SNAPPTUNAFÄLTET

"Med mod att gå före skapar vi ett Vallentuna där människor och idéer växer" lyder Vallentuna kommuns vision, tillsammans med projektet Riskful Play finns ambitionen att skapa nya spännande möjligheter till rörelse för kommunens invånare. Snapptunafältets upprustning är ett av dessa projekt.

PROJEKTETS BAKGRUND

Snapptunafältet norr om Vallentuna Centrum ska rustas upp. Projektet finansieras av Vallentuna Kommun i samarbete med projektet Riskful Play som drivs av Korpen Vallentuna (och som har finansierats av Allmänna Arvsfonden och Riksidrottsförbundet). Ambitionen är att skapa stimulerande miljöer med sociala ytor som bjuder in till lek, umgänge och utforskning. Barn och ungdomar ska vara med och känna sig delaktiga redan under processen som leder fram till den slutliga rörelseytan.

Ett stort fokus har legat på dialog under våren 2020. Dialogerna har främst förts mellan barn och unga med syftet att lyssna in, engagera och skapa förståelse kring projektet, ens möjligheter att påverka och hur processerna fungerar. Barn och ungdomar ska ha ett större inflytande för vilka aktiviteter som planeras på ytan.

Andra parter som allmänheten, kommuner och skolor för elever med funktionsvariation har också varit engagerade i processen genom workshops, förslagslåda och digitala enkäter. Totalt har uppåt 410 Vallentunabor, unga som gamla, gjort sina röster hörda genom flertalet workshops och digitala enkäter och tyckt till om Snapptunafältets utveckling.

Utifrån resultatet från dialogerna har tankarna sammanfattats i ordmolnet ovan och ligger till grund för de aktiviteter som kommer finnas med på Snapptunafältet.

SYFTET MED PROJEKTET

Syftet med projektet är att skapa en attraktiv rörelseyta på Snapptunafältet för allmänheten, med fokus på barn och ungdomar.

Projektets mål är att skapa en unik rörelseyta som lockar fler barn, unga och andra till rörelse för ett mer hälsosamt och aktiv livsstil. Vallentuna kommun ska bli en ledande kommun i arbetet för att förbättra barn och ungas offentliga miljöer och därigenom inspirera andra kommuner till att göra liknande satsningar.

Förutom att skapa en attraktiv rörelseyta för kommunens invånare så har projektet även höga ambitioner att arbeta med miljö, hållbarhet och samarbeten mellan olika förvaltningar.

Projektet ska ge barn och unga möjligheten att kunna påverka utformningen av sina offentliga miljöer, för att på så sätt skapa ett större engagemang och ägandeskap samt få fler unga att gå ut och röra på sig.

Innehållet på rörelseytan sätts i kombination med Vallentuna kommuns visioner, barn & ungdomars medverkan i workshop, medborgardialog och förslag samt Riskful Plays principer. Läs mer om detta den andra affischen under rubriken "Designprinciper".

Det långsiktiga målet är att engagera folk och göra det mer tillgängligt att kunna hålla igång en aktiv och hälsosam livsstil.

TILLSAMMANS HAR VI KOMMIT FRAM TILL VAD VI VILL GÖRA PÅ SNAPPTUNAFÄLTET ...

... mötas och ha social häng för ungdomar & föräldrar.

... hålla evenemang, utföra temporära lek och byggen.

... ha digital-Integration.

... klättra på höga strukturer.

... utforska varierande miljöer.

... hänga, klänga och svinga i saker.

... göra snabba spring.

... cykla, skatea & åka kick-bike.

... rulla runt och känna sig fri.

... uppleva grönska.

... spela musik.

... lära sig saker om ekosystemet.

... få en allsidig träning.

... vara en del av ett äventyr.

... trigga sina olika sinnen.

... känna sig trygg med bra belysning och få en bra överblick.

... ta med sig en boll att leka med.

... spela frisbeegolf.

