

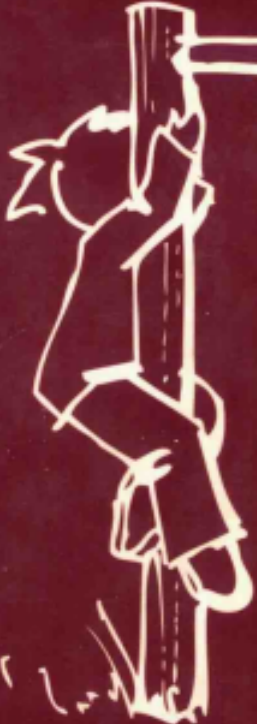
儿童游乐场

【西班牙】Links 编著
广州市唐艺文化传播有限公司 译



CIS

湖南美术出版社



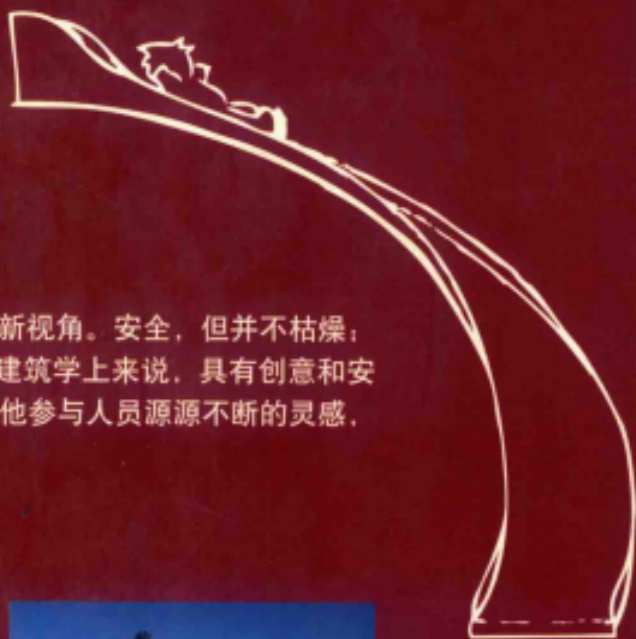
第一部分：游乐场设计

此部分简明清晰地概括了游乐场设计的指导原则、专家意见和切实可行的解决方案，另外，从初步的规划到每一部分最小的细节设计所有的阶段都包含其中。游乐场使用者范围甚广，年龄不一，要求和喜好也多种多样。这本书主要着眼于儿童这个用户群体，特别是有特殊需要或行动不便的那些儿童们。大量精确的插图均有精练的图注说明。游乐场设施每一个部分的尺寸、材料和功能都有详细的介绍。游乐场安全性和可达性更是重点。



第二部分：游乐场空间

80 多个创新的游乐场设计为儿童建筑提供了独一无二的全新视角。安全，但并不枯燥；有教育性，但并不迂腐；有娱乐性，但并不混杂；同时从建筑学上来说，具有创意和安全性，这些都是游乐场的设计原则。建筑师、设计师以及其他参与人员源源不断的灵感，创造一个个完美的游乐场。



ISBN 978-7-5356-5279-9



9 787535 652799 >

定价：480.00 元

儿童游乐场

【西班牙】Links 编著
广州市唐艺文化传播有限公司 译

图书在版编目(CIP)数据

儿童游乐场/(西)布鲁托编著;广州市唐艺文化传播有限公司译.——长沙:湖南美术出版社,2012.4
ISBN 978-7-5356-5279-9

I. ①儿… II. ①布… ②广… III. ①游乐场—建筑设计 IV. ①TU242.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第051296号

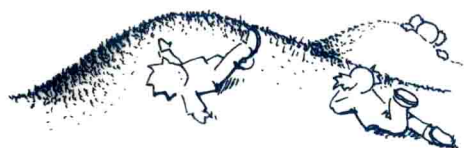
儿童游乐场

出版人：李小山
编 著：【西班牙】Links
译 者：广州市唐艺文化传播有限公司
责任编辑：范琳
流程指导：陈玲
策划指导：高雪梅
文字整理：王艳丽 钟丽
装帧设计：李清
出版发行：湖南美术出版社
(长沙市东二环一段622号)
经 销：新华书店
印 刷：深圳市建融印刷包装有限公司
开 本：991×1194 1/16
印 张：32
版 次：2012年4月第1版 2012年4月第1次印刷
书 号：ISBN 978-7-5356-5279-9
定 价：480.00元

