**Stappenplan: Van speelplek naar speelhoek**

**Speelplekken**

Op elk speelinitiatief zijn er formele en informele speelplekken. De formele speelplekken zijn die plaatsen waar voorzieningen zijn aangelegd die expliciet bedoeld zijn om het spelen te stimuleren: basketbal- en voetbalveld, schommels, glijbaan en combinatiespeeltoestellen, verhard terrein met wedstrijdlijnen, enzovoort. De informele speelplekken gaan kinderen gebruiken of naar de hand zetten om spel te ontwikkelen. Deze plaatsen zijn eigenlijk niet voorzien als speelplek en dat maakt deze plakken soms wat spannender, uitdagender maar vooral nieuwer. In dit dossier willen we speelinitiatieven een aantal instrumenten in handen geven om met deze informele speelplekken aan de slag te gaan en ze in te zetten voor een speelaanbod. Op deze manier creëert een werking meer variatie in het gebruik van zijn speelruimte.

Blauwdruk:

**Stap 1: teken een plattegrond** van je speelpleinwerking. Het is soms mogelijk om een goed overzicht te krijgen via Google Maps[[1]](#footnote-1). Druk dan een plattegrond af.

**Stap 2: kleur de plattegrond in** met twee kleuren: met de ene kleur je formele speelplekken in, met de andere informele speelplekken. Je gaat met andere woorden na op welke plekken kinderen allemaal spelen.  
(Soms is het handig om dit in de realiteit eens te checken. Soms vergeet je plekken in deze oefening, soms heb je er simpelweg geen weet van. Probeer dus eens over je werking te lopen wanneer er kinderen zijn en te observeren waar ze allemaal gaan spelen).

**Stap 3: baken de zones af waar kinderen niet mogen komen**. Arceer met een rode of zwarte stift de plekken waar de kinderen op dit moment niet mogen komen.

*Je hebt nu een plattegrond van je speelinitiatief waarop aangeduid staat waar kinderen allemaal spelen, spontaan of via georganiseerd spel. De zones waar ze niet mogen komen zijn ook duidelijk afgebakend. Probeer nu na te gaan op welke manier je de gegeven speelruimte beter kan benutten of interessanter kan maken. We helpen je met een aantal opdrachten, maar verzin er gerust een aantal bij voor jezelf…*

**Opdracht 1:** *zoek naar informele en formele speelplekken die in het speelaanbod nog niet of te weinig gebruikt worden.* Met welke plekken kan je meer doen? Welke plekken hebben veel speelpotentieel en gebruiken we op dit moment niet? Omschrijf er minstens drie:

**Opdracht 2**: *zoek naar informele speelplekken waar de kinderen wel spelen, maar eigenlijk niet mogen komen.* Zoek er zoveel mogelijk. Hoeveel kan je er vinden? Stel jezelf de volgende vragen over deze plekken:

1. Waarom spelen kinderen daar?
2. Wat levert hen op die plek juist speelplezier op?
3. Waarom mogen ze er eigenlijk niet spelen?
4. Wat zou het betekenen voor de organisatie als de kinderen toch op deze plekken mochten spelen (officieel of gedoogd)? Welke gevolgen zou de organisatie moeten opvangen? Hoe kan het praktisch organisatorisch opgevangen worden om kinderen daar toch te laten spelen?

**Opdracht 3:** *zoek naar plekken waar nu niets gebeurd.* Probeer dat zo verregaand mogelijk te doen: de zolder, de kelder, het dak, in het midden van de braamstruiken… Denk eens na over wat er leuk zou zijn om daar te doen? Denk daarna over op welke manier dat veilig kan gebeuren? Vul het schema aan:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Plekken waar niets gebeurd | Wat zou daar leuk zijn om te spelen? Welke speelimpulsen geven we? | Op welke manier kan dat leuk en veilig georganiseerd worden? |
| *Douches* | *Met kleren aan douchen, om ter koudst douchen, brand stichten en meteen blussen (zot), zeepspelletjes, paar cm onder water zetten, een groot ballenbad van maken.* | *Ingang van de douches afzetten met mdf-platen, allerlei balletjes verzamelen (behalve petanqueballen), toezicht is niet nodig, wel iemand die een kwartier voor “affluiten” de ballen die eruit gingen opruimt met de aanwezige kinderen.* |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

*(Te zot voorbeeldje? Het idee komt van Speelpleinwerking het Zonnetje in Zonhoven en is al enkele jaren een succesvol ballenbad)*

