikki, aikuisten aktiviteetit ja virkistyspalvelut yhdistyvät.

Teemaleikkikohteissa tulee varmistaa riittävä varjoisuus ja vettä imevä pinta-ala. Monipuoliset mahdollisuudet vesileikkiin eri-ikäisille lapsille tulee varmistaa erityisesti kaukana merestä ja muista kesäajan uima- paikoista.



Leikkipuistoissa, joissa on leikkipuistorakennus ja ohjattua toimintaa, teemaa pyritään hyödyntämään ulkotilojen lisäksi myös Kasvatuksen ja koulutuksen toimialan (KASKO) toiminnassa ja rakennuksessa. Lähtökohtaisesti puiston teema valitaan puistosuunnittelutyössä ja teemallisuus näkyy ennen kaikkea ulkotiloissa, mutta yhteistyössä KASKO:n ja tilapalveluiden kanssa aihetta voidaan hyödyntää niin sisustuksessa, julkisivuissa kuin puiston toiminnallisuudessa ja erilaisissa pedagogisissa materiaaleissa.

Teeman valinnassa tavoitteena on tunnistaa paikan tai alueen ominaispiirteet ja korostaa teemalla sitä. Teeman löytämisen askelmerkit on esitetty sivuilla 46-47. Lähtökohtaisesti teemojen valinnassa ei käytetä brändejä ja tuotemerkkejä kuten Muumit, Angry Birds ym.

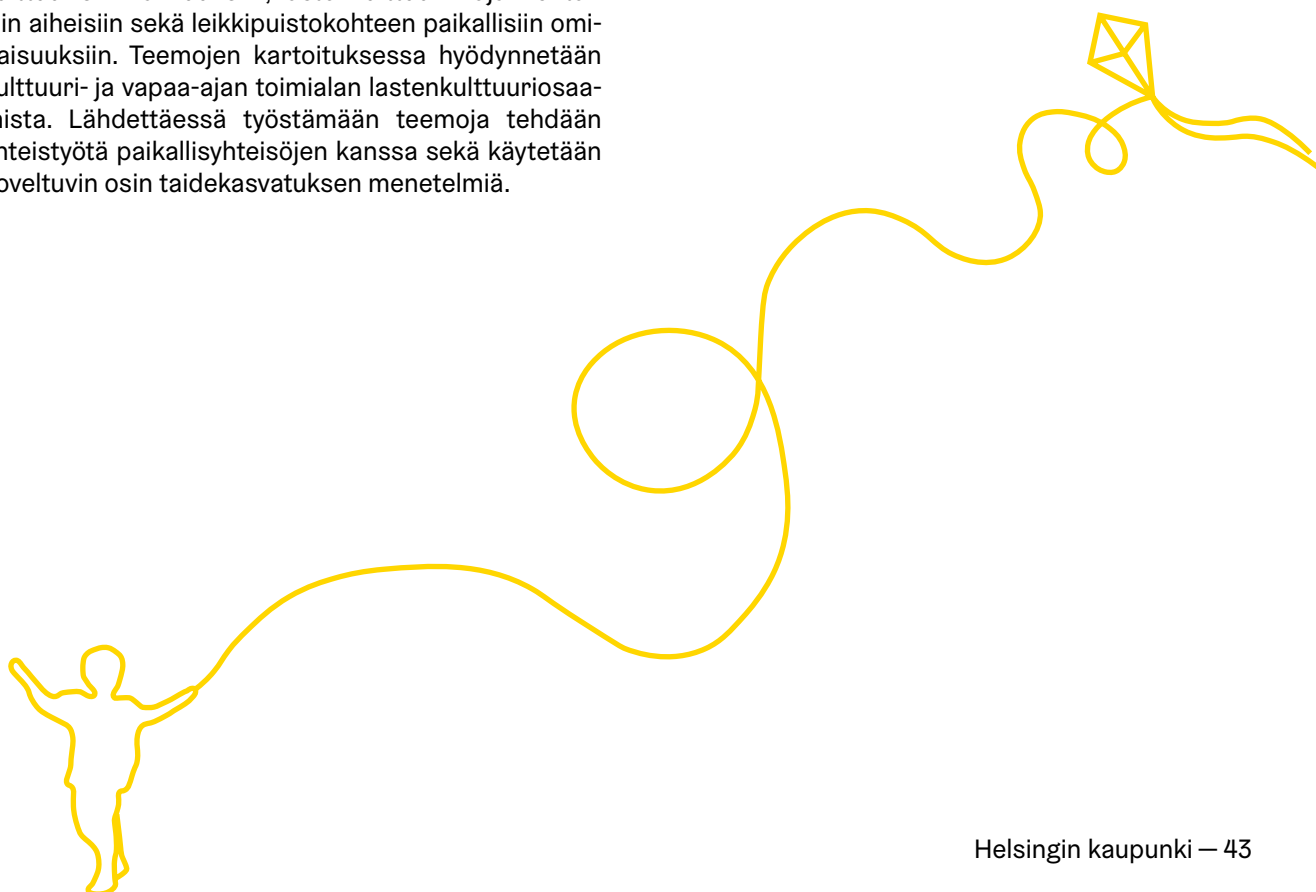
Teemojen valinnassa kiinnitetään huomiota Helsingin kulttuurisiin vahvuuksiin, lastenkulttuurin ajankohtaisiin aiheisiin sekä leikkipuistokohteen paikallisiin ominaisuuksiin. Teemojen kartoituksessa hyödynnetään kulttuuri- ja vapaa-ajan toimialan lastenkulttuuriosuudesta. Lähettäessä työstämään teemoja tehdään yhteistyötä paikallisyhteisöjen kanssa sekä käytetään soveltuvien osien taidekasvatuksen menetelmiä.

Uniikit ratkaisut

Teemaleikkikohteissa kannustetaan ideoimaan ja tekemään ainutlaatuisia tai ennennäkemättömiä ratkaisuja. Näitä voivat olla:

- leikkivälinevalmistajien kohteeseen kustomoidut erikoisleikkivälineet
- uniikit suunnittelijoiden ideoimat taitorakenteet kuten aidat, muurit ja katsomot
- pintaan tehtävät paikkaan suunnitellut kuvioinnit, kiveykset ja kaiverukset
- taide

Uusissa teemaleikkikohteiseissa tulisi ensisijaisesti modifioida puitesopimustoimittajien tuotteita. Voimassa olevassa puitesopimuksessa teemallisuus ja siihen liittyvät modifiointitarpeet on otettu huomioon.



Osallistaminen

Teemaleikkikohteiden suunnittelun aikana osallistetaan sidosryhmiä tavanomaista laajemmin. Pääsääntö on ottaa suunnitteluun ja kehittämiseen mukaan valittuun teemaan kytkeytyvä ulkopuolinen kumppani tai asiantuntija ja teemaa kehitetään yhdessä sekä tämän tahon että käyttäjien, erityisesti lasten kanssa. Myös tarkemmassa suunnitteluvaiheessa osallistetaan paikallisia lapsia ja nuoria. Tavoitteena on sitouttaa yleisöä uuteen leikkikohteeseen.

Muita vuorovaikutustapoja ovat esimerkiksi sidosryhmäkyselyt alueen yrityksille ja asukkaille, maastokävelyt kohteessa, varhaiskasvatuksen henkilöstölle tai opettajille suunnatut työpajat sekä eri ikäisten lasten työpajat. Koska kasvatuksen ja koulutuksen toimiala vastaa leikkipuistotoiminnasta, tulee hankkeiden valmistelussa kuulla myös kasvatuksen ja koulutuksen lautakuntaa. Suunnitteluvaiheessa toimialojen on tehtävä yhteistyötä, jotta pedagoginen näkökulma on riittävästi huomioitu jo suunnitteluvaiheessa. Nämä toimet täydentävät tavallista vuorovaikutusprosessia.