【版权所有, 请勿翻印、转载】

邮购联系：020-32069500 邮 编：510630
网 址：www.tangart.net
电子邮箱：info@tangart.net
如有倒装、破损、少页等印装质量问题, 请与印刷厂联系调换。
联系电话：0755-86511282

目录



游乐场设计 A-5

身高变化
我们要玩些什么

1. 游乐场区域 A-8

- 1.1 与周围环境交融
 - 场地
 - 草木
 - 水
- 1.2 空间与功能区别
 - 内部和外部
 - 各就各位
- 1.3 让我们去公园吧
 - 没有障碍物
 - 通道和路线
 - 小道侧面保护
- 1.4 上上下下
 - 台阶和楼梯
 - 滑梯
 - 斜坡
- 1.5 石块路面
- 1.6 休息区域

2. 游乐场设施 A-16

- 2.1 设计要点
 - 材料
 - 栏杆和扶手
 - 边界
 - 支撑结构
 - 接头，螺栓和边界
- 2.2 滑道
 - 滑道种类
 - 滑道部件
 - 宽度和表面
- 2.3 荡秋千
 - 秋千种类
 - 秋千部件
 - 间距和表面
- 2.4 攀爬
 - 在坚硬的设施上攀爬
 - 在可以活动的设施上攀爬
- 2.5 复合游乐设施
- 2.6 通过形状玩耍
- 2.7 通过感官学习
 - 听觉
 - 视觉
 - 触觉
 - 嗅觉
- 2.8 建筑——与沙子和泥巴玩耍
- 2.9 四处泼洒——与水玩耍
- 2.10 在轮子上

3. 确保安全的游玩环境 A-28

- 3.1 垫料作用
- 3.2 最小空间
 - 面积影响
 - 无障碍下降高度
- 3.3 防止卡住
 - 卡住头和脖子
 - 卡住四肢

儿童游乐场

【西班牙】Links 编著
广州市唐艺文化传播有限公司 译

图书在版编目(CIP)数据

儿童游乐场/(西)布鲁托编著;广州市唐艺文化传播有限公司译.——长沙:湖南美术出版社,2012.4
ISBN 978-7-5356-5279-9

I. ①儿… II. ①布… ②广… III. ①游乐场—建筑设计 IV. ①TU242.4

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第051296号

儿童游乐场

出版人：李小山
编 著：【西班牙】Links
译 者：广州市唐艺文化传播有限公司
责任编辑：范琳
流程指导：陈玲
策划指导：高雪梅
文字整理：王艳丽 钟丽
装帧设计：李清
出版发行：湖南美术出版社
(长沙市东二环一段622号)
经 销：新华书店
印 刷：深圳市建融印刷包装有限公司
开 本：991×1194 1/16
印 张：32
版 次：2012年4月第1版 2012年4月第1次印刷
书 号：ISBN 978-7-5356-5279-9
定 价：480.00元

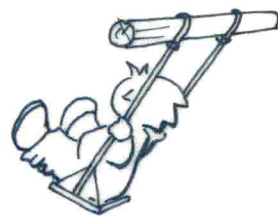
【版权所有,请勿翻印、转载】

邮购联系：020-32069500 邮 编：510630
网 址：www.tangart.net
电子邮箱：info@tangart.net
如有倒装、破损、少页等印装质量问题,请与印刷厂联系调换。
联系电话：0755-86511282

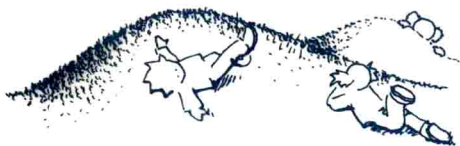
儿童游乐场

第一部分：
游乐场设计

第二部分：
游乐场空间



目录



游乐场设计 A-5

身高变化
我们要玩些什么

1. 游乐场区域 A-8

- 1.1 与周围环境交融
 - 场地
 - 草木
 - 水
- 1.2 空间与功能区别
 - 内部和外部
 - 各就各位
- 1.3 让我们去公园吧
 - 没有障碍物
 - 通道和路线
 - 小道侧面保护
- 1.4 上上下下
 - 台阶和楼梯
 - 滑梯
 - 斜坡
- 1.5 石块路面
- 1.6 休息区域

