

ONTWERPSTAPPEN

JANTJE
BETON



SPEELPLEK

Bij het (opnieuw) ontwikkelen van een speelplek komt veel kijken. Je wil rekening houden met verschillende doelgroepen en verschillende typen spel, maar hebt ook te maken met veiligheidseisen, beheer en onderhoud en een bepaald budget. Hoewel het inschakelen van een ontwerper een stukje van dit budget vraagt, is het aan te raden om iemand te betrekken die ervaring heeft met het inrichten van speelplekken. Een slim en passend ontwerp verdient zichzelf namelijk zeker terug. In dit document zetten we kort de verschillende stappen van het ontwerpproces op een rij. Zo kun je alvast een begin maken of krijg je een beter beeld van wat een ontwerper voor je kan doen.

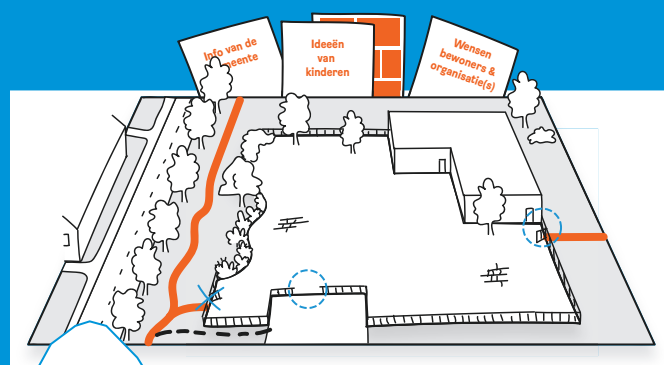
Al voordat de ontwerpstappen beginnen is het van belang om kinderen, ouders, buurtbewoners en andere belanghebbende partijen bij het project te betrekken. Wie wonen er in de buurt, leer ze kennen en vraag naar hun wensen. Betrokkenheid en enthousiasme zijn een belangrijke factor voor het succes van het project. Let er ook op dat het ontwerp tussentijds wordt besproken met de buurt en betrokken partijen, vóórdat het definitieve ontwerp gemaakt wordt.

OMGEVING

1

De eerste stap is het ontdekken van de omgeving van de speelplek. Denk hierbij aan:

- Wat ligt er om de plek heen, waar zijn (gewenste) toegangen?
- Wat is er al op de plek te vinden, wat is kenmerkend voor het gebied en de omgeving?
- Wie wonen er in de buurt, welke groepen gaan gebruik maken van de speelplek?
- Hoe kan de speelplek fysiek en sociaal aansluiten op de omgeving, wat mist er (qua speelgelegenheden) in de buurt?
- Welke elementen zijn beperkend voor het ontwerp?



DENK OOK AAN

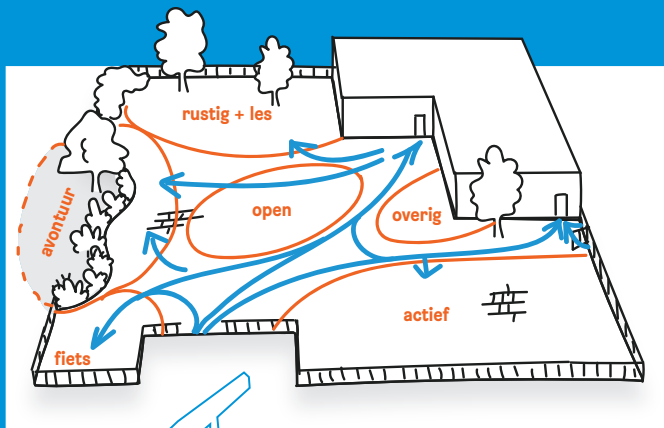
- Beschutting is fijn, maar het is ook handig als de buurt een oogje in het zeil kan houden. Hoe zorg je voor toezicht?
- De historie van de plek kan een aanknopingspunt zijn met de omgeving. Welke functie had het terrein ooit, hoe zag dit eruit?
- Kijk wat er al is: het ongebruikte stuk met prikkelbosjes heeft misschien wel de potentie om een avontuurlijk speelgebied te worden.
- Ondergrondse obstakels kunnen het ontwerp beperken. Deze zijn vaak bovengronds zichtbaar: elektriciteits- paaltjes, rioleringsputten etc. Let ook op de stand van de zon, wat betekent dit voor het plein?
- Gaat het om een schoolplein? Bedenk dan ook waar ouders met de auto kunnen stoppen en zorg dat hier een toegang is.

ZONEREN

2

Stap 2 is het maken van een zogenaamd vlekkenplan. Hierbij wordt het gebied opgedeeld in zones, aan de hand van de wensen en behoeften van de kinderen en andere gebruikers van de speelplek.

- Denk in activiteiten: hoe kunnen verschillende typen spel (bijv. constructief, coöperatief, fantasie of beweging) terugkomen, waar wordt welk zintuig gebruikt en houd rekening met verschillende leeftijden.
- Welke routes moeten er door het gebied lopen, wat is waaraan verbonden?
- Denk ook aan een zone voor fietsen en eventueel voor educatie/activiteiten.