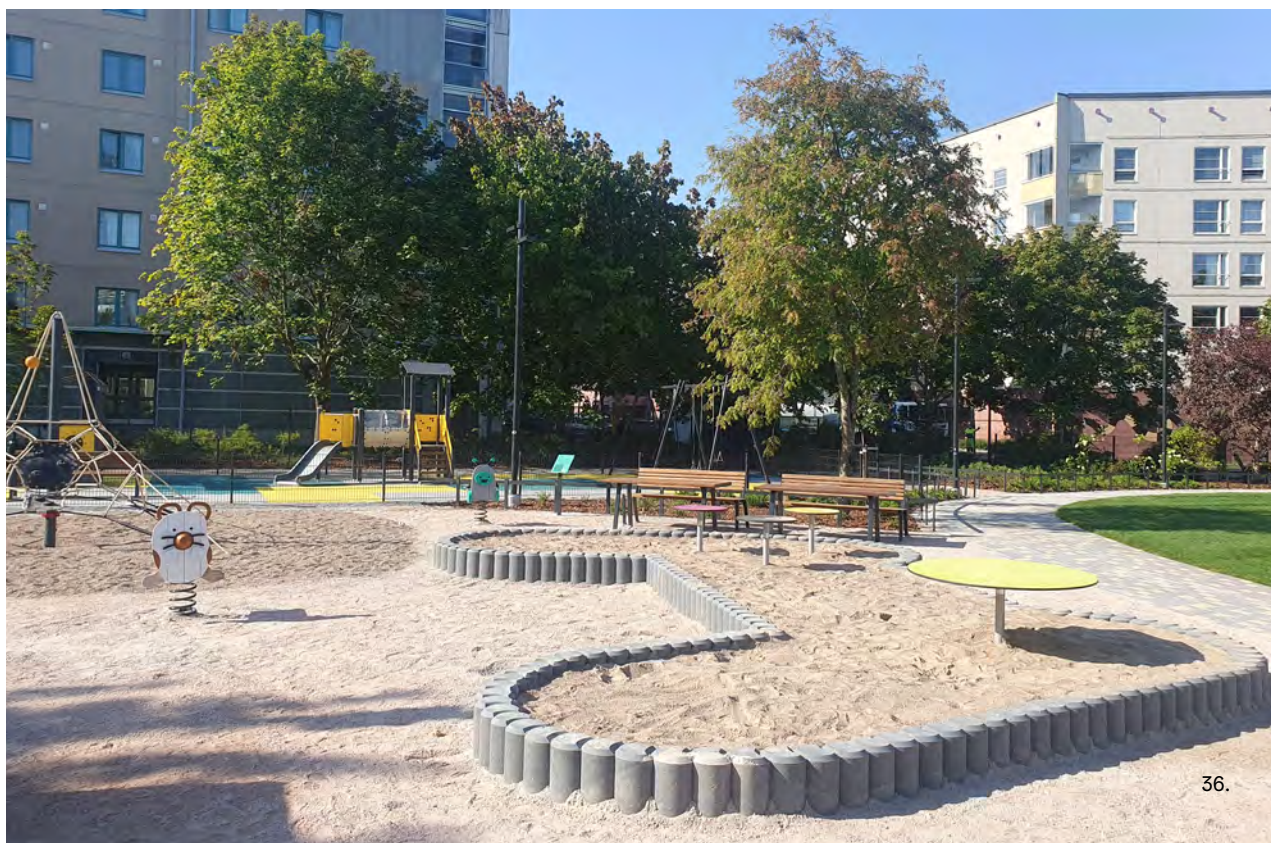
Viestintä

Uusista teemaleikkikohteista laaditaan suunnittelun alkaessa viestintäsuunnitelma. Viestinnässä tehdään yhteistyötä KYMP:n viestintäosaston kanssa.

Lisäksi kohteissa panostetaan opastukseen. Opasteita voi olla tavallista enemmän ja niissä panostetaan visuaalisuuteen. Opasteet laaditaan vähintään kolmella kielellä (suomi, ruotsi ja englanti).

Kuvat 36 ja 37. Leikkipuisto Ruoholahdessa on osoitettu, että myös tavallisilla leikkivälineillä ja tuotteilla on mahdollista toteuttaa uniikkeja ratkaisuja.

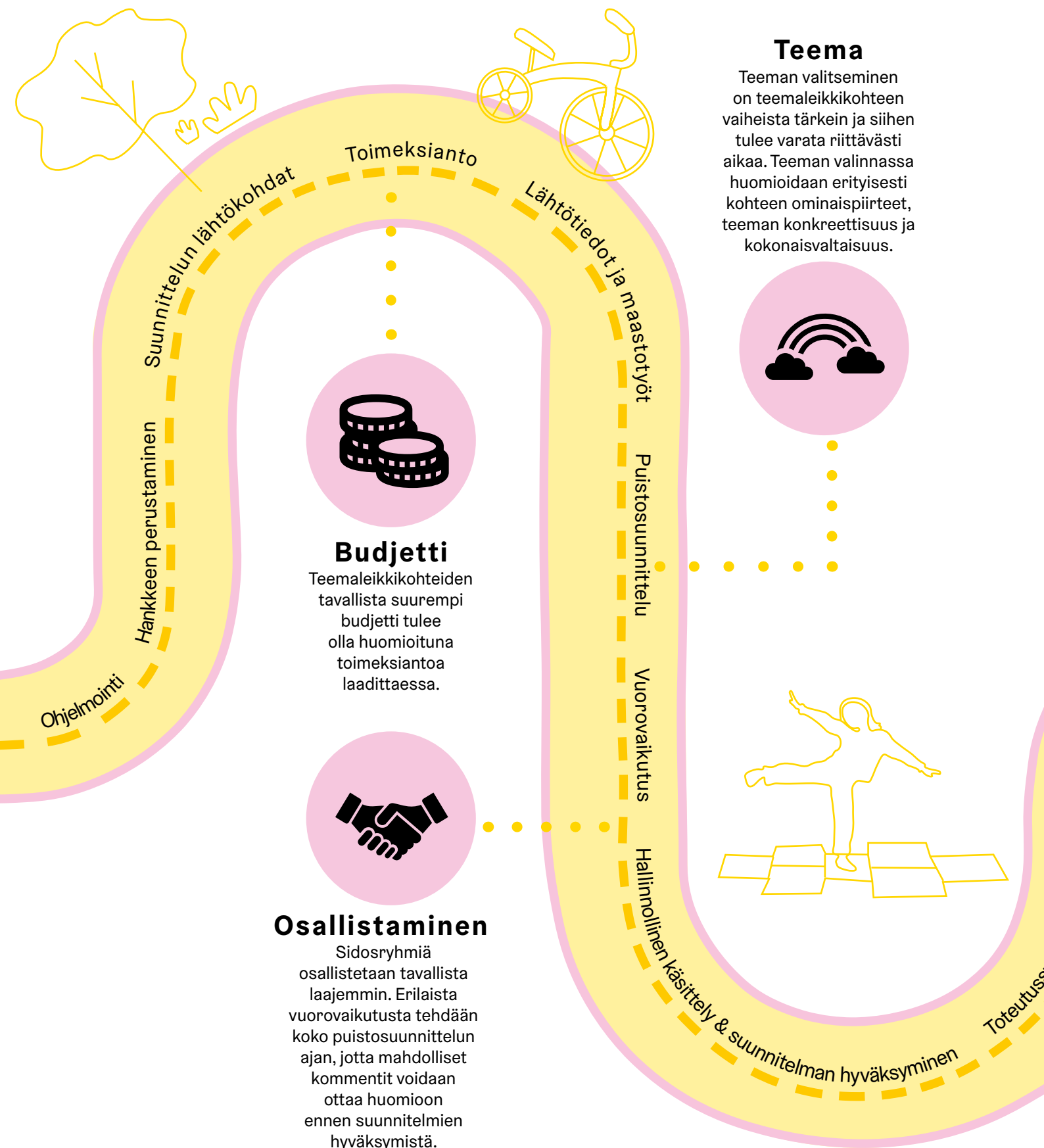
Kuvassa Lappsetin tuotteilla rakennettu peliohjaimen muotoinen hiekkalaatikko sekä tasapainoilukuutioilla muodostettu QR-koodi-alue. Tiina Perälä. 2024.



36.



37.



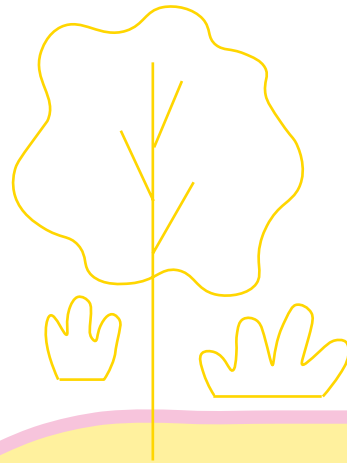
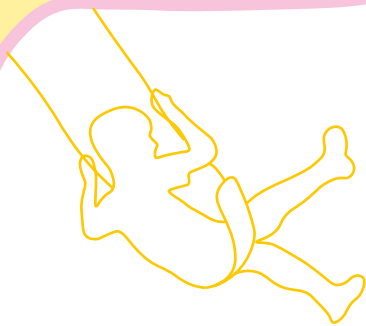


Uniikit ratkaisut

Toteutussuunnittelu-
vaiheessa luodaan
konkreettiset
suunnitelmat uniikeille
ratkaisuille.

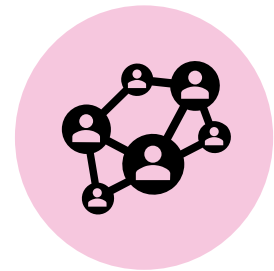


suunnittelu
Yhteistyö: Kunnossapito, taitorakenteet, geosuunnittelu ja hulevesien hallinta
Urakan kilpailutus