2. 游乐场设施 A-16

- 2.1 设计要点
 - 材料
 - 栏杆和扶手
 - 边界
 - 支撑结构
 - 接头，螺栓和边界
- 2.2 滑道
 - 滑道种类
 - 滑道部件
 - 宽度和表面
- 2.3 荡秋千
 - 秋千种类
 - 秋千部件
 - 间距和表面
- 2.4 攀爬
 - 在坚硬的设施上攀爬
 - 在可以活动的设施上攀爬
- 2.5 复合游乐设施
- 2.6 通过形状玩耍
- 2.7 通过感官学习
 - 听觉
 - 视觉
 - 触觉
 - 嗅觉
- 2.8 建筑——与沙子和泥巴玩耍
- 2.9 四处泼洒——与水玩耍
- 2.10 在轮子上

3. 确保安全的游玩环境 A-28

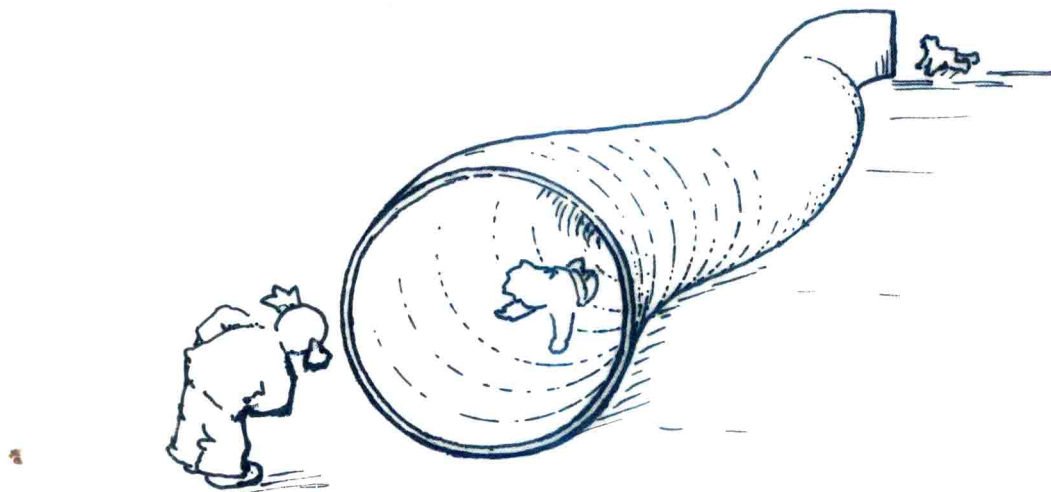
- 3.1 垫料作用
- 3.2 最小空间
 - 面积影响
 - 无障碍下降高度
- 3.3 防止卡住
 - 卡住头和脖子
 - 卡住四肢

儿童游乐场

一千种不同的方式，有一千种意想不到的效果，可以将每一位设计师的创造性和想象力表现得淋漓尽致。游乐场空间以及各部分设计都是精心设计的，甚至是很微小的部分都凝聚了设计师为儿童提供良好的、舒适的游乐场所的心血。另外，这些设计在考虑到常规问题的同时，也兼顾到了儿童的需要。

