

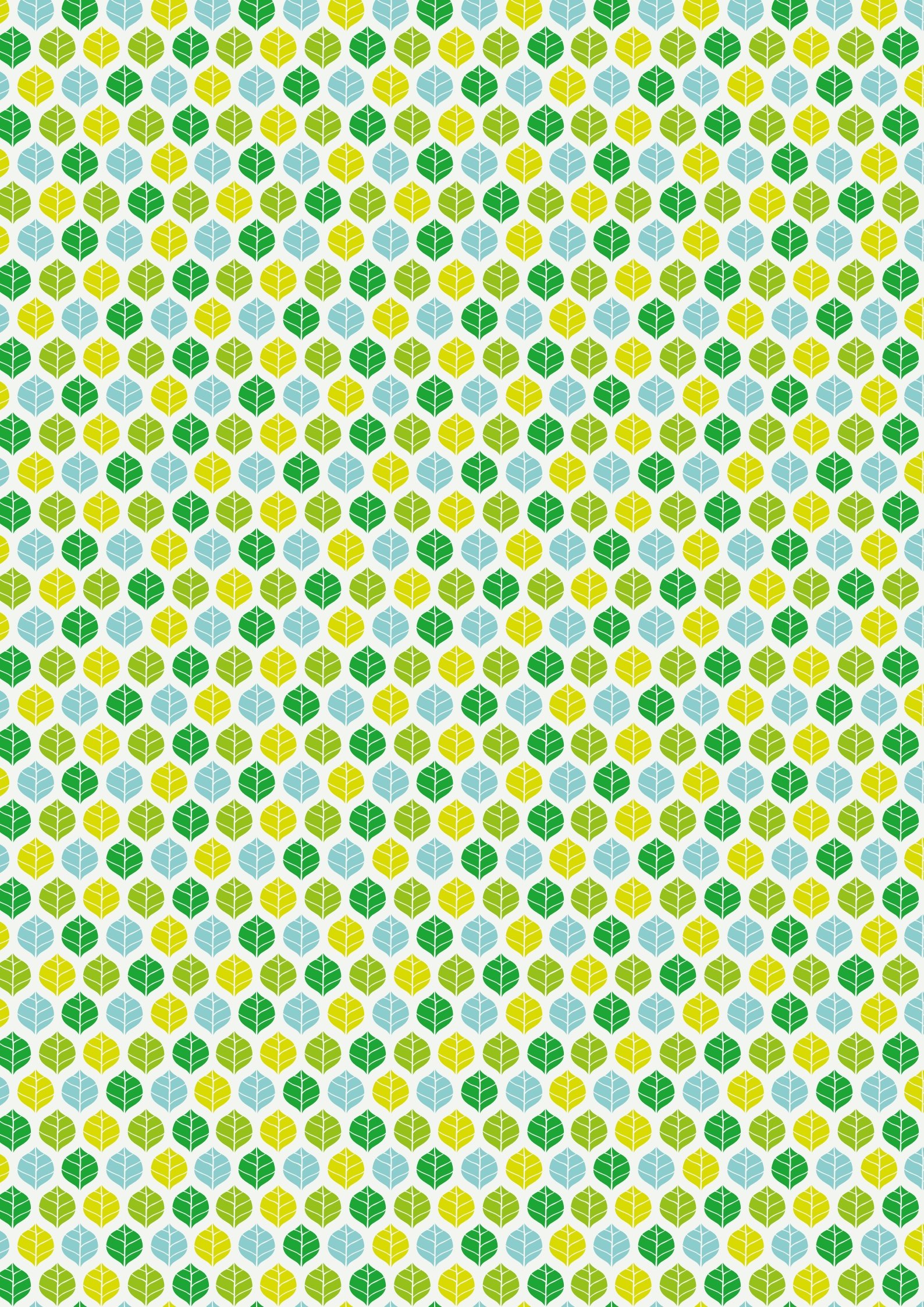
AAN DE SLAG VOOR EEN EIGEN AVONTUURLIJK TERREIN



lne.