**Het verschil tussen een speelplek en een speelhoek is niet zo groot, maar toch zitten er een aantal fundamentele verschillen in.** Dat heeft vooral te maken met het verschuiven van informele naar formele speelplek. De begeleiders zullen dus tussenkomsten doen om van een speelplek een speelhoek te maken. Een speelplek is meestal niet sterk afgelijnd in de ruimte en het is niet vastgelegd en dus ook niet duidelijk wat er zal gebeuren. De speelhoek is wel afgebakend. Het is visueel gemaakt waar de speelhoek zich bevindt en tot waar de speelhoek komt. Het is duidelijk wat er kan gebeuren, ook al is dat niet sterk begrenst. Het beginpunt, de intentie, staat vast. De tussenkomsten van begeleiders gaan dan over een naam geven en promotie van de speelhoek, materiaal aanvoeren, speelimpulsen geven, interactie bevorderen,…

*We hebben deze stappen en opdrachten met een aantal speelpleinwerkers uitgeprobeerd. Ze kwamen vanuit verschillende speelpleinwerkingen en moesten dus niet doorwerken op één specifieke werking. De meeste voorbeeldjes die zij verzonnen waren herkenbaar voor de hele groep en misschien ook bruikbaar voor jullie. Een greep uit de resultaten…*

**Leuke en interessante speelplekken waar nu te weinig mee gebeurd en we beter/meer willen gebruiken:**

1. Barbecue
2. De zetels
3. Het springkasteel
4. De boomhut
5. Het kiekenkot
6. Het rommelkot op de zolder
7. Het plat dak
8. De struiken
9. De trap
10. Gevonden voorwerpen
11. Alle plekken waar ze niet mogen komen
12. **Barbecue**

* Hout sprokkelen
* Vuur proberen maken met vuurstenen
* Kinderen zelf vlees laten draaien aan de BBQ (met ovenwanten?)
* Pizza’s op houtskool smaken lekker (de bovenkant is wel niet zo crispy)
* SOS Piet komt langs en geeft iedereen wat persoonlijke tips (en niet alleen over de kookkunsten)
* Suikerwafels opwarmen
* Sausbar waar kinderen zelf saus mogen brouwen/mengen voor bij de worstjes
* Marshmallows roosteren
* Stel je eigen “KoekjesPapillot” samen (koekjes smelten in een pakje van aluminiumfolie)

1. **De zetels**

* Buiten zetten en zoeken naar de beste plekjes om te ‘chillen’.
* Heel veel zetels verzamelen (dat kan zelfs een klauterparcours worden)
* Zeteltorens: hoeveel zetels krijg je gestapeld (veiligheidshelmen voor vallende zetels)
* De verkiezing van de beste zetelplaatsen
* De oude zetels moderner maken
* Zelf stof kiezen om te bekleden en opnieuw overtrekken (mama met naaimachine)
* Veel losse kussens stimuleren het actief zetelgebruik…
* Zitzakken maken van het materiaal van slechte zetels
* Wel met je schoenen er in mogen en er wel in mogen springen
* Mobiele zetels: wieltjes vijzen op de houten poten
* Zetels ophangen: met stevige klimkoorden een schommel maken met zetels
* VIP-ruimte van maken: helemaal omringd met wanden, sfeerlichten, hapjes en drankjes…
* Voetenbankjes in elkaar timmeren

1. **Het springkasteel**

* Afsluiten en opvullen met strandballen
* Filmpjes maken van trucjes
* Het springkasteel als trampoline om in een zwembad te springen?
* Parfum of deodorant in de buis voor de blazer doen en het springkasteel heerlijk doen geuren
* Alle kinderen hele middag op blote voeten (geen schoenengedoe)
* Disco maken met geluidsinstallatie en sfeerlichten
* Snoepjes boven het springkasteel hangen (indien je een exemplaar hebt zonder dak, zet het dan onder de bomen) en proberen te vangen of al springend er af eten
* Het springoppervlak met bruine zeep insmeren

1. **De boomhut**

* Lift of touwladder maken om het kamp te bereiken
* Een telescoop om te spioneren met een megafoon om commentaar te geven
* Behangen
* Deurbel installeren
* Wc installeren?
* Een ondergrondse boomhut is nog nooit gezien…
* Valluik als geheime ingang
* Vlaggen en kledingstukken in de bomen hangen (om te tonen wie er in het kamp zit)
* Handel drijven voor materiaal
* Glijbaan naar beneden