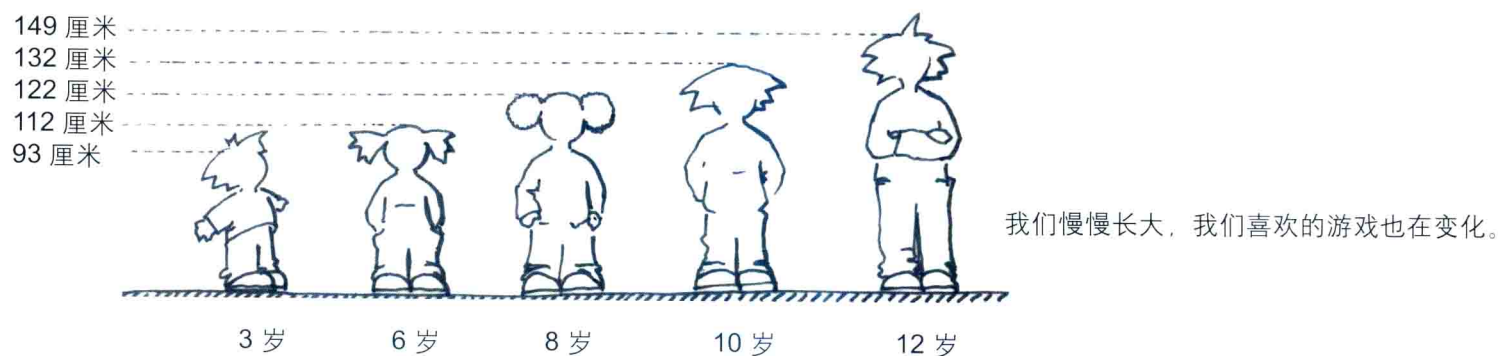
这本书共分为三个部分，每一个部分，每一个要点都结构严谨，直入主题。每一部分都有介绍游乐活动和游乐方式。前两个部分分别包括游乐场设计的指导和建议，以及游乐场设施设计。第三部分简明扼要介绍了从设计角度如何考虑安全问题等。

正如我们所看到的，这本书所呈现的实际案例，将游乐场以及游乐场设施从规划草图以及到蓝图等整个过程细致详细地展现给读者。



身高变化

不同年龄阶段的儿童，对玩耍方式有不同的要求。为了给每个年龄阶段的儿童提供合适的游乐空间，必须要充分了解每个年龄阶段，甚至是同一个年龄阶段的孩子，他们的喜好和需求都是不同的。



从广义上来说，儿童可以分成以下阶段：

0—3 岁

这一阶段的儿童，已初步获得人生经历，并开始学会控制自己的运动。他们经常独自玩耍，通过各感官来体验周围事物。这个阶段，他们适合玩沙子、泥土、水、秋千和滑梯，当然后两者需要在父母的陪同下玩耍。

6—8 岁

这一阶段的儿童更倾向于能够发展他们的组织能力和增强他们体力的活动和运动。他们喜欢通过攀爬简单或复杂的结构来测试他们的敏捷度。

3—6 岁

这一阶段的儿童已经开始有社会意识，他们经常参加多人游戏，来发展他们的人际关系以及社会性。这个阶段，儿童喜欢玩耍桌子、长椅、秋千、滑梯和其他运动器材。

8—10 岁

这一阶段的儿童正向少年发展，他们可以在没有父母的监督或干预之下独自参加多人游戏，并且能够遵守游戏规则。他们喜欢在更为复杂的攀爬器材上，展现自己的平衡度和合作能力。

我们要玩些什么

保持积极性的体力游戏

跳、跑、绕圈、爬行、攀爬或滑行等一些体力游戏需要一个宽敞的空间，并配以合适的安全防护器材，防止摔倒和磕碰。不过，更为推荐的是，增加模块化玩耍设施，结构以及地形的多样化，最大可能增加游戏的互动性和动态性。

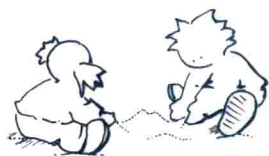
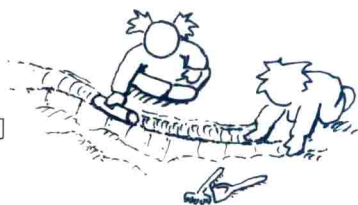