DETTA HÄNDER PÅ SNAPPTUNAFÄLTET

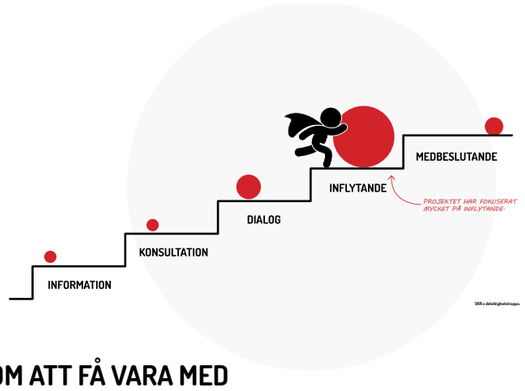
SNAPPTUNA ENTRÉPARK FRÅN SNAPPTUNAVÄGEN

AR-SPEL OCH EKOCIRKELN

SNAPPTUNA ENTRÉPARK FRÅN FÄLTET

MEDBORGARDIALOG

Medborgardialogen är ett viktigt verktyg för att lyckas med ett projekt som alla uppskattar. Tillsammans med Riskful Play har det annordnats workshops, digitala enkäter, och förslagslåda för att samla in folkets synpunkter kring projektet under våren och sommaren 2020. Syftet var att identifiera behov, skapa engagemang kring frågan och skapa förståelse för processen.



OM ATT FÅ VARA MED

Ovan ser vi Sveriges Kommuner och Regioner (SKR)* delaktighetstrappa med olika nivåer på hur mycket alla får vara med och påverka ett projekt. Där går skalan från att endast bli informerad om de beslut som tas och vad som ska hända (information) till att få vara med och rösta kring olika frågor (medbeslutande). Projektet kommer att fokusera på att ge barn och unga influtande vilket innebär att deltagarna i dialogen har möjlighet att diskutera med varandra i vissa frågor och komma med förslag.

Sista beslutet behöver tas av förvaltaren och de professionella då dessa också innehar ett slutligt ansvar för det som ska byggas. Det har kommit in många bra förslag och utmaningen har blivit att välja förslag så att så många får det man önskar inom projektets ramar.

Grundprincipen är att alla som engagerar sig ska ges en möjlighet att bli hörd.

WORKSHOPS & DIGITALA ENKÄTER

Under de workshops som har hållts under våren i samarbete med kommun och projektet Riskful Play har inehållet anpassats beroende på vem målgruppen för workshopen var. Deltagare har fått möjlighet att föra fram sina önskemål genom diskussioner med forskare och arkitekt, post-its, lego och teckning.

Som ett komplemment till workshopen har även alla fått möjlighet att vara med och påverka digitalt genom webbenkäter som man kunde ta del av genom Vallentuna kommun och Riskful Plays hemsidor.

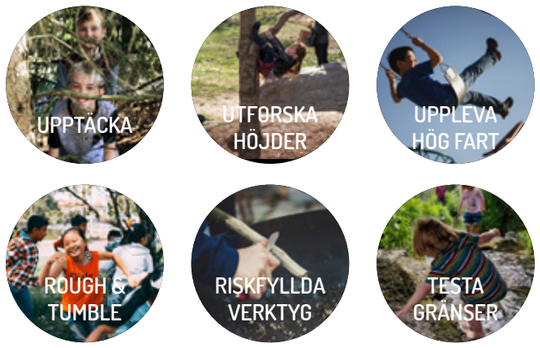
**Sveriges Kommuner och Regioner, är en arbetsgivar- och medlemsorganisation för Sveriges alla 290 kommuner och 21 regioner.*

DESIGNPRINCIPER

Det ska finnas något för alla besökare. Barn ska finna spännande saker att utforska i parken, ungdomar och unga vuxna ska hitta attraktiva hinder att utmana sig själva i, föräldrar och sällskap ska ha tillgång till bra ytor att uppehålla sig på, äldre och personer med funktionsvariationer ska kunna hitta saker som går att anpassa till den egna nivån. Utgångspunkten för utformningen av aktivitetsanläggningen utgår ifrån medborgarnas förslag, kommunens vision, Riskful Plays principer samt platsen och projektets förutsättningar.

MEDBORGARFÖRSLAG

Uppåt 410 vallentunabor som har varit med och påverkat projektet. Illustrationen ovan visar på vad vallentunaborna önskar att se på Snapptunafältet.



RISKFUL PLAYS PRINCIPER

Riskful Play är fördelaktigt för barn eftersom det lär barnen att själva hantera sin egen risk och bli självständiga och säkra genom utforskandet. Genom att vi lär oss hantera risker utvecklas våra sinnen och ger oss fördelar i livet. Det är så vi har alltid utvecklats som individer.

De drivkrafter Riskful Play jobbar med är: Upptäcka, utforska höjder, uppleva hög fart, rough & tumble, riskfylda verktyg och testa sina gränser.

PROJEKTETS & PLATSENS FÖRUTSÄTTNINGAR

Saker som även påverkar projektets utgång är vilken budget som har satts, lagar, regler och de fysiska förutsättningar som hållfastheten i marken, hur solen rör sig och parallella projekt för att nämna några.