1. **Het kiekenkot**

* Stro en/of hooi maken
* Stok installeren om op te zitten
* Snavels en kammen maken om de kinderen te verkleden en mee kip te spelen
* Geluiden opnemen en naspelen
* Mandjes en eieren zoeken
* Eitjes klaarmaken op 7 verschillende wijzen op een gasvuurtje in het kippenhok (verser kan niet)
* Eierbaan maken die een ei transporteert van het kippenhok naar …
* Pluimen verzamelen voor de verkleedhoeden
* Vosverdedigingsplan
* Evacuatieplan/brandoefening met kippen drillen
* Boze boer die kinderen doet werken
* Soort legbatterij maken: aparte kotjes voor alle kippen (met de naam erboven)
* Voedersysteem uitdenken
* Wormen kweken
* Windhaan (wijst de windrichting aan) op het dak knutselen

1. **Het rommelkot op de zolder**

* Vol met kisten zetten en ontdekkingen doen: misschien wat vals geld of namaakedelstenen verstoppen of materiaal uit andere landen
* Gordijnen maken om het te verduisteren
* Vuile vensterramen wassen
* Vloer met gaten in om mensen te bespioneren
* Glijbaan naar ander verdiep
* Piepende luik of klimtouw om het wat uitdagender te maken om er te geraken
* Schatkist die hardnekkig op slot blijkt te zijn en plots stukjes code ontdekken
* Oude foto’s met een bepaald personage van de animatie
* Mysterieuze boodschappen op de muur
* Dode uil (oehoe!)
* Verkleedkleren en speelgoed van vroeger
* Een oude grote spiegel en een verhaal over erdoor stappen om in een andere wereld te komen
* Bord ophangen “Verboden voor volwassenen”

1. **Het plat dak**

* Dakkamp met stevige reling
* Deathride of schuifaf maken
* Golf spelen (richting grasplein)
* Sluipschutters met waterspuiten
* Sinterklaas, het dakmonster, dakwerkers of andere dakbewoners luisteren de animatie op
* Dakconcert: live met lichtshow
* Constructie met dakgoten, waterslangen en pvc buizen om water helemaal naar beneden af te voeren
* “Kom van dat dak af” zingen op het dak
* Dakjumpen in immense stapel kartonnen dozen: het dak mag max. 3 meter hoog zijn, alle dozen opengevouwen, minstens de helft van de hoogte hoog gestapeld zijn en breed genoeg en fietshelmpjes aan.
* Verrekijkerspelletjes zoals ‘Waar is wally?’, verstoppertje, ik zie ik zie…

1. **De struiken**

* Berg takken verzamelen om hutten mee te bouwen
* Een hoek van het terrein afsluiten voor bepaalde tijd om wildgroei te krijgen
* Een mysterieuze man (verklede animator) verschuilt zich in de struiken
* Open plaats in braambos kappen en slechts een weg er naartoe vrijmaken
* Kunstmatige struik maken om het kamp te camoufleren
* Overnachting in de struiken
* Klimop of wilgen in een vorm laten groeien
* Gat in de haag als ontsnappingsroute
* Doolhof maken met doeken of kartonnen borden
* Struikrover spelen en voorbijgangers “beroven”

1. **De trap**

* Telkens van een hogere trede springen op een dikke mat of matrassen
* Eraf schuiven met matras
* Tunneleffect maken: muur en plafond helemaal inpakken met zwarte plastiek en er kerstlichtjes in ophangen
* Elke trede anders versieren
* Aan de onderkant moppen hangen (hoe hoger, hoe beter de moppen)
* Jungle nabootsen: bladeren en takken op de trap en een stevig touw waaraan je je omhoog kan trekken

1. **Gevonden voorwerpen**

* Kringloopwinkel of rommelmarkt organiseren op het speelplein
* Paspoppen die bepaalde voorwerpen promoten
* Modeshow met kinderen die andere kledij showen
* Radioshow “Van wie is het?”
* Weggeven of verkopen aan iemand die ermee staat
* Zoektocht of expeditie “vind het kind”
* Klerenketting tussen de bomen
* Met naaimachine te lijf gaan en de kledingstukken pimpen
* Terug verstoppen
* Kleuterkleren gebruiken om knuffels mee aan te kleden
* Grote kleren om kleuters zich mee te laten verkleden
* Zoveel mogelijk kleren aan
* Alle kleren roze verven
* Alles wassen op grootmoeders wijze: in de tobbe en schuren op het wasbord, te drogen ophangen
* Naamlabels voor iedereen maken