传统的“追逐”游戏就是一种锻炼儿童体力的游戏。

充满想象力以及创造性的游戏

沙子、草、水、砂石、泥土这些材料可以充分开发儿童的想象力和创造性，因为他们可以随意改变这些材料的形状。一成不变的东西是无法引起儿童的注意力，并让他们保持安静的。

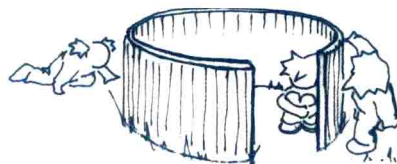
这就是我们造的小火车。
平凡的泥巴可以造就我们
眼中伟大的世界。



在沙子里和睦玩耍。

团体性游戏

追逐、躲迷藏和角色扮演都是团体性活动。想象力可以在这些活动中得到充分发挥。而简单的设施就能激发儿童的想象力。但是，更为有效的是，提供抽象的、有建设性的设施，也会增加儿童的主观能动性。

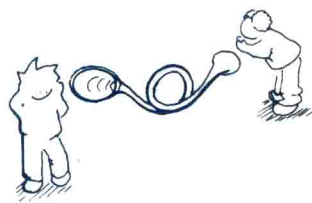


躲迷藏：一种不需要复杂设施的团体性游戏。

尝试性和感官性游戏

感官在人类活动中无处不在，儿童才是真正体现这些感官的先驱者。所以能够刺激和融入这些感官的设施对儿童非常有帮助，能充分调动他们的触觉、听觉、视觉、甚至是嗅觉。

传声筒



安静和睦地玩耍

在我们鼓励儿童参加体力游戏的同时，也要给他们提供休息和放松的机会。我们应该尊重孩子们选择一个人安静地玩耍。因此，一个或多个安静空间的设计就应该远离其他吵闹的玩耍空间。在这个空间里，儿童可以远离吵闹，集中注意力玩耍。同时，父母也可以有一个安静的场所。我们可以设计沙盒、桌子和长椅，保证这个空间的安静以及阴凉。

1. 游乐场区域

儿童是游乐场所最有权威的裁判，在设计一个游乐场之前，最好去一个正在使用的游乐场看看，观察儿童对一定的空间和游乐设施的反应。他们对游乐场的积极反应正是设计者所想得到的。例如，孩子喜欢游乐空间以及设施的多样性，得到玩更多游戏或活动的机会。如果设计不能引起他们的兴趣，他们就会厌烦，很快投入其他的游戏中去。为了避免这一点，游乐设施就应该有吸引力，去适合每一个年龄阶段的儿童，以及不同层次的活动。另外，这些设施也需要考虑到儿童的综合发展能力，包括社会交际能力以及对环境的尊重等等。达到这些目标，并不是很难，不管可利用空间是多么的狭小，资金是多么不充足，最小的资源以及努力都可以实现这一切。

游乐场设计的首要准则就是保证设施的安全性，设施应该符合每个地区特有的标准。下文所有安全规定以及规格要求均与由欧洲标准化委员会颁布的一致。以下信息并不能代替当地的准则，而是为专业设计师和业余者提供有用的指导，也是将来游乐场、游乐设施以及私人花园设计的蓝本。

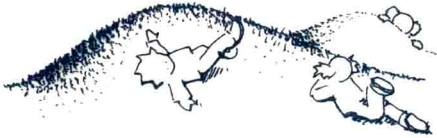
1.1 与周围环境交融

场地

在游乐场设计中，首要考虑因素就是场地的结构。如果能够有现成的自然地形可用，我们就可以大大地提高和简化设计。

儿童对于不规则形状的兴趣远远高于有规则的形状；所以我们可以充分利用一些自然的不规则的形状，便可以事半功倍地引起孩子们的兴趣。

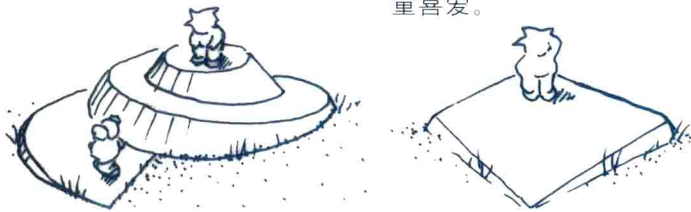
在凹凸不平的地面上玩耍。



例如，我们可以拿异常的地形做实验。充分利用水平面的变化，增强和减弱坡度，并且在不同的高度建立不同的区域。儿童喜欢想象型的冒险活动，像是迷路了，然后找到他们的方位；从斜坡上滚下；在高低起伏的山地间或群山捉迷藏等。