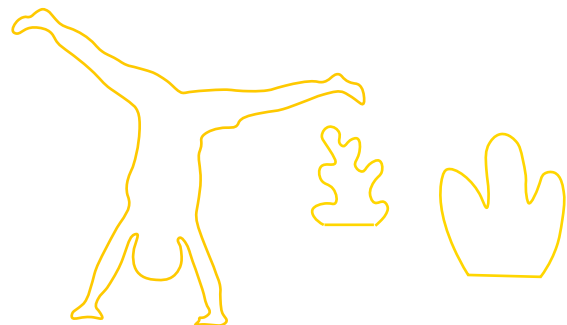
Rakentaminen

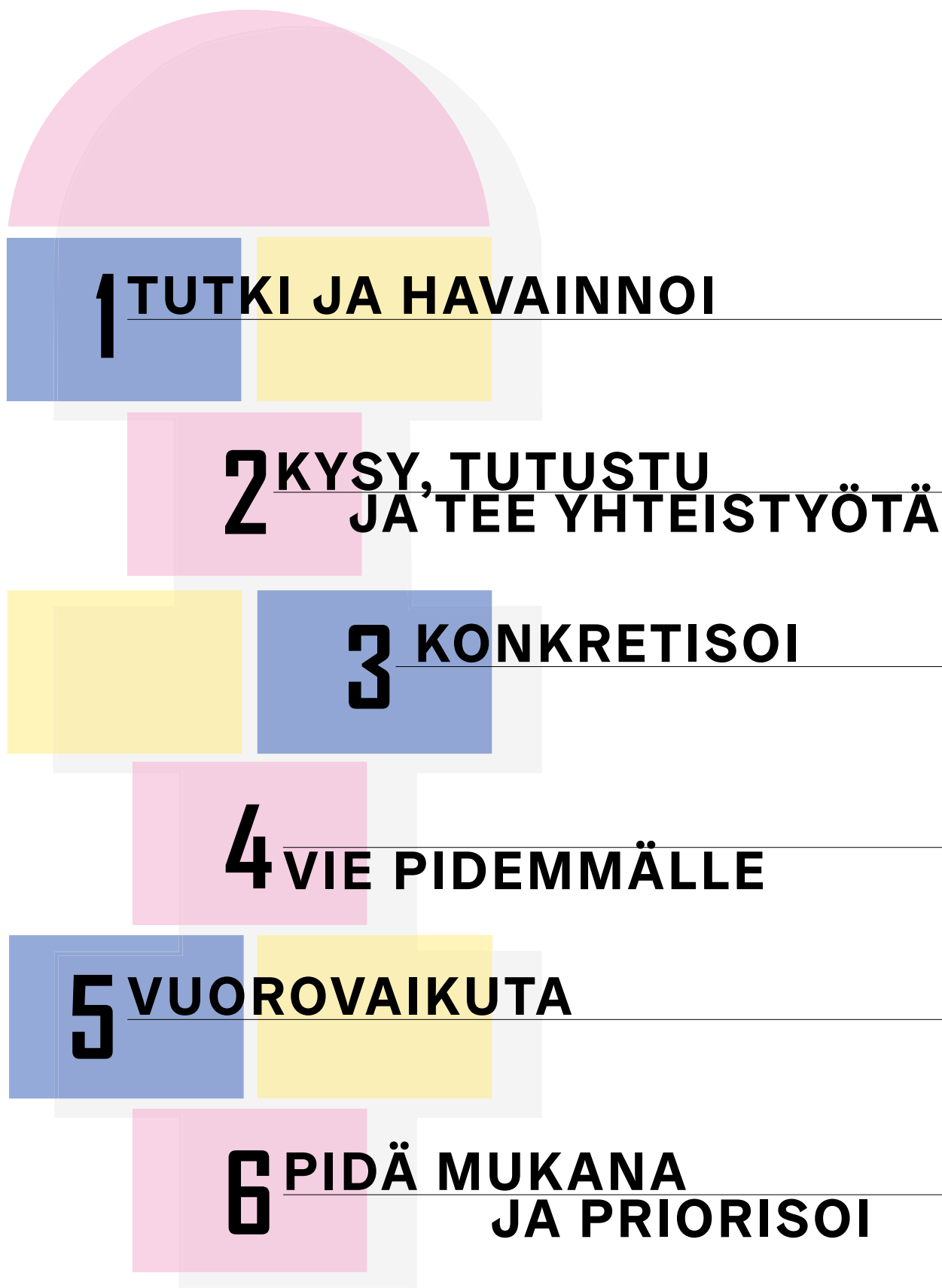
Kunnossapito



Viestintä

Puistosta ja teemasta
viestitään eri keinoin,
mm. tiedotus
suunnitteluvaiheista
ja opasteet valmiissa
puistossa.





4.2 Teeman löytämisen askelmerkit

TUTKI JA HAVAINNOI

Teeman valinnassa tavoitteena on tunnistaa paikan tai alueen ominaispiirteet ja korostaa teemalla sitä. Tärkeä osa teeman etsintää on perusteellinen tutustuminen kohteeseen: tutki kohteen historiaa, arkistoja ja vanhoja valokuvia, tunnista millaisista asioista alueen identiteetti nykytilassa koostuu ja havainnoi miltä kohteessa näyttää. Onko kohteessa jo jotakin ainutlaatuista?

KYSY, TUTUSTU JA TEE YHTEISTYÖTÄ

Alkuvaiheen osallistamisesta voi olla suuresti hyötyä teeman määrittelyssä; usein asukkailla on paljon hiljaista tietoa, jota ei välttämättä löydy kirja- tai kuvalähteitä tutkimalla. Kuuntele miten kohteesta puhutaan, mitä asukkaat ajattelevat kohteesta, millainen maine sillä on. Osallistamista voi tehdä esimerkiksi maastokävelyn tai nettikyselyn muodossa. Yhteistyön ja keskustelun ylläpito myös sisäisesti voi olla teeman löytämisen kannalta hedelmällistä. Joskus teema voi myös kummuta esimerkiksi sisäisen toimialojen välisen yhteistyön tuloksena.

KONKRETISOI

Teemoja kannattaa testata ennen lopullista valintaa. Vaihtoehtoisia teemoja voi olla tässä vaiheessa vielä muutama. Miten teema tulisi näkymään leikkipaikalla? Keksitäänkö aiheen ympärille riittävästi erilaisia ideoita? Löytyykö valmiita välineitä tai kalusteita, jotka tavalla tai toisella kuvastaisivat teemaa? Kerää idea-paletti, jonka esittelet tilaajalle!

VIE PIDEMMÄLLE

Teeman valinnan jälkeen voi alkaa miettiä, miten aiheesta saa kokonaisvaltaisen. Kuvastaako teemaa joku tietty muoto tai väri, joka voisi toistua puiston pinnoissa tai kasvillisuudessa? Minkälaiset pintamateriaalit tukisivat teemaa? Keksitäänkö leikkejä tai pelejä teeman ympärille?

VUOROVAIKUTA

Suunnitelmien vuorovaikutusvaiheessa voi vielä kuulostella reaktioita teemaan; tunnistavatko asukkaat ja käyttäjät teeman omakseen, onko teema riittävän konkreettinen, onko teemaa helppo kuvailla ja millaisen vastaanoton se saa.

PIDÄ MUKANA JA PRIORISOI

Pidä teema mukana koko suunnitteluprosessin ajan. Mieti kaikissa suunnitteluratkaisuissa miten teemaa voisi tuoda esiin. Vältä ratkaisuja, jotka ovat ristiriidassa teeman kanssa. Teemallisissa kohteissa otetaan huomioon kaikki tavallisestikin suunnittelussa mukana olevat aiheet (esteettömyys, ekologiset ratkaisut, historialliset näkökulmat), mutta teemakohteissa teemallisuutta priorisoidaan.