1. **Alle plekken waar ze niet mogen komen, maar eigenlijk niet zo’n kwaad kunnen**

* Plekje van de dag: waar vandaag uitzonderlijk toch gespeeld mag worden
* Gedoogbeleid: de animator doet stiekem mee omdat het niet zo’n kwaad kan
* Af en toe wegjagen uit hun informele speelplekken maakt het spannend
* Een formele speelplek verbieden (niet op het grasveld) om te zien waar ze wel naartoe gaan
* Geheime ruimtes doelbewust gaan bouwen met de begeleidingsploeg
* Plek “waar ge niet in moogt” extra aantrekkelijk maken met doeken en ander bouwmateriaal
* Afspannen met touw of kippengaas en er bewust een gat in laten om ze te lokken
* Er een gevangenis van maken
* Verbodsbordjes ophangen en speelboetes uitschrijven
* Geheime handel opstarten

**Andere speelplekken met potentieel?**

* Zandbak
* Beek
* EHBO-stand
* Kraantje
* Heuvel
* Betonpleintje
* Modderpoel
* Verkleedkot
* De stapel kartonnen dozen
* Kampen
* Gocart parcours
* Basketbalveld
* Kussens/knuffelbak
* Kapsalon
* Autoparking
* Speeltoestel
* Decor van de animatie
* Scheve bomen
* Grote kast
* Animatorenlokaal
* Tuin van de buren
* Vijver
* Maïsveld
* Vergemaaid gras
* Keuken
* Afvalverwerking op het speelplein (containerpark)
* Gereedschapskoffer
* Douches
* Strafstoeltje
* Kleedkamer
* De bel
* Tentenkamp
* Brievenbus
* Struiken
* Klimrek
* Toegangspoort
* Camionette
* Onder het afdak
* Onder de trap
* Snoezelruimte
* Fietsengarage
* Picknickbank
* Palettenbergruimte
* Supermarkt
* Grasplein
* Eetzaal
* Asfalt
* Gang
* Schaduwplaats
* Bouwdorp
* Ballenbad
* Fruitbomen
* Kelder
* Tienercaravan
* Winkelkarren
* Zwembad
* Gemeentehuis
* Hondentoilet
* Container
* Glijbaan/ schommel
* Kinderboerderij
* Jeugddienst
* Secretariaat – op den bureau
* Fietsenstalling
* Bos
* Straat
* Fotostudio
* Rusthuis
* Moestuin
* Autospeelmat
* Berg
* Kerk
* Bandenbak
* Doolhof
* Verkleedkot
* Waterspeelplaats
* Podium
* Tienerlokaal
* Afrastering domein
* Groot raam
* Goal
* Mierenhoop
* Afvoergat   
  (’t putteke)
* Venstertablet
* Zitbankje of palen
* Bar
* Onkruid – wildgroei
* Braakliggend stuk

**Speelhoeken**

**Een stappenplan om speelhoeken te organiseren**

**Stap 1: Zoek inspiratie**

* Selecteer een aantal speelplekken en verzin vanuit de locatie speelimpulsen (zie de vorige opdrachten). Zit er een speelhoek in? Is er genoeg te doen om iets uit op te bouwen?
* Denk vanuit thema’s of sferen die de kinderen en de animatoren leuk vinden en ga eens na of er een speelhoek van gemaakt kan worden.

***Vind je hiertussen leuke thema’s of sferen?*** Het *restaurant, de garage , het politiekantoor, in de wasserette, de post, de groendienst, het reisbureau met inkijkbrochures, kunstatelier, de plaatselijke pers, apotheker, het ziekenhuis, het hondenhok, casino, de tatoeagestand, de knuffelstraat, free podium, de parfumerie, in de coulisse bij de modeontwerper, den bakker en dergelijke.*

**Stap 2: Geef het kind een naam en een plaats**

* Selecteer de hoeken waarover de meeste ideeën bestaan (en het meeste goesting is). Tip: laat iedereen een top drie maken uit de lijst en stel die aan elkaar voor. Overloop de lijst tot enkele ideeën overblijven.