我们在设计的时候，如果可利用的自然环境很少，那我们可以后期加进小山、滑道、洞穴等种种能引起儿童玩耍兴趣的设施，鼓励他们探索环境，增强他们各方面的能力。

加长和曲线形状比中规中矩的线条更受儿童喜爱。



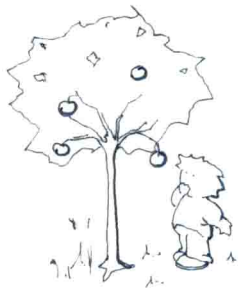
草木

草木这一设计因素在游乐场设计中占着举足轻重的作用，不管是在环境方面，美学方面还是仅提供乐趣方面。

植物可以提高空气质量，是雨水和阳光有力的保护伞。另外，密集的植物能够挡风，并能减少噪音。当然，植物也是小鸟和其他小动物的天然栖息地，这也是保持和维持这一片草木的重要考虑因素。引进新的植物和树木可以增强游乐场活动的教育性。例如，如果我们种植落叶性植物，在冬天，阳光可以透过林木射进林子里；在夏天，却可以挡住阳光，为孩子们玩耍提供阴凉的地方。最重要的是，通过植物果实的成熟，儿童也可以了解到四季转变，生命轮回。

特别的是，我们还可以利用对儿童没有伤害的现有的树木。相对于树苗和刚刚栽种的树木来说，大树木比较具有吸引力，而且比较稳固。另外，它们的存在又反应了设计对环境的尊重，在如今各项设计中都有巨大的参考价值。

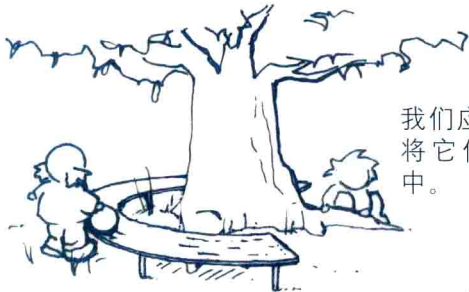
密集的树木在冬天提供阳光，在夏天提供阴凉。



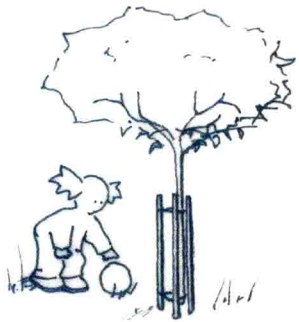
果实植物让儿童了解到四季生命的轮回。



高的树木和植物挡住阳光和雨水。



我们应该尊重原有的树木，将它们考虑到我们的设计中。



保护小树木。

游乐场活动通常对草木有很大的伤害性，特别是灌木丛和其他矮小的草木。因此，通常在加入新的草木品种的时候，生存能力强和易再生长的树木是首选。在我们选取新的草木设计时，我们要充分考虑到游乐场每个部分都能得到适当的照顾。缺乏照顾的草木不仅有损整个游乐场的设计，而且对儿童也是有害的。但这并不是说，为了避免这些问题，我们就选择不用草木，相反，我们可以选择那些不需要很多照顾又没有伤害性的草木。

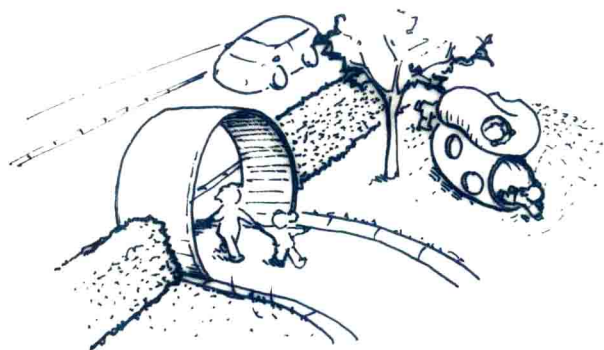
水

儿童尤其喜欢水，特别是当父母允许他们碰水或在水里玩时。所以在设计游乐场时要尽量利用自然水源，把它们融入设计之中。高价值生态系统依靠的是小溪、河道、池塘、湿地和天然泉水，整个设计需要以此为基础。这些水域栖息地同时也能鼓励儿童去观察和了解生物圈以及自然环境。