Departement
Leefmilieu,
Natuur en
Energie







1 SMAAKMAKERS P 6



2 STAPPENPLAN P 20



3 WERKVORMEN P 66

MET DEZE FOTOREEKS
WILLEN WE JE EEN PAAR
VOORBEELDEN GEVEN
VAN HOE JE SPEEL-
GROEN KAN REALISEREN.
KIJK EN VOEL!

SCOUTS KORTEMARK **P 6**

CHIRO LOCHRISTI **P 8**

GIDSEN OOSTAKKER **P 10**

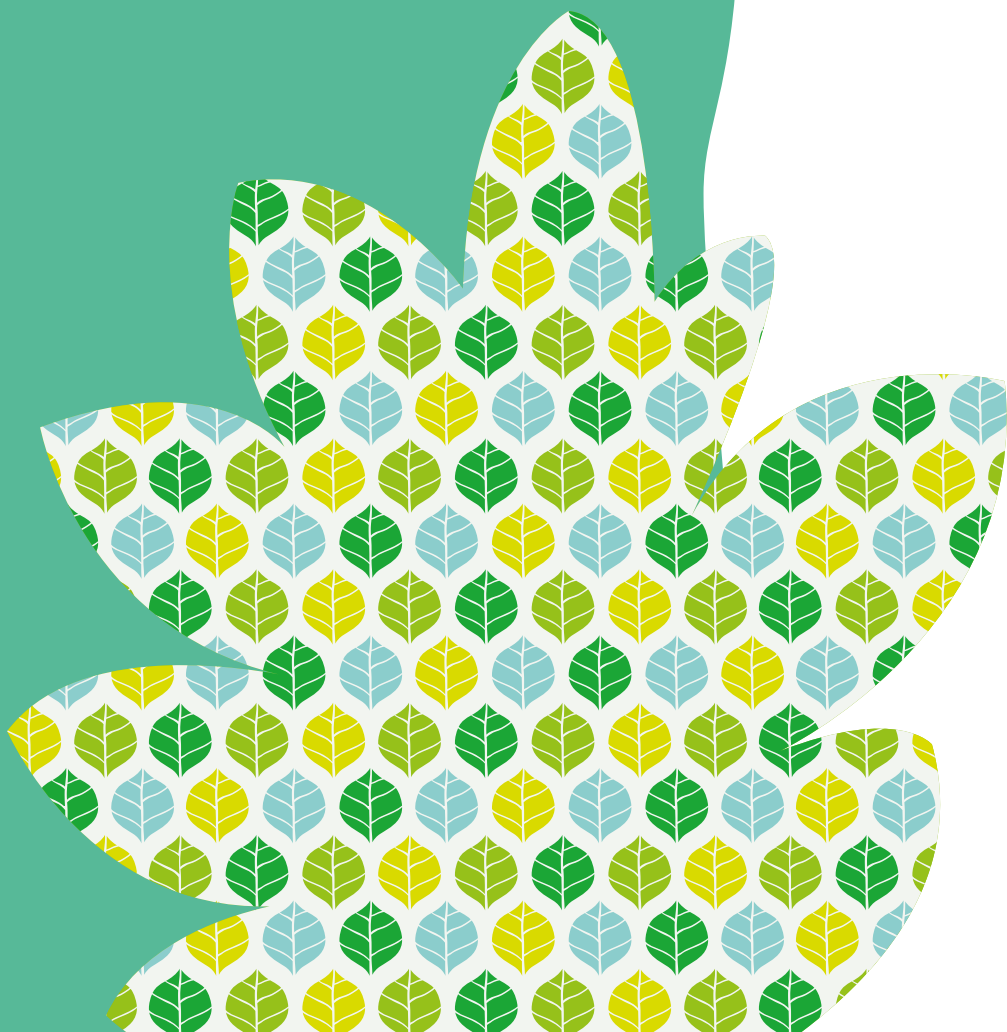
SCOUTS KORTRIJK **P 12**

CHIRO WESTVLETEREN **P 14**

CHIRO VELDEGEN **P 16**



1 SMAAK MAKERS







SCOUTS KORTEMARK

Voor de Scouts van Kortemark was het onbegonnen werk om alles alleen te doen: hun terrein is groot en de ingrepen waren drastisch. Omdat de scouts ermee instemden het terrein open te stellen voor een groot publiek, zette de gemeente zowel financieel, technisch als organisatorisch mee haar schouders onder het project. Heel wat lokale partners werden betrokken en de afsluitende plantdag groeide uit tot een kinderfeest voor het hele dorp. Het openstellen van het terrein voor derden vereenvoudigde duidelijk de zoektocht naar partners!



8



CHIRO LOCHRISTI

Studenten landschapsarchitectuur van de Hogeschool Gent gingen in interactie met Chiro Reynaert te Lochristi. In samenspraak met de ouders van de chiroleden werd, na veel discussie, geopteerd voor het 'veiligste' plan. Dat had de minste speelgroenwaarde, maar wel het grootste draagvlak. Door niemand voor de borst te stoten bij de keuze van het ontwerp is de groep nu klaar om ook in de toekomst verdere stappen te zetten voor meer speelgroen op z'n terrein.



10