***Ken je de creadox?*** *Het is een paradox rond creativiteit. Wanneer een groep een brainstorm organiseert, willen ze iets anders en iets nieuws. Er komen ideeën uit de denkoefening en die verschillen op vlak van creativiteit. Op het moment dat een selectie opdringt, grijpt men toch weer terug naar de gekende ideeën omdat men zich daarbij iets concreets kan voorstellen. Zorg ervoor dat de nieuwe speelhoeken vernieuwend zijn.*

* Ga samen met de ploeg naar een geschikte locatie. Neem de ploeg mee en loop even het terrein (of gebouw) af. Maak een grondplan en overweeg of het locatievoorstel voldoet. Kan de hoek permanent blijven staan? Lopen we risico op ongelukken? Kunnen anderen hinder ondervinden?
* Denk eens na over de uitstraling van de speelhoek. Welke naam past daar het beste bij? Zegt de naam genoeg over de activiteit en de sfeer die er heerst? Waar en hoe ga je de namen promoten?
* Tip voor later: maak een grondplan van de hele werking en maak zo concreet mogelijk duidelijk aan de kinderen wat waar gebeurt. Het kan alleen maar het spelen bevorderen.

**Stap 3: Verzin op die plaats een aantal speelimpulsen**

* Wat kunnen kinderen doen in de speelhoek? Wat is er te beleven? Heb je al gedacht aan…
  + Wat kunnen kinderen er meteen doen wanneer ze de speelhoek binnenstappen? Waardoor worden ze eerst geprikkeld?
  + Wat kunnen kinderen er alleen doen, zonder begeleiding?
  + Wat kunnen kinderen er alleen doen met begeleider? Welke meerwaarde brengt de begeleider?
  + Hoe krijgt de speelhoek na een tijdje een nieuwe dynamiek?

**Stap 4: Verrijk de speelhoek met materiaal**

* Leg een lijstje aan van materialen die in de speelhoek tot hun recht komen.
  + Welk basismateriaal moet er zijn?
  + Welke attributen zijn er die de sfeer bevorderen?
  + Welke materialen trekken de aandacht van kinderen?
  + Welke materialen nodigen uit tot experimenteren?
  + Welke verrassende materialen geven een speelse draai aan de speelhoek?

**Stap 5: Breng fantasie-elementen aan**

* Wanneer vanuit speelplekken wordt gedacht, zitten er soms op dit punt nog niet veel fantasie-elementen in. Ga eens na of de speelhoek een bepaalde sfeer moet oproepen die er nu nog niet is. Misschien past het om een thema te gebruiken. Is er een specifieke inrichting die herkenbaarheid oproept? Is er bepaalde muziek, licht of geuren die de sfeer kunnen versterken?
* Het is altijd leuk om een koppeling te maken met nieuwe personages (een bepaald typetje of een rolletje dat animatoren spelen). Deze brengen op een aanvaardbare manier soms heel verrassende speelimpulsen. Zijn er personages te bedenken die de boel kunnen opvrolijken?
  + Wie loopt er rond in dergelijke ruimtes?
  + Hoe heten die mensen? Hoe oud zijn ze?
  + Hoe gedragen ze zich? Wat zeggen ze?
  + Hoe zijn ze gekleed?
* Is er al nagedacht of er promotie gemaakt kan worden voor de spelhoek d.m.v. mysterieus doen, gadgets uitdelen, ludieke acties, grappige wegwijzers?

**Stap 6: Uitproberen, bijsturen en bijverzinnen**

* Eens een speelhoek actief is, mag de speelpleinploeg niet op zijn lauweren rusten. Het vergt elke dag inspanningen om de speelhoek interessant te houden. Zorg ervoor dat er elke dag nieuwe speelimpulsen zijn. Denk eraan dat speelimpulsen niet alleen uit animatoren komen maar ook uit andere kinderen, materiaal, de speelruimte zelf.
* Tip: maak speelfiches van elke speelhoek zodat er na verloop van tijd een inspiratieboek komt van hoeken die er al geweest zijn en speelimpulsen die erin gebruikt zijn.
* Zorg voor zo weinig mogelijk afspraken, zo is er veel ruimte om dingen uit te proberen. Maar stel wel duidelijke grenzen op over
* opruimen: hoe, waar, wanneer, wie
* regels: wat mag en wat mag niet
* toegang: wie mag wanneer in de hoek, wie/wanneer niet

**Case Studie: Speelstad Kwik Kwak**

**De aanloop**

Kwik Kwak is een particuliere speelpleinwerking zonder beroepskrachten. Tijdens de zomervakantie bereiken ze 100 tot 120 kinderen en jongeren van 4 tot 15 jaar. Het speelplein is gevestigd op het terrein van een school en heeft als infrastructuur 3 grote eetzalen en enkele kleinere lokalen ter beschikking. De afgelopen jaren bouwde Kwik Kwak een speelhut, waar de kinderen strips konden lezen, gezelschapsspelletjes spelen, bouwen met blokken, pingpongen, tafelvoetballen en snookeren. In deze speelhut kon gespeeld worden tijdens de vrije momenten (van 8u tot 9u30, van 11u45 tot 13u30 en van 15u45 tot 18u00).