水生生态系统为儿童了解自然提供丰富的资源。

1.2 空间和功能区别



公园应与危险区隔离开，并且有明确的指示通道。

各就各位

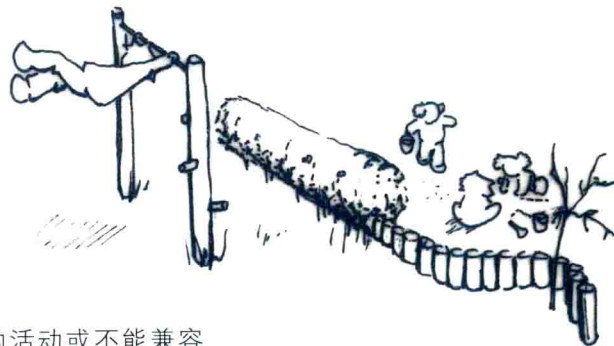
在游乐场设计中，保证游乐场具有一定的组织性很有必要。因为儿童可以学会在一个空间里找到自己，在不同区域确定自己的方位。

游乐场活动的等级起初是按照活动展开的场所的好坏来决定的；根据功能与用途的标准来建立空间关系。例如，我们将会区分团体性活动区域与个体活动区域；嘈杂的体力活动区域应该和安静的活动区域分开。

内部和外部

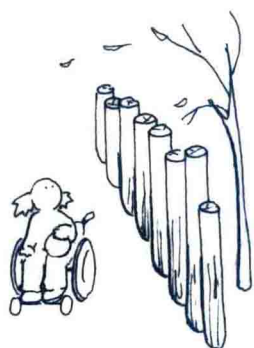
为了安全起见，游乐场的边界应该好好设计。当有些区域安全无法控制的时候，例如周围的道路，就可以利用自然资源如灌木丛将其隔开，或利用人工的墙和栅栏。

更要牢记的是，儿童非常热衷在游乐场设施上蹦蹦跳跳，所以，这些设施在设计的时候，要避免让儿童觉得容易攀爬；可以通过控制这些设施的高度与表面，让儿童没有爬上去坐在上面或站在上面的欲望。另外，要确保游乐场的入口和出口容易找到，并与外面的主要道路和交通要道有很好的连接。



不同的活动或不能兼容的活动应该被分开。

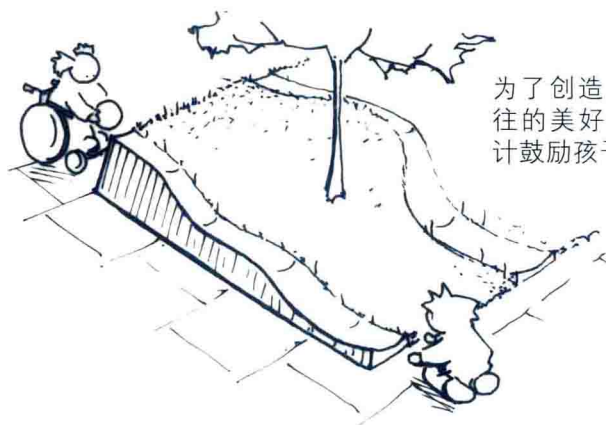
游乐场应该注意防风措施。



不同或不兼容的游乐区之间的边界也应该很容易辨认，无论它们是物体、视觉或听觉上的标记。虽然这些地区应被区别开，互相独立，但是他们还是应该以某种方式联系在一起，以鼓励不同团体之间的关系。

几个细节要记住：无论最终选择怎样的布局，我们应该考虑是否是游乐区；尤其是那些专供最小的孩子玩耍的区域，是否可以被轻易辨认出。值得推荐的是，根据天气和某个地理区域的特点，设立阳光和遮荫的地方，挡风和避雨的庇护场所。

1.3 让我们去公园吧



为了创建一个有利于社会交往的美好环境，我们应该设计鼓励孩子一起玩的空间。

没有障碍物

早在几年前，在许多游乐场设计和城市项目设计中，还没有考虑到游客可以在空间里自由移动。但幸运的是，公共空间设计都注意到提供残疾人使用方便，每个地方都有关于无障碍空间的条文规定，以满足残疾人的需要。