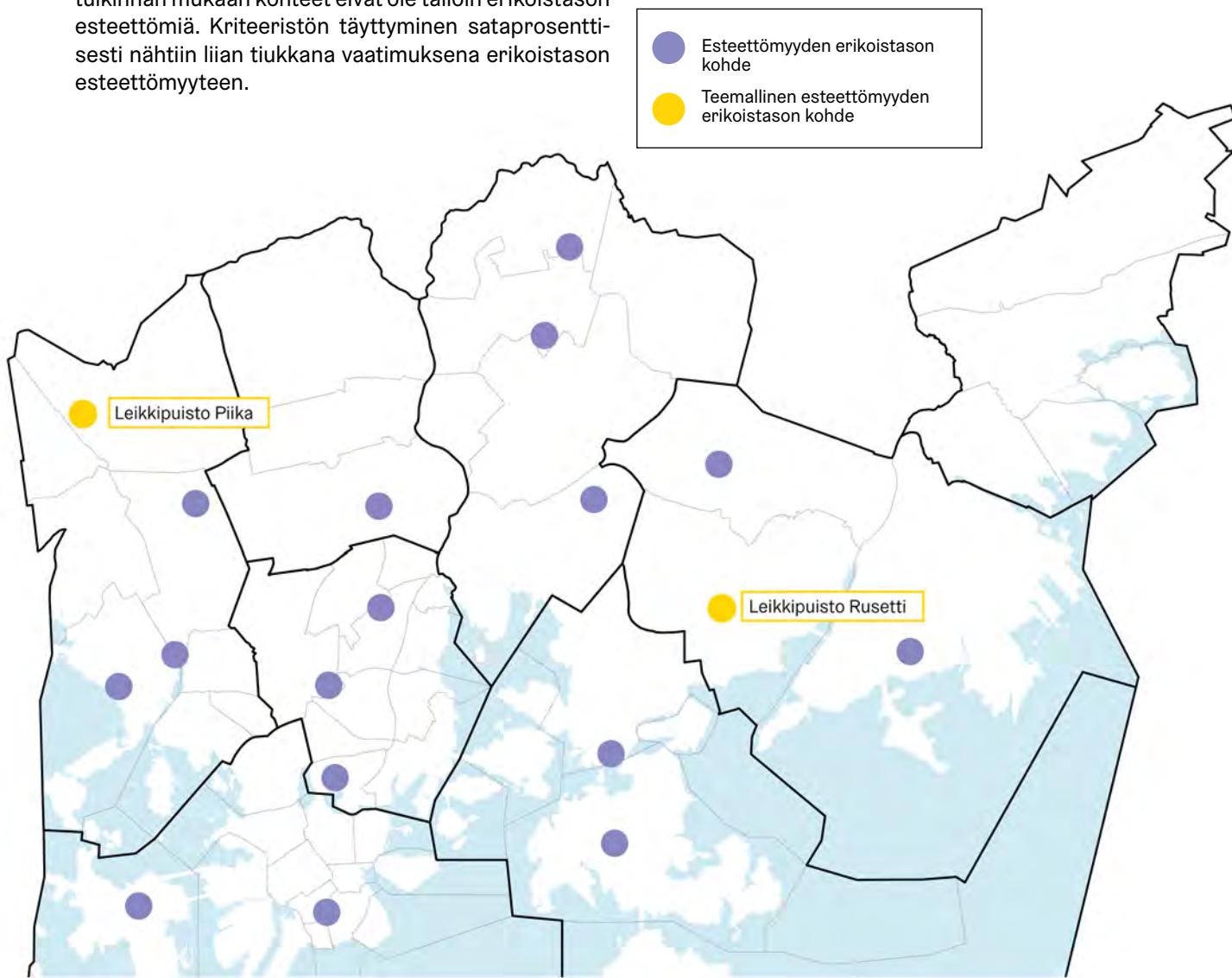
4.3 Esteettömyyden huomioiminen

Osa Helsingin leikkipuistoista on määritelty erikoistason esteettömiksi leikkikohteiksi. Muut leikkipuistot ja -paikat pyritään toteuttamaan perustason esteettöminä. Erikoistason ja perustason esteettömyyden kriteerit on määritelty Helsingin esteettömyystyössä (ks. liite 1 Esteettömyyskriteerit).

Erikoistason esteettömien leikkipuistojen verkosto määrittää puistojen tavoitetilan, mutta tosiasiassa erikoistason esteettömyys ei toteudu nykyisin kaikilta osiltaan kohteissa. Samanaikaisesti teemaleikkiverkostotyön kanssa on inventoitu kaikki Helsingin erikoistason esteettömiksi määritellyt leikkipuistot (19 kpl). Puistoista inventoitiin kaikki kriteeristön eri osat alueet esteettömistä pysäköintipaikoista portteihin ja leikkivälineistä pintamateriaaleihin. Kartoitusta kattoi ainoastaan puistojen ulkoalueet, leikkipuistorakennukset inventoitiin KASKO:n toimesta. Inventoinnin lopputulemana todettiin, ettei yksikään erikoistason esteettömäksi määritelty leikkipuisto tällä hetkellä täytä kaikkia määriteltyjä kriteerejä. Tämänhetkisen tulokannan mukaan kohteet eivät ole tällöin erikoistason esteettömiä. Kriteeristön täytyminen sataprosenttisesti nähtiin liian tiukkana vaatimuksena erikoistason esteettömyyteen.

Vaikkei täydellistä erikoistason esteettömyyttä saavutettu, useassa leikkipuistossa oli paljon tasoa noudattavia ratkaisuja. Erikoistason esteettömyyden tavoittelu johti kuitenkin puistojen samankaltaisuuteen. Maastokäyntien aikana havaittiin, että erikoistason esteettömien leikkivälineiden valikoima on tällä hetkellä hyvin suppea – samat leikkivälineet toistuivat puistosta toiseen, koska muita vaihtoehtoja ei toistaiseksi ole olemassa. Tällaisia välineitä olivat mm. pyöräkaruselli sekä hiekkalaatikon mahalauta ja hiekkapöytä asianmukaisilla mitoilla. Nämä kaikki ovat vaatimuksia erikoistason esteettömässä leikkipuistossa, mutta valmisvalikoimasta löytyy kuhunkin kategoriaan vain yksi tuote. Tulevaisuudessa leikkivälineitä kustomoimalla ja uniikkien ratkaisujen avulla voidaan saavuttaa välineistöltään monipuolisempia esteettömyyden erikoistason kriteeristön täyttäviä leikkivälineitä.

Kartta 7. Helsingin tavoitetason esteettömät leikkipuistot. 2024.





38.



39.



40.



41.

Kuva 38. Pyöräkaruselli on esteettömissä leikkipuistoissa vaadittu vakiovaruste. Pyöräkaruselleista on nykyisin olemassa vain yksi vaihtoehto. Ana Torres. 2024.

Kuva 39. Kiipeilytelineitä voivat käyttää myös monet liikkumiseesteiset, mutta turvasora ei ole esteetön turva-alusta Punainen väri ei erotu vihreästä taustasta. Ana Torres. 2024.

Kuva 40. Luiskaa pitkin käytävissä oleva leikkimökki löytyy useista leikkipuistoista. Se on varustettu asianmukaisin käsi- ja jalkojen ja soveltuu pyörätuolin käyttäjille. Ana Torres. 2024.

Kuva 41. Vain yhdessä inventoidussa kohteessa kohokartta. Kohokartta on vaatimus esteettömyyden erikoistason saavuttamiseksi. Ana Torres. 2024.

4.3.1 Esteettömyys teemaleikkikohteissa

Teemaleikkiverkoston kohteista kaksi on määritelty leikkipalvelulinjauksessa erikoistason esteettömiksi, Leikkipuisto Piika ja uudisrakennettava Leikkipuisto Rusetti. Tavoitteena on, että näiden kohteiden suunnittelussa voitaisiin ottaa huomioon sekä esteettömyys että teemallisuus.

Esteettömien leikkipuistojen kartoituksen perusteella voidaan sanoa, että erikoistason esteettömyys johtaa tiettyihin, tavanomaisena pidettäviin välineisiin. Tätä voidaan pitää jossain määrin ristiriitaisena teemaleikkipuistojen määritelmän kanssa, joissa tavoitteena on erikoisuus ja ainutlaatuisuus. Toisaalta teemaleikkipuistoissa kannustettava välineiden kustomointi ja uniikit ratkaisut voivat tuoda uudenlaisia ratkaisuja myös esteettömyyteen. Leikkivälineisiin olisi melko yksinkertaista muokata esimerkiksi 1 m levyinen liukumäki – tämä mahdollistaa lapsen liukumisen tarvittaessa avustajan sylissä, mutta tuo lisäarvoa myös muille leikkijöille.

Erikoistason esteettömien teemaleikkipuistojen tavoitteeksi tulisi ottaa, että puistosta löytyy kaikki vaadittavat esteettömät toiminnot, mutta kaikkien välineiden ei tarvitse olla erikoistason esteettömiä. Teemallisissa puistoissa pyritään integroimaan esteettömyys osaksi teemaa ja teemallisia elementtejä. Tavanomaiset esteettömät välineet voidaan linkittää teemaan värin tai esimerkiksi pintakuviointin, erilaiselta tuntuvien, näyttävien ja kuulostavien materiaalien avulla. Erikoisvälineisiin ja -rakenteisiin voidaan kustomoida esteettömiä ominaisuuksia. Värisävyjen käytössä tulisi huomioida, että leikkivälineet erottuvat tummuuskontrastina ympäristöstään. Hyvä pääperiaate on, että suuret pinnat ovat vaaleita ja pienet sekä korostettavat pinnat ovat tummia.

Esteettömien puistojen suunnittelun johtajatuksena on kaikkien käyttäjien tasavertainen kohtelu. Tämä tarkoittaa paitsi sitä, että liikkumis- ja toimintaesteisille löytyy tasavertaisesti toimintoja, myös sitä, että puistosta löytyy riittävästi haasteita sellaisille lapsille, joilla ei ole rajoitteita.



Kuva 42. Leikkipuisto Soihdussa on käytetty esteettömiä pintamateriaaleja ja luotu kontrastia kirkkailla väreillä. Ana Torres. 2024.



Kuva 43. Leikkipuisto Piiassa on kahluuallas. Ana Torres. 2024.



Kuva 44. Leikkipuisto Piiassa katutaide elävöittää puistoa ja osallistaa sen käyttäjiä. Ana Torres. 2024.

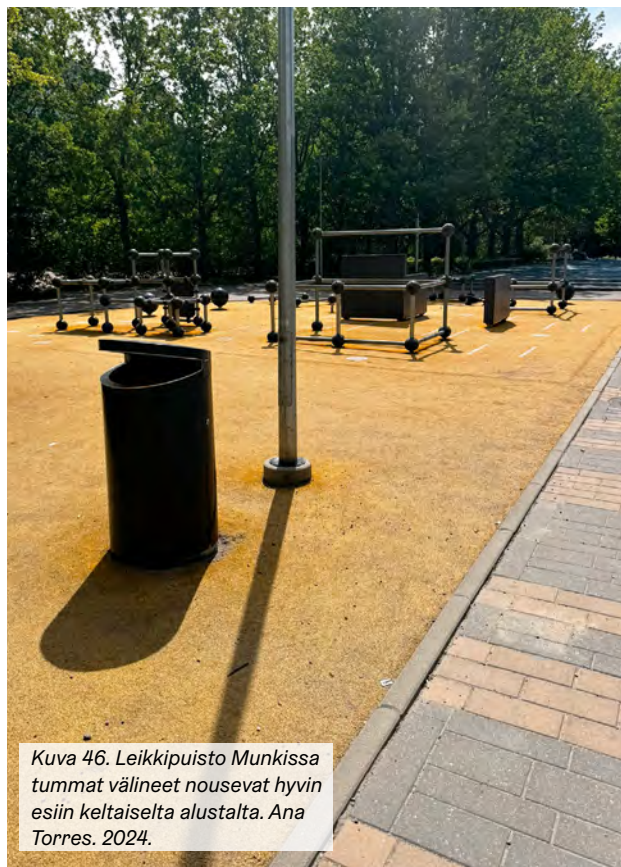


Kuva 45. Leikkipuisto Piiassa nykyiset leikkivälineistä suurin osa ei ole esteettömiä. Ana Torres. 2024.