GIDSEN OOSTAKKER

Bij de gidsen St.-Lucia van Oostakker trok een enthousiaste hoofdleidster de hele groep mee in het denk- en ontwerpproces. De concrete noden van diverse partners vormden het vertrekpunt van het ontwerp. De gedrevenheid van de jeugdgroep werkte zo aanstekelijk dat zelfs de minister eens kwam kijken! Uiteindelijk leverde het speelgroenproject zo niet alleen een fraai nieuw terrein op: door iedereen mee te betrekken, ontstond ook een nieuw ouderteam. Dat team volgt de aanleg en het onderhoud van het terrein structureel mee op en ondersteunt de groep waar nodig.





SCOUTS KORTRIJK

De inbreng van een tuinarchitect uit de oudergroep bepaalde mee het succes van het project van de Scouts Groeninge te Kortrijk. Zeker bij het omzetten van een plan in actie op het terrein is zo'n professionele inbreng van goudwaarde. De plantdag vormde het orgelpunt van de realisatie en op het einde van de dag was er ook heel wat interesse van dorpsgenoten en politici. Zo bleek het project ook een visitekaartje van de vereniging voor het aantrekken van nieuwe leden.



14





CHIRO WESTVLETEREN

De gemeentelijke jeugdbeleidcoördinator van Vleteren, verantwoordelijk voor de coördinatie van het lokale speelgroen-project, werkt maar deeltijds. Daardoor verliep de communicatie tussen Chiro, gemeente en andere partners soms wat stroef. Maar met de goede wil van zowel de gemeente als de leiding werd het project effectief uitgevoerd. Een duidelijke les: maak vanaf het begin goede afspraken.