确保一个无障碍空间所涉及到的并不仅仅是挪出可能会阻碍空间使用的设备或物品，这意味着，我们应该设计专门的设施来满足所有游客的需求——而不是给设施做过多的改变或影响。

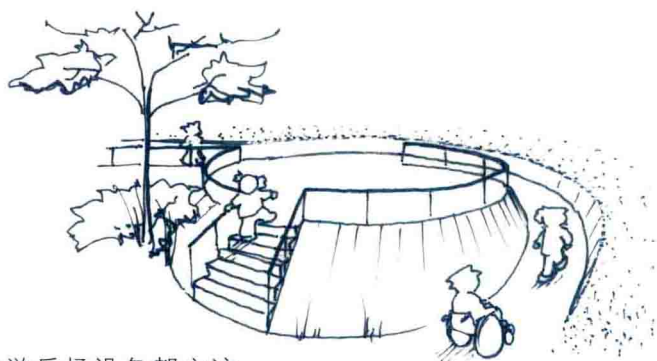
总之，一个好的设计必须基于这样的想法：所有的孩子都是不同的，因此他们的需求也是不同的。所有儿童都应该得到在操场上玩乐的平等机会；为了达到这个目标，我们应该设计让他们一起交流和学习的空间。更要特别注意，年龄小的孩子和那些精神或身体上有缺陷的孩子一起结伴玩耍时，玩乐时间显得尤为重要。



最小的孩子和有缺陷的孩子需要特别注意。

牢记：例如，加高的花槽可以保护植物，也可以方便人们观察。



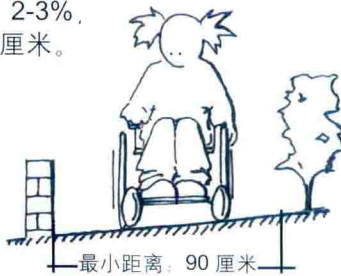


所有的游乐场设备都应该包括不同的阶梯，例如，坡道，非机动车辆车道。

通道和路线

在游乐场设计中要特别注意通道和路线分布，这样才能确保为所有儿童提供平等的玩乐机会。例如，如果楼梯和斜坡配以扶梯，就可以给体力不支的儿童提供方便。如果不能让道路变得平坦，我们可以设计坡度小于 5% 的坡道，并隔段配以可以休息的地方。

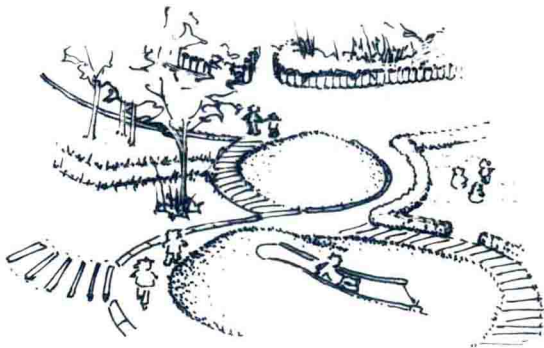
最大横向坡度：2-3%，
最小宽度为 90 厘米。



最大纵向坡度：6-8%。



更应该建议的是，在游乐场中应设计不同类型的小道，这些小道应该和主要通道相连，以便儿童可以轻松找到。小道可以重叠、裂开，不但丰富公园的设计，还能提供多种路线。但在任何情况下，都应该避免设计狭窄的小道和死胡同，以免儿童在这些地方碰撞。还可以为自行车和三轮车设计专门通道，和其他通道分开，这样也可以避免碰撞的发生。



探索不同的路线或行程。

路线，安装或空间标准如下：

- 适应性，它是否满足行动不便或感官能力有缺陷的人们对功能和立体的需求。
- 实用性，是否符合行动不便或感官能力有缺陷的人们最起码的使用条件。
- 改变性，它是否可以通过低成本、简单的改变就可以拥有适应性和实用性。

项目	适应性	实用性	改变性
宽度	90-180 cm	90-120 cm	90 cm
最大纵向坡度（坡道）	6-8%	8-10%	10-12%
最大横向坡度	2%	3%	5%