VOORBEELDEN VAN ZONES

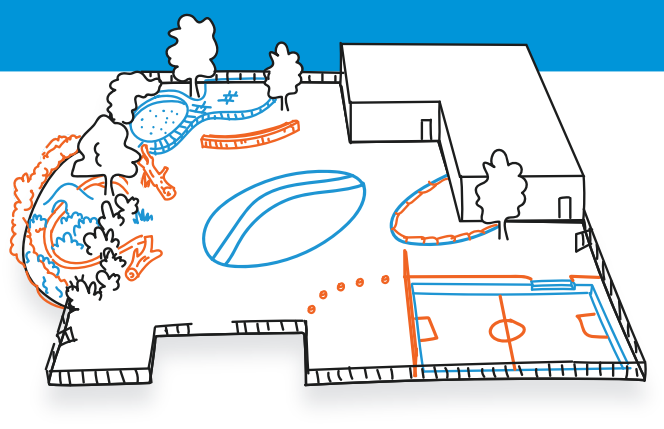
- Een open zone voor vrij spelen, zoals tikkertje of steppen.
- Een dicht begroeiende/bebouwde zone voor ontdekking, avontuur en als bouw- of verstoppokke.
- Actieve zone voor balspelen en rennen.
- Rustige zone voor educatie/activiteiten, ontmoeting en rustig spelen (bijv. in de zandbak).

GRONDPLAN + GRENZEN

3

Het vlekkenplan van stap 2 laat zien wat de zones en routes zijn, welke functie deze gaan hebben en welke verbanden er zijn. Met dit plan kan er een grondplan worden ontworpen met daarin ook verbindingen en grenzen tussen de zones. In het grondplan zie je hoe de ruimte is ingedeeld en gebruikt kan worden.

- Bedenk welke inrichtingselementen het speelplezier kunnen vergroten: verschil tussen hoog en laag, open en beschermt, verhard en natuurlijk...
- De verbindingen en grenzen zijn vaak ook speelaanleidingen. Hoe kan elke zone worden ingericht om de beoogde functie het beste te ondersteunen? Welke grenselementen passen hierbij?
- Waar zijn grenzen nodig om ongehinderd te kunnen spelen, en waar juist niet om bijvoorbeeld communicatie te stimuleren?



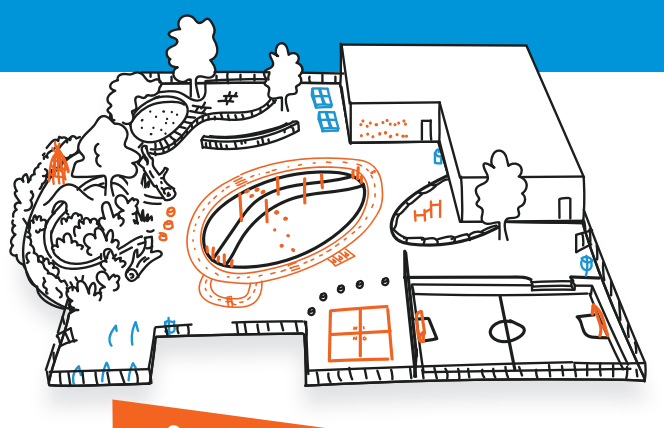
VOORBEELDEN VAN INRICHTING VAN GRONDPLAN EN GRENZEN

- Het stukje struiken kan worden uitgebreid tot een avonturenpad met verstoppokken, klim- en klauterstukjes en een tunneltje.
- Een zitrand maakt een tribune voor een les en is gelijk een grens tussen het drukke en rustige stuk.
- Een verhoging is geschikt als podium en om rustig te spelen.
- Een verlaagde bak voorkomt dat de voetbal over de hele speelplek getrapt wordt.
- (Stap)paaltjes of poefs zijn een grens en remmen harde renners af.
- Denk ook aan een omheining om te zorgen dat kinderen niet zomaar de straat op kunnen rennen. Liever met struiken dan een (onvriendelijk ogend) hoog hek.

SPEELELEMENTEN EN STRAATMEUBILAIR

4

Om het nóg leuker te maken kunnen er nu diverse speelaanleidingen geplaatst worden in de zones en op de grenzen tussen de zones. Dit kunnen toestellen zijn, natuurlijke speelaanleidingen maar ook kleuren, blokken of kunst. Let bijvoorbeeld op of alle gewenste typen spel voldoende aan bod komen, welke zintuigen waarbij gebruikt kunnen worden en of er spelmogelijkheden zijn voor alle beoogde leeftijdsgroepen. Ook de functionele elementen worden geplaatst, zoals fietsenrekken, moestuinbakken of prullenbakken.



Ook losse materialen zorgen natuurlijk voor (extra) speelplezier. Denk aan losse takken, een bal, bieden bij de speelplek? Dan is een opbergplek handig om mee te nemen in het ontwerp.

VOORBEELDEN VAN TOESTELLEN EN SPEELELEMENTEN

- Toestellen: voetbaldoeltjes, klimpalen, duikelrekken, tafeltennistafel, schommel etc.
- Natuurlijk: boomstammen, klimbomen, stenen, waterelementen etc.
- Zintuigen: zand voelen, kleuren zien, geritsel horen, gras ruiken etc.
- En verder... buizen, trappetjes, blokken, balken, palen voor een schaduwdoek of volleybalnet etc.

Denk bij een speeltuin in de buurt ook aan bankjes/picknicktafels en een prullenbak.