In 2009 besliste Kwik Kwak om meer te doen voor de kinderen van de lagerschoolleeftijd. De kleuters en de tieners hadden al leeftijdspecifieke lokalen die aan hun noden voldeden. Tijdens de paasvakantie van 2010 bezocht een van de animatoren speelplein Populieren in Brussel. Zij hadden de eerste “speelstad”. Een concept dat perfect aansloot bij de noden van onze middengroep. De ervaring en bijhorende foto’s werden meegenomen naar de leidingsvergadering van het speelplein, waar onmiddellijk een werkgroep werd opgericht met als taak: realiseer een speelstad op speelpleinwerking Kwik Kwak.

Een speelstad is een stad op maat van kinderen. Op kleine schaal is er alles te vinden wat kinderen interessant vinden in een echte stad. Rond het Dorpsplein en de Kerkstraat staan winkels, woningen, cafés, restaurants en bedrijven waarin kinderen eigen spel kunnen ontwikkelen.

Er waren twijfels en bezorgdheden waarmee de werkgroep aan de slag moest. Zouden de extra binnenmuren het overzicht voor de animatoren niet beperken? Zouden minder pingpongtafels niet tot ruzie leiden? Hoe konden we stevige opdelingen maken? Zouden de muren het lang genoeg uithouden? De werkgroep brainstormde over de mogelijke ruimtes, tekende een plan met een gratis tekenprogramma[[2]](#footnote-2) en zocht naar de gepaste materialen om de muren te bouwen.

Op 1 juli 2010 kon de speelpleinploeg aan de slag. In een paar dagen moest een hele stad opgetrokken worden. De muren werden gemaakt van grote houten platen die aan elkaar werden bevestigd in hoeken. Door een T-, L- of U-structuur blijft alles rechtstaan. Extra versteviging werd gegeven door alles te bevestigen aan de reftertafels met lijmtangen die altijd verstelbaar zijn. Andere animatoren begonnen de muren te beschilderen en drie dagen later speelden er 120 kinderen in de speelstad!

**Een reeks speelhoeken**

Een speelstad is eigenlijk een reeks met elkaar verbonden speelhoeken. Niet alleen staan ze fysiek naast elkaar, ze beïnvloeden elkaar en speelimpulsen kruisen elkaar. De speelstad combineert 11 speelhoeken. In “De Redactie” kunnen de kinderen eenvoudige computerspelletjes spelen, oude computers openvijzen en kunnen ze het nieuws presenteren in de nieuwsstudio. Bij de naburige kledingwinkel “Showtime” staat er een hele reeks verkleedkleren ter beschikking van de spelers. Achter de kassa zien we regelmatig een nieuwe interim-verkoper. Winkeldieven maken geen kans in de speelstad, tegenover de kledingwinkel is “De Politie” gevestigd. Boeven gaan meteen in de cel. Via een zelfgeschreven programma kunnen de kinderen zelf liedjes aanvragen op een computer, terwijl DJ’s in spé zich kunnen uitleven bij “Radio Kwik Kwak”. Wie liever gezelschapsspelen speelt, kan terecht in “De Speelgoedwinkel”. Daar kunnen kinderen alles wat ze zien ontlenen. Voor dorst kunnen kinderen terecht op het terras van het café “Kwikwafé” aan de overzijde van het Dorpsplein. Daar staat (uiteraard) ook een tafelvoetbaltafel en een airhockey. In één huis aan het plein wordt nog druk gebouwd. In “De Bouwhoek” staan bouwblokken ter beschikking van de bouwvakkers. Op het dorpsplein zelf wachten twee pingpongtafels op spelers. Wie het liever rustig aan doet kan verpozen bij de fontein. De muur van het restaurant vormt de toegang tot de eetzaal.