4.3.2 Esteettömyys ja aistit teemana

Esteettömyys oli sen verran hallitseva elementti monissa kartoituksen puistoissa, että sitä voidaan pitää myös jonkinasteisena teemana. Ehdotuksena on, että yhdessä teemaleikkipuistossa teemaksi voitaisiin ottaa erilaiset aistit. "Aistipuistossa" keskityttäisiin stimuloimaan eri aisteja, koska ihmisillä on näissäkin eri vahvuuksia.

- Näkövammaisten liikkumista voidaan ohjata esimerkiksi mahdollistamalla musiikki tai tarinankeronta kaiuttimista. Myös vesiaiheiden tuottama ääni on tapa stimuloida kuuloaistia.
- Näkövammaisten liikkumista ja toimimista helpotetaan käyttämällä erilaisia materiaaleja, materiaali-contrasteja ja tummuuseroja.
- Tuntoaistia varten puistossa voidaan käyttää erilaisia tekstuureita. Pintakäsittely muuttamalla saadaan samasta materiaalista irti monta eri ominaisuutta.
- Makuaistin stimulointia voidaan harjoittaa syötävillä kasveilla.
- Myös hajuaistia toimivat erilaiset kasvit ja kukat, joilla on erilainen ominaisuus.



Kuva 46. Leikkipuisto Munkissa tummat välineet nousevat hyvin esiin keltaiselta alustalta. Ana Torres. 2024.



Kuva 47. Leikkipuiston kuviointia voidaan käyttää ohjaavana elementtinä. Ana Torres. 2024.



Kuva 48. Leikkipuisto Kotinum-
messä vaihtelevalla kiveyksellä
viestitään tilan muutosta
tuntokontraattia korostaen. Ana
Torres. 2024.

Lähteet

Painamattomat lähteet

Lekplatsprogram för Malmö . Policy och åtgärdsprogram för stadens lekplatser.
Malmö Gatukontor. 2006.
Luettavissa: [Malmo_stad_2006b.pdf \(slu.se\)](#).

Lekstråket i Helsingborg. Innovation Helsingborg.
Luettavissa: <https://innovation.helsingborg.se/initiativ/lekstraket/> ja https://helsingborg-se.translate.goog/uppleva-och-gora/friluftsliv-och-motion/lekplatser/lekstraket/?_x_tr_sl=sv&_x_tr_tl=en&_x_tr_hl=fi.

Leikkipalvelulinjaus. Taustaraportti. Kaupunkiympäristön aineistoja 2022:1.
Luettavissa: <https://julkaisut.hel.fi/fi/julkaisut/leikkipalvelulinjaus-taustaraportti>.

Helsingin kaupunki. Kaupunkiuudistuksen kokonaisuus.
Luettavissa: <https://www.hel.fi/fi/paatoksenteko-ja-hallinto/tietoa-helsingista/kaupunkiuudistus/kaupunkiuudistuksen-kokonaisuus>

Esteettömyys kouluissa ja päiväkodeissa. Opas suunnittelijoille ja henkilökunnalle. 2020. Luettavissa: <https://www.hel.fi/static/hki4all/kirjasto/opas-esteettomyys-kouluissa-paivakodeissa.pdf>

Kuvalähteet

Kuva 1. Linda Liukas

Kuva 2: Malmön teemaleikkiverkosto. Malmö Stad: Temalekplatser - Malmö stad ([malmo.se](#)).

Kuva 3: Hyllie vattenpark. Maria Nyman. <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.flickr.com%2Fphotos%2F-hylliecentrum%2F29894138225&psig=AOvVaw0DBTtjV07l77mbHMNQTVcT&ust=1729920901211000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=2ahUKEwjNzX56iJAxWrQIUHQFANsIQjRx6BAgAEBk>

Kuva 4: Nangijalaplatsen. Thyra Evenäs Brandt. [Thyra.se](#).

Kuva 5: Dinosaurielekan. [Helsingborg.se: Lekplatsen Dinosaurielekan | Helsingborg.se](#)

Kuva 6: Söderlekan. [Helsingborg.se: Söderlekan \(Gustav Adolfs torg\) | Helsingborg.se](#)

Kuva 7: Helsingborgin leikkipolku. [Helsingborg.se: Lekstråket | Helsingborg.se](#)

Kuva 8: Elias Luoto

Kuva 9: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy

Kuva 10: Tiina Perälä

Kuva 11: Marika Luostarinen

Kuva 12: Heidi Johansson

Kuva 13: Lapsia Lasten liikennekaupungin avajaisissa. Teuvo Kanerva. HKM.

Kuva 14: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy

Kuva 15: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy

Kuva 16: Musiikkileikkipaikka virtuoosi. Porin kaupunki: <https://www.visitpori.fi/kirjurinluoto/musiikkileikkipaikka-virtuoosi/>

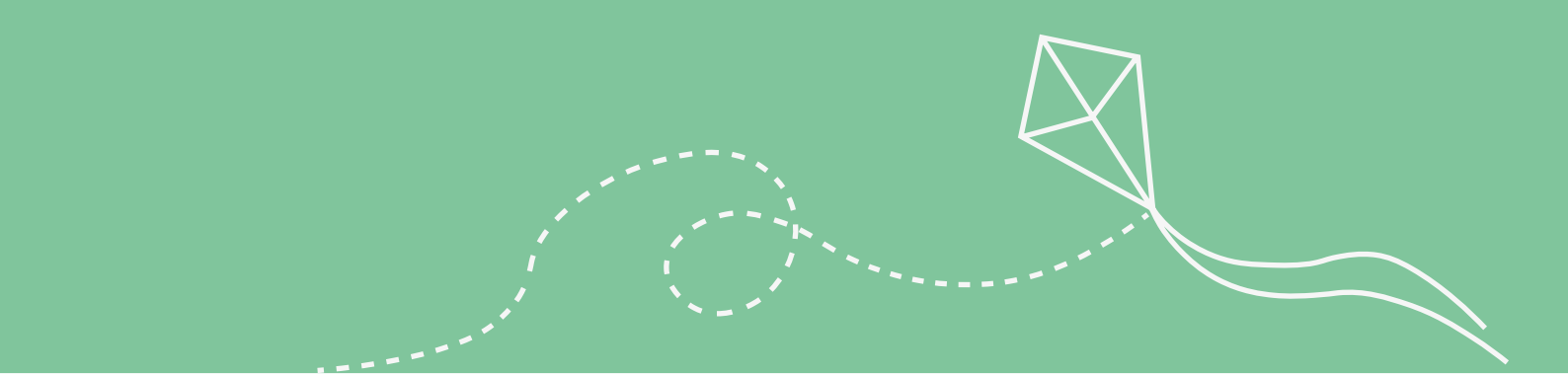
Kuva 17: Ivar Los Parken. [Visitstockholm.se: Ivar Los Park - Visit Stockholm](#)

Kuva 18: Futuroscopen leikkipaikka. Kompan: <https://www.kompan.com/fi/fi/inspiraatio/customer-cases/futuroscope-playground>

Kuva 19: The Land of the River Giants. Monstrum: <https://monstrum.dk/en/playground/rivergiants>

Kuva 20: Dinosaurielekan. [Helsingborg.se: Lekplatsen Dinosaurielekan | Helsingborg.se](#)

Kuva 21: Tiina Perälä



Kuva 22: Linda Liukas

Kuva 23: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy

Kuva 24: Linda Liukas

Kuva 25: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy & Hello Ruby

Kuva 26: Monstrum

Kuva 27: Tiina Perälä

Kuva 28: Tiina Perälä

Kuva 29: Linda Liukas

Kuva 30: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy

Kuva 31: Linda Liukas

Kuva 32: Maisema-arkkitehtitoimisto Näkymä Oy

Kuva 33: Ana Torres

Kuva 34: Niina Alapeteri

Kuva 35: Tiina Perälä

Kuva 36: Tiina Perälä

Kuva 37: Tiina Perälä

Kuva 38: Ana Torres

Kuva 39: Ana Torres

Kuva 40: Ana Torres

Kuva 41: Ana Torres

Kuva 42: Ana Torres

Kuva 43: Ana Torres

Kuva 44: Ana Torres

Kuva 45: Ana Torres

Kuva 46: Ana Torres

Kuva 47: Ana Torres

Kuva 48: Ana Torres

Kuvailulehti

Tekijät:	Tiina Perälä, Ana Torres, Heidi Joronen
Julkaisun yhteyshlö:	Maria Hyövälti-Kantola
Julkaisun nimi:	Teemaleikkiverkosto ja teemallisten leikkikohteiden suunnitteluperiaatteet
Sarja:	Helsingin kaupungin kaupunkiympäristön aineistoja
Sarjanumero:	2024:17
Julkaisuaika:	2024
ISBN:	ISBN 978-952-386-516-7
ISSN:	2489-4257 (verkkojulkaisu), verkkoversio pdf
Kieli, koko teos:	suomi
Kieli, tiivistelmä:	suomi, ruotsi, englanti

Tiivistelmä

Työn tavoitteena on ollut laatia Helsingin laajuinen teemaleikkiverkosto sekä suunnitteluperiaatteet kaupungin tuleville teemallisille leikkikohteille. Teemaleikkiverkoston on tarkoitus täydentää vuonna 2022 valmistunutta Leikkipalvelulinjausta teemallisten leikkipalveluiden osalta. Lähtötietona työssä on perehdytty olemassa oleviin teemaleikkiverkostoihin sekä esitelty tarkemmin teemallisia leikkikohteita sekä Suomesta että ulkomailta. Työn lopuksi on esitelty kesällä 2024 suoritetun Helsingin leikkipuistojen esteettömyyskartoituksen tulokset ja annettu suosituksia esteettömyyden huomioimiseen teemallisissa leikkikohteissa.