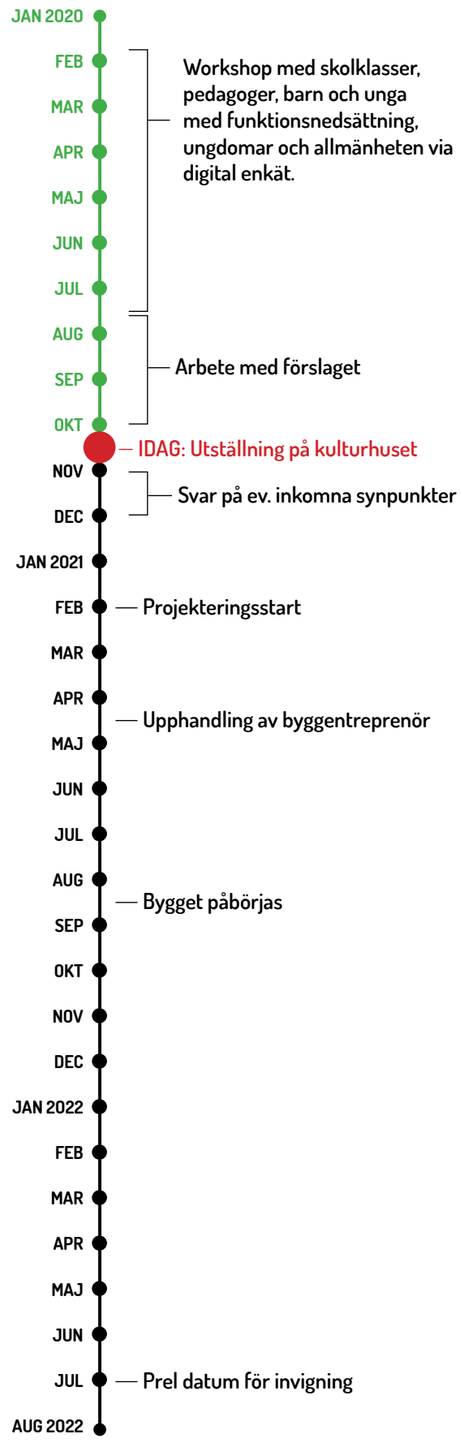
PROJEKTSTATUS

Projektet har kommit till den fas där ett förslag har satts ihop utifrån allmänhetens önskemål. Efter utsällningen kommer förslaget att bearbetas vidare i projekteringsfasen inför en offentlig upphandling som görs i syfte att ta in en byggentreprenör som kommer att bygga anläggningen.

Under denna resa så finns alltid en risk att justeringar måste göras beroende på markförutsättningar, olika besked från myndigheter som till exempel bygglov eller länsstyrelsen (då Vallentuna är en relativ fornminnestät kommun).

TIDSLINJEN

Tidslinjen visar Snapptunaprojektets milstolpar och hur arbetet kommer att gå vidare efter utställningen.



ÅTERKOPPLING PÅ VALLENTUNABORNAS KOMMENTARER

Vi har fått in många bra förslag och det har varit en utmaning att prioritera bland alla. Genom att vi vägd olika värden mot varandra har vissa förslag behövts prioriteras bort. Här återkopplar vi kring några frågor som inte kommer vara med i detta projekt.

Vad händer med hundrastgården?
I denna aktivitetspark kommer det inte skapas en hundrastgård. Däremot kommer detta att anläggas någon annanstans i Vallentuna kommun, men det är inte bestämt var.

Hur blir det med offentlig toalett?
En permanent toalett i anslutning till aktivitetsparken är inte med i detta förslag då det inte ryms inom budget. Men vi ser det som en viktig fråga och letar efter eventuella lösningar, vi kan dock inte lova något.

Hur blev det med förslaget gällande vattenlek?
Det fanns från början tankar att rusta upp Snapptunaån i samband med aktivitetsparken. På grund av att projekten har olika tidsplan så kommer utrymme för vattenlek inte att behandlas just nu. Om det blir aktuellt med utveckling av Snapptunaån så kommer det gå att förena denna med parken och på så sätt möjliggöra för vattenlek.