Wanneer kinderen het Dorpsplein achter zich laten, komen ze in de Kerkstraat terecht. Op de hoek van de straat verkoopt de “Kwikwarrefour” een groot assortiment aan producten. De meeste klanten nemen hun producten onmiddellijk mee naar hun woning, waar ze het eten klaarmaken in “De Keuken”. Wie liever niet zelf kookt kan terecht in de “Kwick”. Deze horecazaak werd pas in het tweede jaar deel van de stad en werd meteen de publiekslieveling. Wie in “De salon” een boekje wil lezen gaat best eerst naar “De Bibliotheek” aan de overkant van de straat. In de woonkamer vind je natuurlijk ook een TV. Hiermee wordt af en toe iets gedaan: een filmpje, een quiz, een dansmat, …

Wanneer je in de speelstad rondloopt zie je vanalles gebeuren. Hele paprika’s worden vermengd met sinaasappels en vervolgens gekookt in de keuken. De Kwikwarrefour wordt 10 keer per dag overvallen en de boeven worden in de gevangenis gestoken. Er staat altijd minstens 5 kinderen rond Radio Kwik Kwak om liedjes aan te vragen. In de Kwick word je altijd met de glimlach bediend, soms door een piraat, soms door een prinses. De kassa van de supermarkt vind je het ene moment terug in de Kwick, vervolgens in het café en dan weer in de kledingwinkel. De beste verkopers delen zelfs kortingbonnen uit of vragen aan de uitbaters van Kwick om zulke bonnen mee te geven bij een bestelling.

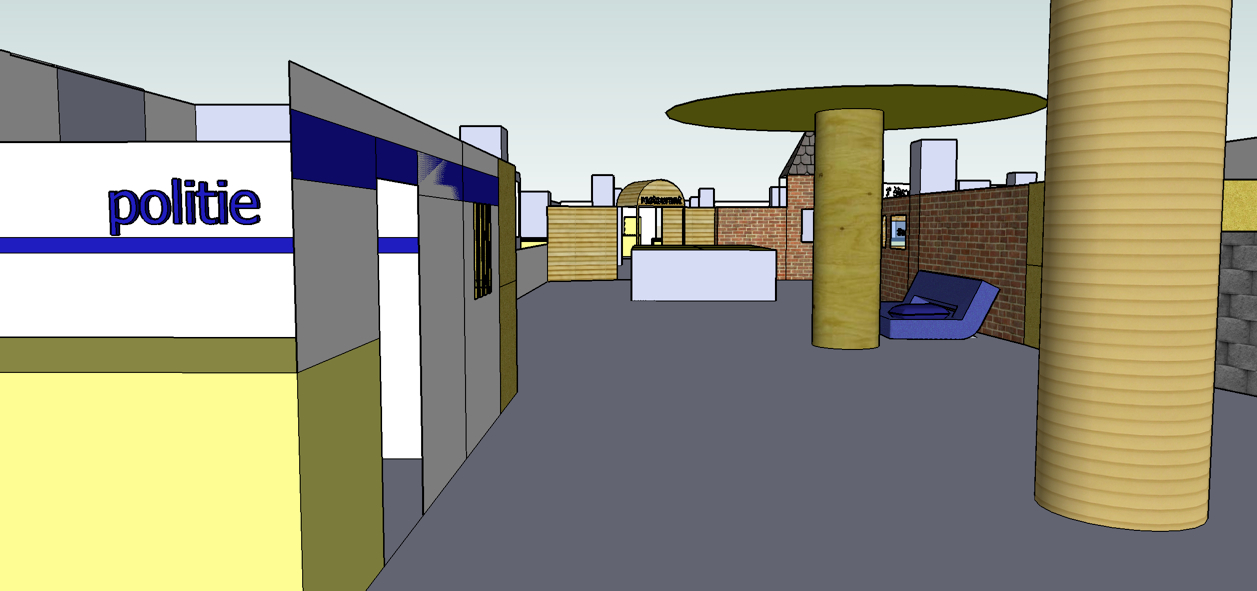
**Praktische organisatie**

De speelstad is er niet alleen voor de vrije momenten. Af en toe wordt ze ook gebruikt voor activiteiten. Zo werden een aantal muren door de kinderen geschilderd, werden er al fantasiespelen gespeeld en worden soms bepaalde ruimtes gebruikt voor activiteiten. De animatoren en de kinderen houden er van. De speelstad is een onuitputtelijke bron van impulsen voor kinderen en animatoren. Elk weekend van de zomervakantie zijn er animatoren te vinden die druk aan het werk zijn in de speelstad. Waar kunnen we nog iets nieuws maken? Wat kan beter? Wat doen we weg?