Teemaleikkiverkoston tavoitteena on luoda uudenlaisia, vetovoimaisia leikkipuistoja ja -paikkoja Helsingin alueelle. Jo aiemmin Helsinkiin on suunniteltu ja rakennettu eri tasoisia teemallisia leikkikohteita. Tavoitteena on tuoda kokonaisvaltainen teemallisuus suunnittelun keskiöön ja luoda nähtävyydenomaisia elämyksellisiä leikkipaikkoja ja -puistoja.

Verkostotarkastelun tavoitteena on ollut osoittaa teemallisina kehitettävät kohteet. Valinnoissa huomioidaan sekä vanhat leikkikohteet ja niiden peruskorjaustarve, että mahdolliset uudet leikkipuistot ja -paikat. Lisäksi arvioidaan muita leikkipalvelun vetovoimaisuuteen vaikuttavia tekijöitä kuten liikenneyhteyksiä.

Avainsanat:

Teemaleikkiverkosto, teemaleikki, leikkipalvelulinjaus, esteettömyyskartoitus, leikkipalveluiden esteettömyys

Sammanfattning

Målet med arbetet har varit att skapa ett temalekplatsnätverk för Helsingfors och designprinciper för stadens framtida temalekplatser. Temaleknätverkets ändamål är att komplettera lektjänsternas linjering (Leikkipalvelulinjaus. Taustaraportti) från år 2022 angående temalektjänster. Som utgångspunkt har arbetet bekantat sig med befintliga temaleknätverk och presenterat temalekplatser både i Finland och utomlands mer i detalj. I slutet av arbetet framförs resultatet av en tillgänglighetskartläggning av Helsingfors lekparkar som genomfördes sommaren 2024 och rekommendationer framställs för beaktning av tillgänglighet på temalekplatser.

Målet med temalekplatsnätverket är att skapa nya, attraktiva lekparkar och platser i Helsingfors. Temalekplatser av olika slag och nivå har även förut planerats och byggts i Helsingfors. Målet är att föra holistiska teman till centrum av planeringen och skapa upplevelserika lekplatser och parker som är som attraktioner.

Målet med nätverksöversynen har varit att peka ut områden som ska utvecklas tematiskt. I urvalet har beaktats både gamla lekplatser och deras behov av renovering samt eventuella nya lekparkar och platser. Dessutom utvärderas andra faktorer som påverkar lektjänstens attraktivitet, såsom transportförbindelser.

Nyckelord:

Temaleknätverk, temalek, lektjänsters linjering, tillgänglighetskartläggning, lektjänsters tillgänglighet

Summary

The goal of the work has been to create a Helsinki-wide network of themed playgrounds and design principles for the city's future themed playgrounds. The network of themed playgrounds is intended to complement the alignment for play services (Leikkipalvelulinjaus. Taustaraportti) completed in 2022 from the view of themed playgrounds. As a starting point, the work has familiarized itself with the existing networks of themed playgrounds and introduced themed playgrounds both in Finland and abroad in more detail. At the end of the work, the results of the accessibility survey of playgrounds in Helsinki carried out in the summer of 2024 have been presented, and recommendations have been given for how to consider accessibility in themed playgrounds.

The goal of the network of themed playgrounds is to create new, attractive playgrounds and places in the Helsinki area. Different levels of themed playgrounds have already been planned and built in Helsinki in the past. The goal is to bring a holistic theme to the center of the designing process and create memorable, attraction-like playgrounds and other destinations.

The goal of reviewing existing playgrounds has been to indicate playgrounds which will be developed with a theme. The selections take into account both old playgrounds and their need for renovation, as well as possible new playgrounds and places. In addition, other factors affecting the attractiveness of the play service, such as transport connections, are evaluated.

Keywords:

Network of themed playgrounds, playing with themes, alignment for play services, accessibility survey, accessibility of playgrounds

Liitteet

Liite 1: Kriteerit erikois- ja perustason leikkipuistoille. Helsinki kaikille -projekti.

KRITEERIT ERIKOIS- JA PERUSTASON LEIKKIPUISTOILLE

Helsinki kaikille -projekti

	PERUSTASO	ERIKOISTASO
PUISTON YLEISET VARUSTEET		
Opasteet	Opasteiden ääreen pääsee pyörätuolilla Opasteiden teksti silmien korkeudella 1,4-1,6 m (opaste kulkuväylän sivussa) Riittävä värikontrasti tekstin ja pohjan välillä (tumma teksti, vaalea pohja) Ilmoitustaulu, josta ilmenee puiston nimi, sijainti ja yhteystiedot ja hätänumero Tekstin kirjaisinkoko 25-40 mm, jos on pääsy opasteen viereen ja 70-100 mm, jos opasteen joutuu lukemaan 1-3 m päästä Opastaulut eivät saa olla turva-alueella, paitsi jos ne ovat osana leikkivälinettä	Opasteiden ääreen pääsee pyörätuolilla Opasteiden teksti silmien korkeudella 1,4-1,6 m (opaste kulkuväylän sivussa) Lapsille tarkoitetut erityisopasteen teksti ja kuva sijoitetaan 1,2-1,4 m korkeuteen Riittävä värikontrasti tekstin ja pohjan välillä (tumma teksti, vaalea pohja) Ilmoitustaulu, josta ilmenee puiston nimi, sijainti ja yhteystiedot ja hätänumero Tekstin kirjaisinkoko 25-40 mm, jos on pääsy opasteen viereen ja 70-100 mm, jos opasteen joutuu lukemaan 1-3 m päästä Leikkivälineet merkitty piste-kirjoituksella esim. käsijohteessa sijaitsevaan opastauluun Opastaulut eivät saa olla turva-alueella, paitsi jos ne ovat osana leikkivälinettä
Sisäänkäynti		Sisäänkäynnin läheisyydessä on liikkumisesteisen autopaikka Sisäänkäynnin läheisyydessä on katos Katoksessa on penkki ja odotustilaa pyörätuolissa istuvalle Jos rakennuksen viereen pääsee autolla, riittää jos rakennuksessa on katos, jossa voi olla suojassa sateelta ja auringolta.

Aitaus	Leikkialue on aidattu tai selkeästi rajattu (leikkialueesta muodostuu selkeä kokonaisuus), portti ei ole välttämätön Liikkuvat leikkivälineet, kuten keinut, on aidattu (edestä, aukko sivussa rungon kohdalla) Keinu on aidattu joko umpi- tai avoaidalla. Juoksueste ei riitä, sillä se aiheuttaa törmäämis- ja kaatumisvaaran Keinun aidan on oltava direktiivien mukainen (esim. ei voi kiivetä). Portin vapaan aukon leveys vähintään 900 mm Lukitusmekanismin korkeus enintään 850 mm	Leikkialue on aidattu, portti ei ole välttämätön Liikkuvat leikkivälineet, kuten keinut, on aidattu (edestä, aukko sivussa rungon kohdalla) Keinu on aidattu joko umpi- tai avoaidalla. Juoksueste ei riitä, sillä se aiheuttaa törmäämis- ja kaatumisvaaran Keinun aidan on oltava direktiivien mukainen (esim. ei voi kiivetä). Pensasaidan vaihtaminen selkeään verkko- tai lauta-aitaan peruskorjauksen yhteydessä Portin vapaan aukon leveys vähintään 900 mm Lukitusmekanismin korkeus enintään 850 mm
Porras (koskee mahdollisuuksien mukaan myös leikkivälineisiin liittyviä portaita)	Portaissa kontrastiraidat askelmien reunassa (ylimmän ja alimman askelma) Portaan alle pääsy estettävä tai ainakin merkittävä siten, että portaan reunaan ei voi lyödä päätä Portaan leveys vähintään 1,2 m Nousu 110-140 mm, suositus on 120 mm Etenemä 390-420 mm Portaan nousu ja etenemä koskee alueella olevia kulkuväylien portaita ja mahdollisuuksien mukaan myös leikkivälineisiin liittyviä portaita. Ei kierreportaita Ei avoaskelmia	Portaissa kontrastiraidat askelmien reunassa (joka askelman) Portaan alle pääsy estettävä ainakin merkittävä siten, että portaan reunaan ei voi lyödä päätä Portaan leveys vähintään 1,2 m Nousu 110-140 mm, suositus on 120 mm Etenemä 390-420 mm Portaan nousu ja etenemä koskee alueella olevia kulkuväylien portaita ja mahdollisuuksien mukaan myös leikkivälineisiin liittyviä portaita. Ei kierreportaita Ei avoaskelmia
Luiska (koskee mahdollisuuksien mukaan myös leikkivälineisiin liittyviä luiskia)	Luiskassa 50 mm korkea suoja-reunus, jos luiska ei rajaudu seinään tms. Suojareunuksen ja luiskan välillä kontrastiväri Luiskan leveys vähintään 1,2 m Ei kierreluiskaa, käännökset tasanteiden kohdalla Luiskan pituuskaltevuus	Luiskassa 50 mm korkea suoja-reunus, jos luiska ei rajaudu seinään tms. Suojareunuksen ja luiskan välillä kontrastiväri Luiskan leveys vähintään 1,2 m Ei kierreluiskaa, käännökset tasanteiden kohdalla Luiskan pituuskaltevuus