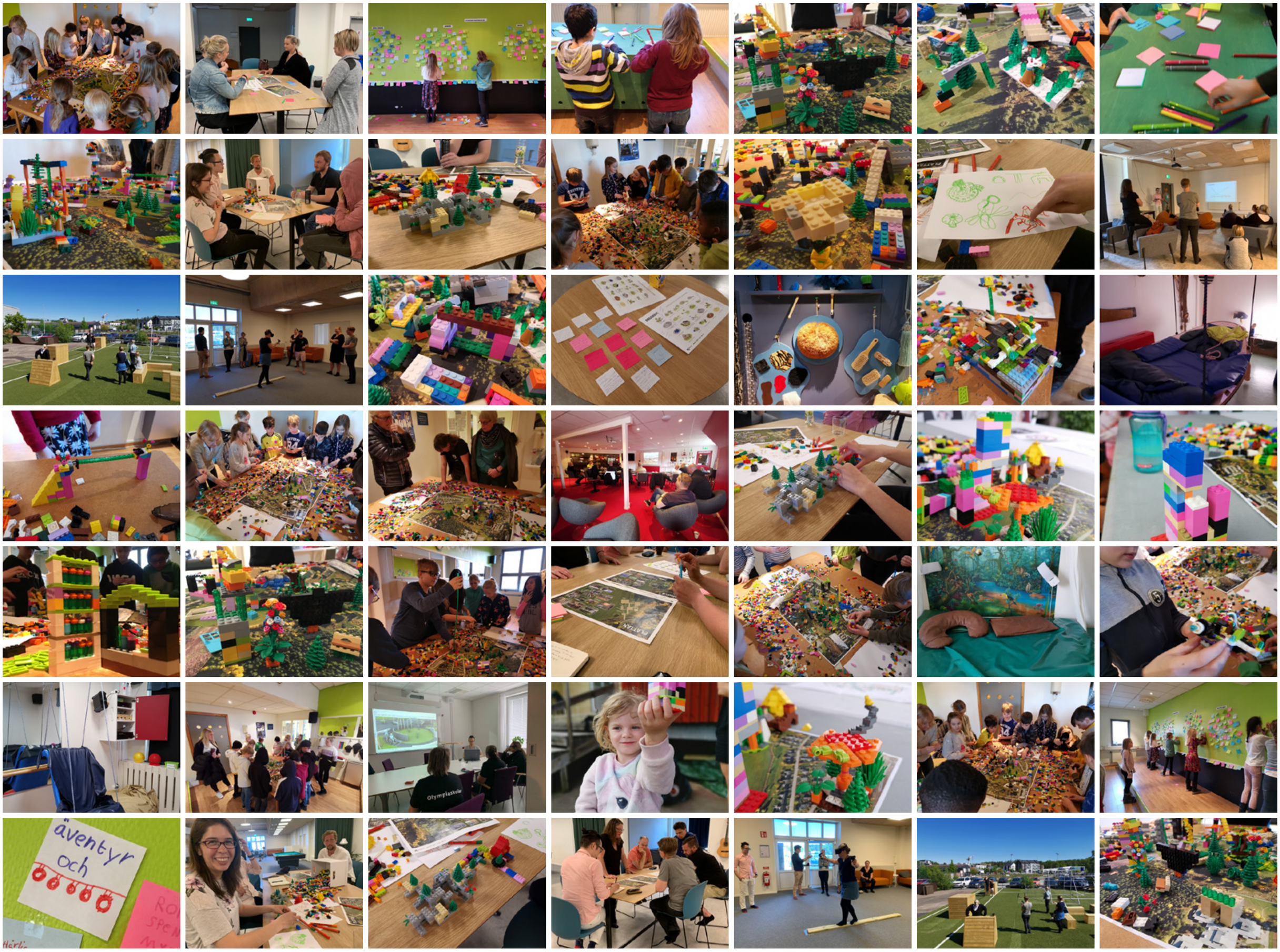
Hur blir det med Zip-Line/linbana?
Under sommaren 2020 har en ny lekplats ca 100 meter norr om aktivitetsområdet byggts. På den lekplatsen finns en Zip-line vilket gör att en sådan på Snapptunafältet är överflödig.

Vad är planerna kring utlåningsverksamhet på aktivitetsytan?
Förhoppningen är att det ska finnas möjlighet att under sommartid låna utrustning som kickbikes, skateboards, bollar, hopprep med mera på aktivitetsytan, men detta arbete är inte klart och vi kan i dagsläget inte lova något eller säga på vilket sätt det ska organiseras.

Det verkar inte finnas något utegym?
Vi har i projektet valt att inte använda oss av färdiga utegymsmoduler då användingsområdet blir ganska specifik för varje produkt. Istället har vi skapat förutsättningar i spontanidrottsparken/hinderbanan för att kunna träna med kroppen som vikt.

Fler frågor? Maila till dialog@riskfulplay.se så tar vi emot era tankar och synpunkter.

PROCESSEN & DIALOG



WORKSHOPS