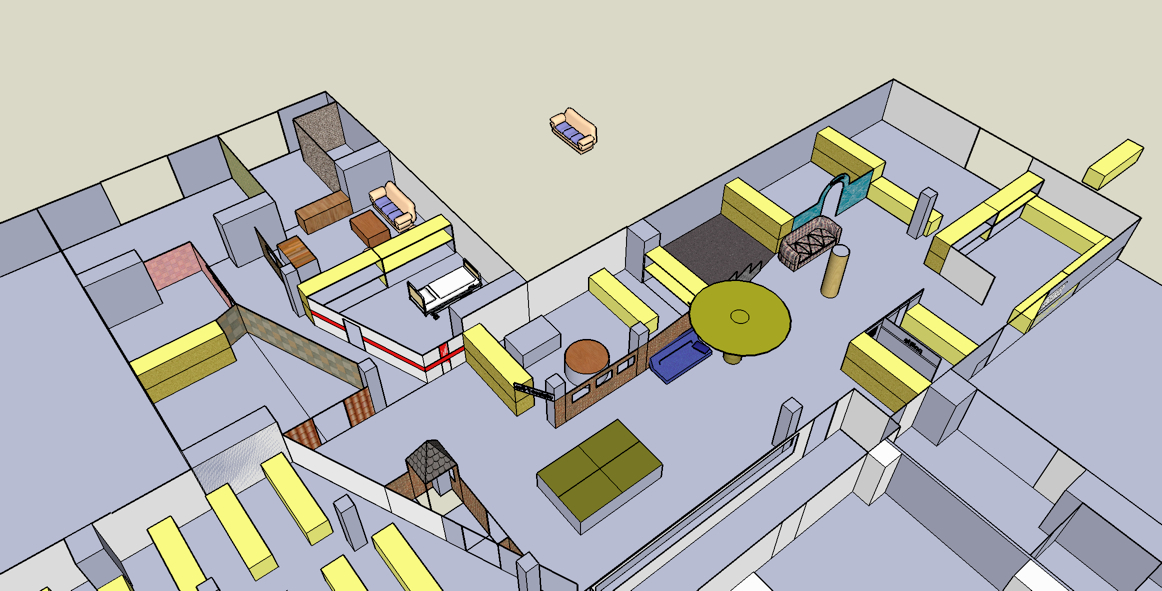
De kostprijs van het project lag iets onder de 1000 euro. We hebben een vijftigtal houten platen van 2,8m bij 1,2m gekocht en een camionette gehuurd om die te verplaatsen. Een aantal emmers met restjes verf werden geronseld bij leden en bij een lokale verfwinkel konden we verfstalen gratis krijgen. We hebben een boel promomateriaal gekregen van lokale winkels, zoals van de plaatselijke Quick en de Carrefour. We hebben dus échte hamburgerdoosjes, échte stoelen in het restaurant en échte menu’s boven de kassa. In de Kwikwarrefour liggen echte prijskaartjes voor de producten en op de lopende band aan de kassa liggen die bekende driehoekige afscheiders tussen de verschillende klanten. Niemand weet hoe die dingen eigenlijk heten. Elke winkelketen in de buurt heeft wel zulke een paar zaken liggen die de speelstad authentieker kan maken.

Werkpunten zijn er altijd. Doordat er minder overzicht is dan vroeger, kunnen de animatoren niet alles in het oog houden. Daardoor vinden de kinderen het niet altijd nodig om op te ruimen en ontstaat er heel wat rommel die ’s avonds opgeruimd moet worden. Daarnaast weten niet alle animatoren goed wat er van het verwacht wordt in de speelstad. Werken met speelimpulsen is iets waar we blijvend over moeten nadenken.

De speelstad op zich zet mensen aan om verder na te denken over het speelaanbod. Zo worden concepten uit de speelstad ook naar buiten vertaald. Zo zal er binnenkort een bus met spelmateriaal rondrijden en wordt het bouwen van kampen herdacht. Kortom, de speelstad is een ongelofelijk toffe aanwinst voor ons speelplein en we kunnen het iedereen aanraden! Bouw je eigen speelstad! Wil je eens komen kijken hoe het er bij ons aan toe gaat, dan ben je van harte welkom!



Figuur 1: Impressie van de speelstad voor ze gebouwd werd.



Figuur 2: overzicht van de speelstad

1. http://maps.google.be [↑](#footnote-ref-1)
2. http://sketchup.google.com/ [↑](#footnote-ref-2)