	korkeintaan 8 % ja sivukaltevuus korkeintaan 3 %	korkeintaan 5 % ja sivukaltevuus korkeintaan 2 %
Käsijohde (koskee myös leikkivälineisiin liittyviä käsijohdeita)	Käsijohde portaissa ja luiskissa 700 mm ja 900 mm korkeudella, leikkivälineissä 700 mm korkeudella (huomioidaan myös direktiivit, esim. umpikaiteen osalta) Käsiohde kiinnitetty alhaalta Käsijohde jatkuu 300 mm yli portaan/luiskan	Käsijohde portaissa ja luiskissa 700 mm ja 900 mm korkeudella, leikkivälineissä 700 mm korkeudella (huomioidaan myös direktiivit, esim. umpikaiteen osalta) Käsiohde kiinnitetty alhaalta Käsijohde jatkuu 300 mm yli portaan/luiskan
Kalusteet Kalusteiden sijoittaminen	Kalusteiden luokse pääsee pyörätuolilla Kalusteet sivussa kulkuväylältä Kalusteet merkitty kontrastimateriaalivyöhykkeellä (kalusteet sijoitetaan kulkuväylän pinnasta poikkeavalle materiaalille, esim. hiekkakäytävä ja kivetty kalustevyöhyke) Kalusteet erottuvat väritään kontrastimateriaalivyöhykkeestä	Kalusteiden luokse pääsee pyörätuolilla Kalusteet sivussa kulkuväylältä Kalusteet merkitty kontrastimateriaalivyöhykkeellä (kalusteet sijoitetaan kulkuväylän pinnasta poikkeavalle materiaalille, esim. hiekkakäytävä ja kivetty kalustevyöhyke) Kalusteet erottuvat väritään kontrastimateriaalivyöhykkeestä
Roska-astiat	Roska-astia kalustevyöhykkeen reunassa, poissa kulkuväylältä Roska-astiassa kontrastiväri Roska-astian aukon korkeintaan 900 mm korkeudella	Roska-astia kalustevyöhykkeen reunassa, poissa kulkuväylältä Roska-astiassa kontrastiväri Roska-astian aukon korkeintaan 900 mm korkeudella
Penkit, pöydät ja mitoitus	Penkeissä selkä- ja käsinojat myös penkki, jossa on keskikäsinoja (jolloin ainakin toinen sivukäsinoja puuttuu. Pääsee siirtymään penkille pyörätuolista.) Penkkejä eri korkeuksilla: aikuisille tarkoitettujen penkkien korkeus 450-500 mm ja lapsille tarkoitettujen penkkien korkeus 300 mm ja 400 mm (pääsee siirtymään pyörätuolista) Penkin päässä vapaata tilaa 900 mm pyörätuolia tai lastenvaunuja varten Jalkoja varten vapaa tila pöydän alla: korkeus vähintään 670 mm, syvyys vähintään 600 mm, leveys vähintään 800 mm Pöydän ylätasen korkeus 750-	Penkeissä selkä- ja käsinojat, myös penkki, jossa on keskikäsinoja (jolloin ainakin toinen sivukäsinoja puuttuu. Pääsee siirtymään penkille pyörätuolista.) Penkkejä eri korkeuksilla: aikuisille tarkoitettujen penkkien korkeus 450-500 mm ja lapsille tarkoitettujen penkkien korkeus 300 mm ja 400 mm (pääsee siirtymään pyörätuolista) Penkin päässä vapaata tilaa 900 mm pyörätuolia tai lastenvaunuja varten Jalkoja varten vapaa tila pöydän alla: korkeus vähintään 670 mm, syvyys vähintään 600 mm, leveys vähintään 800 mm Pöydän ylätasen korkeus 750-

Lasten kalusteet	800 mm Pidennetty pöytälevy, jolloin pöydän päähän pääsee pyörätuolilla Lapsille tarkoitetun pöydän alla vapaa tila: korkeus vähintään 570 mm, syvyys vähintään 500 mm (pyörätuolin vaatimat mitat) Lasten pöydän ylätasen korkeus 550 mm	800 mm Pidennetty pöytälevy, jolloin pöydän päähän pääsee pyörätuolilla Lapsille tarkoitetun pöydän alla vapaa tila: korkeus vähintään 500 mm, syvyys vähintään 500 mm (pyörätuolin vaatimat mitat) Lasten pöydän ylätasen korkeus korkeintaan 550 mm
Materiaalit	Kulkupinnat: * kulkupinnan tulee olla riittävän kova (turva-alusta, tiivistetty kivituhka, asfaltti) * kulkupinnan tulee olla selkeästi rajattu (esim. selkeä nurmialueen raja on riittävä) Käsijohteet: * materiaalin tulee olla sellaista, että siihen ei jää kieli kiinni * puisesta käsijohteesta ei saa tulla tikkuja	Kulkupinnat: * kulkupinnan tulee olla riittävän kova (turva-alusta, tiivistetty kivituhka, asfaltti) * kulkupinnan tulee olla selkeästi rajattu (esim. selkeä nurmialueen raja on riittävä, voi olla mekaaninen kantti, reunatuki) Käsijohteet: * materiaalin tulee olla sellaista, että siihen ei jää kieli kiinni * puisesta käsijohteesta ei saa tulla tikkuja
Värit ja kontrastit	Kontrastivärejä käytetään esim. pinnoissa, leikkivälineissä ja aidoissa Kontrastivärien käyttöperiaatteita: * suurempi pinta vaalealla värillä (esim. vaalea aita ja tummat portin pielet tai vaalea porrasaskelma ja tumma kontrastiraita jne.) * esim. keinun runko ja liukumäen lähtötason poikkirakenne on hyvä maalata keltaisella, sillä keltaisen värin ihminen erottaa kaikkein pisimpään, kun näkö huononee * värikontrasti on riittävä silloin, kun värit erottaa mustavalkoisesta valokuvasta Hyviä väriyhdistelmiä: * keltainen-musta * keltainen-sininen * valkoinen-musta * valkoinen-sininen * valkoinen-vihreä * valkoinen-punainen * valkoinen-oranssi	Kontrastivärejä käytetään esim. pinnoissa, leikkivälineissä ja aidoissa Kontrastivärien käyttöperiaatteita: * suurempi pinta vaalealla värillä (esim. vaalea aita ja tummat portin pielet tai vaalea porrasaskelma ja tumma kontrastiraita jne.) * esim. keinun runko ja liukumäen lähtötason poikkirakenne on hyvä maalata keltaisella, sillä keltaisen värin ihminen erottaa kaikkein pisimpään, kun näkö huononee * värikontrasti on riittävä silloin, kun värit erottaa mustavalkoisesta valokuvasta Hyviä väriyhdistelmiä: * keltainen-musta * keltainen-sininen * valkoinen-musta * valkoinen-sininen * valkoinen-vihreä * valkoinen-punainen * valkoinen-oranssi

* valkoinen-keltainen (keltamulta)
Värit valitaan siten, että ne soveltuvat leikkipuiston ja ympäristön väreihin, mutta kuitenkin erottuvat Turva-alueen ja leikkivälineiden pitää erottua toisistaan

* valkoinen-keltainen (keltamulta)
Värit valitaan siten, että ne soveltuvat leikkipuiston ja ympäristön väreihin, mutta kuitenkin erottuvat Turva-alueen ja leikkivälineiden pitää erottua toisistaan

LEIKKIVÄLINEET

Leikkivälineet yleisesti

Erottelu isojen ja pienten alueeseen auttaa hahmoittamista, ja lisää turvallisuutta, mutta ei välttämätön esteettömyyden kannalta
Osa perusleikkivälineistä* on esteettömiä (joku liukumäistä jne.)

*HUOM!

Perusleikkivälineet:

* Liukumäki

* Keinu

* Hiekkalaatikko

*Leikkikatos (tai -mökki)

Portaissa kontrastiraidat askelmien reunassa (ylin ja alin askelma)

Leikkivälineiden lähelle pääsee myös pyörätuolilla tai lastenvaunujen kanssa

Leikkivälineisiin törmäminen on estettävä, erityisesti on huolehdittava liikkuvista välineistä kuten keinuista

Erottelu isojen ja pienten alueeseen auttaa hahmoittamista, ja lisää turvallisuutta, mutta ei välttämätön esteettömyyden kannalta

Perusleikkivälineet* ovat esteettömiä ja lisäksi on muitakin kaikille sopivia leikkivälineitä (esim. hiekkapöytä, makuukeinu)

Portaissa kontrastiraidat askelmien reunassa (joka askelman)

Leikkivälineiden lähelle pääsee myös pyörätuolilla tai lastenvaunujen kanssa

Leikkivälineisiin törmäminen on estettävä, erikoisesti on huolehdittava liikkuvista välineistä kuten keinuista

Keinu

Turva-alusta (valettu)

Selkänojallinen jousikeinu tai **m**akuukeinu (varsikeinu, jossa on levy päällä)

Jousikeinussa voi olla myös pidennetty istuinosa, jolloin avustaja mahtuu kyytiin tukemaan lasta
Keinut sijoitettu leikkialueen reunaan

Turva-alusta (valettu)

Selkänojallinen jousikeinu tai **m**akuukeinu (varsikeinu, jossa on levy päällä)

Jousikeinussa voi olla myös pidennetty istuinosa, jolloin avustaja mahtuu kyytiin tukemaan lasta
Keinut sijoitettu leikkialueen reunaan ja aidattu, aitauksessa aukko keinujen sivussa, keinu-
 jen telineen rungon kohdalla

	Keinut merkitty kontrastimateriaali- vyöhykkeellä (turva-alusta)	Keinut merkitty kontrastimateriaali- vyöhykkeellä (turva-alusta)
Liukumäki	Yhteen liukumäkeen pääsee luiskaa, verkkoa tms. pitkin Liukumäkeen päästävä myös portaita Pääsy liukumäen alle estettävä tai ainakin merkittävä siten, että liu'un reunaan ei voi lyödä päätä Menoalue on riittävän leveä, jotta siinä mahtuu kääntämään pyörätuolin, leveys vähintään 1,5 m Liukumäen alaosa jatkuu riittävän pitkälle, jotta vauhti ehtii pysähtyä ennen liu'un loppumista tai Liukumäen alaosa on maantasolla, jotta lapsi ei putoa vauhdissa Luiskallinen liukumäki 1000 mm leveä, mahtuu laskemaan avustajan kanssa, kuitenkin vähintään 800 mm, jolloin lapsi voi laskea aikuisen sylissä Liukuosa suunnattu pois päin auringosta, jotta ei kuumene	Eri kokoisia liukumäkiä, joihin pääsee siirtymään pyörätuolista (luiska, verkko tms.) Liukumäkeen päästävä myös portaita Pääsy liukumäen alle estettävä tai ainakin merkittävä siten, että liu'un reunaan ei voi lyödä päätä Menoalue on riittävän leveä, jotta siinä mahtuu kääntämään pyörätuolin, leveys vähintään 1,5 m Liukumäen alaosa jatkuu riittävän pitkälle, jotta vauhti ehtii pysähtyä ennen liu'un loppumista tai Liukumäen alaosa on maantasolla, jotta lapsi ei putoa vauhdissa Joku liukumäistä 1000 mm leveä, jolloin siinä mahtuu laskemaan avustajan kanssa, kuitenkin vähintään 800 mm, jolloin lapsi voi laskea aikuisen sylissä Liukumäen alaosasta opastettu reitti takaisin portaille/luiskalle (esim. kontrastimateriaalin tai turva-alustan värien avulla) Liukuosa suunnattu pois päin auringosta, jotta ei kuumene
Hiekkalaatikko	Hiekkalaatikon reunoissa kontrastiväri Osa hiekkalaatikosta korotettu, korkeus 400 mm tai hiekkapöytä (Jos perustasolla on hiekkapöytä) Hiekkapöydän alla olevan pinnan tulee olla riittävän kova, että se kestää edestakaisen pyörätuolilla ajon (esim. asfaltti tai betonikiveys)	Hiekkalaatikon reunoissa kontrastiväri Osa hiekkalaatikosta suojattu katoksella (tai osa hiekkalaatikosta esim. puun varjossa) Osa hiekkalaatikosta korotettu, korkeus 400 mm ja hiekkapöytä, jossa jalkatilaa pyörätuolille 550 mm (korkeus) ja 500 mm (syvyys) ja mahalauta hiekkalaatikon sisäpuolelle, josta lapsi yltää vatsallaan maatessa hiekkaan Hiekkapöydän alla olevan pinnan tulee olla riittävän kova, että se kestää edestakaisen pyörätuolilla ajon (esim. asfaltti tai betonikiveys)

	Hiekkapöytä on mieluummin osa hiekkalaatikkoa, mutta erillisiäkin hiekkapöytiä on, molempia löytyy valmistajilta Hiekkapöytä asennetaan mallista riippuen hiekkalaatikon reunaan tai erikseen, ei kuitenkaan hiekkalaatikon keskelle.	Hiekkapöytä on mieluummin osa hiekkalaatikkoa, mutta erillisiäkin hiekkapöytiä on, molempia löytyy valmistajilta Hiekkapöytä asennetaan mallista riippuen hiekkalaatikon reunaan tai erikseen, ei kuitenkaan hiekkalaatikon keskelle.
Leikkikatos (tai -mökki)	Oviaukon/sisäänkäynnin leveys vähintään 850 mm Oviaukko merkinään kontrastivärillä Kalusteiden ääreen pitää päästä myös pyörätuolilla eli pöydän alla vapaa tila: korkeus vähintään 500 mm, syvyys vähintään 500 mm Lasten pöydän ylätasen korkeus korkeintaan 550 mm Kalusteissa käytetään värikontrastia Ikkuna-aukot riittävän matalalla, että niistä näkee ulos myös pyörätuolista, alareunan on kuitenkin oltava 300 mm lattian pinnasta, jotta pyörätuolin jalkatuet eivät osuisi aukkoon Leikkimökissä ei saa olla kynnystä eikä tasoeroa	Oviaukon/sisäänkäynnin leveys vähintään 850 mm Oviaukko merkitään kontrastivärillä Kalusteiden ääreen pitää päästä myös pyörätuolilla eli pöydän alla vapaa tila: korkeus vähintään 500 mm, syvyys vähintään 500 mm Lasten pöydän ylätasen korkeus korkeintaan 550 mm Kalusteissa käytetään värikontrastia Ikkuna-aukot riittävän matalalla, että niistä näkee ulos myös pyörätuolista, alareunan on kuitenkin oltava 300 mm lattian pinnasta, jotta pyörätuolin jalkatuet eivät osuisi aukkoon Leikkimökissä ei saa olla kynnystä eikä tasoeroa
Kiipeilyteline, kiipeilyseinä	Kiipeilytelineen eri osat merkitty eri väreillä, kontrastivärit Turva-alusta Makoilutasanne Kallistettu kiipeilyseinä, jossa voi kiivetä esim. sivuttain	Kiipeilytelineen eri osat merkitty eri väreillä, kontrastivärit Turva-alusta Makoilutasanne Kallistettu kiipeilyseinä, jossa voi kiivetä esim. sivuttain
Pyöräkaruselli	Pyöräkaruselli (poljettava) sopii hyvin näkövammaiselle lapselle	Pyöräkaruselli (poljettava) sopii hyvin näkövammaiselle lapselle
Palloseinä, koripallokorit	Palloseinässä aukkoja eri korkeuksilla Seinän edustan pintamateriaali riittävän kovaa pyörätuolilla edes takaisin liikkumiseen Koripallokorin korkeus säädettävissä/koreja eri korkeuksilla	Palloseinässä aukkoja eri korkeuksilla Seinän edustan pintamateriaali riittävän kovaa pyörätuolilla edes takaisin liikkumiseen Koripallokorin korkeus säädettävissä/koreja eri korkeuksilla
Kahluuallas ja	Kahluualtaan reunan korkeus 400	Kahluualtaan reunan korkeus 400

vesiaihe	mm, lapsi pääsee siirtymään pyörätuolista reunalle K ahluualtaan reuna merkitty kontrastivärillä M aantasalla olevan kahluualtaan reuna kallistettu altaasta pois päin, kallistus 2,5 % K ahluualtaan pohja on sileä	mm, lapsi pääsee siirtymään pyörätuolista reunalle K ahluualtaan reuna merkitty kontrastivärillä M aantasalla olevan kahluualtaan reuna kallistettu altaasta pois päin, kallistus 2,5 % K ahluualtaan pohja on sileä
Kasvillisuus ja varjo	L eikkialueella ei saa olla piikkisiä kasveja eikä esim. nokkosia I sosta puusta saadaan hyvä varjoalue, tarpeellinen lapsille ja vanhuksille E i kasveja, jotka lamoavat esim. kaiteiden päälle tai kulkureitille K asvillisuus on leikkialueiden ulkopuolella	L eikkialueella ei saa olla piikkisiä kasveja eikä esim. nokkosia I sosta puusta saadaan hyvä varjoalue, tarpeellinen lapsille ja vanhuksille E i kasveja, jotka lamoavat esim. kaiteiden päälle tai kulkureitille K asvillisuus on leikkialueiden ulkopuolella
Valaistus	V alaisimet asennettu samalle puolelle kulkuväylää, metrin päähän kulkuväylän reunasta E rityisesti huomioitava sisäänkäynnin, risteyskohtien ja taserojen valaistuksesta E päsuora valaistus	V alaisimet asennettu samalle puolelle kulkuväylää, metrin päähän kulkuväylän reunasta E rityisesti huomioitava sisäänkäynnin, risteyskohtien ja taserojen valaistuksesta E päsuora valaistus L eikkivälineitä on valaistu kohdevaloilla

Helsinki