16

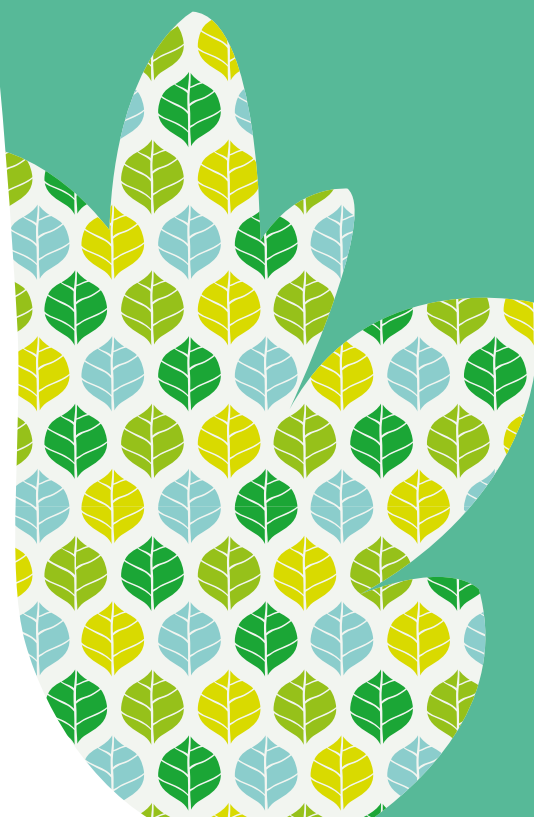


CHIRO VELDEGEM

Bij de Chiro van Veldegem was een oud-leider initiatiefnemer en contactpersoon voor het project. Ook de actieve leiding werd na de goedkeuring van het project enthousiast. Om iedereen (zowel vzw-eigenaar, jeugddienst, groendienst, milieudienst, politici, leiders en leidsters, de mensen van het jeugdhuis de kobbe enz.) te betrekken, werd zelfs een website gemaakt. En die bleek perfect geschikt om iedereen de stand van zaken van het project te laten volgen via foto's, plannen en verslagen.



2 STAPPEN PLAN



ZIN GEKREGEN OM ZELF AAN DE SLAG
TE GAAN? DAN GEVEN WE JE HIER EEN
MOGELIJK STAPPENPLAN.



VAN VOORBEREIDEND WERK

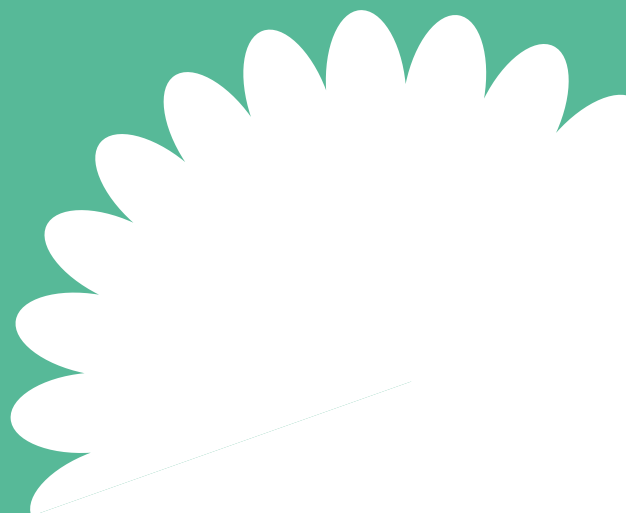
- Stap 1 Motiveer je medeleiding **P 20**
- Stap 2 Stel een sterk speelgroenteam samen **P 23**
- Stap 3 Analyseer je terrein en hoe je het gebruikt **P 27**

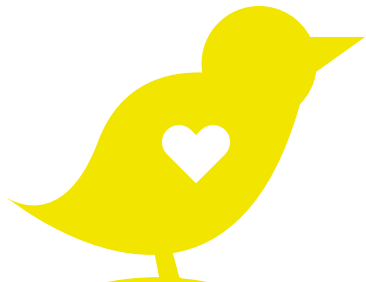
NAAR EEN ONTWERP

- Stap 4 Roep je speelgroenteam samen **P 34**
- Stap 5 Verzamel ideeën! **P 36**
- Stap 6 Een praatplan (voorontwerp) **P 40**

NAAR EEN REALISATIE

- Stap 7 Uitvoerbaar ontwerp **P 44**
- Stap 8 Voer uit op het terrein **P 50**
- Stap 9 Evalueer **P 59**
- Stap 10 Onderhoud **P 60**





STAP 1 MOTIVEER JE MEDELEIDING

Waarom?

Onder het woord 'speelgroen' verstaan we het veranderen van je terrein met de bedoeling om meer speluitdagingen en meer natuur op het terrein toe te laten. Speelgroen is een keuze waar de hele groep achter moet staan. Als je er samen over nadenkt en iedereen van de leiding overtuigd is, is geen enkele hindernis te moeilijk.

Hoe?

- Bespreek met de volledige leiding onderstaande argumenten. Welke zijn voor jullie van toepassing? Welke minder?
- Zorg dat iedereen vanaf het begin mee is en in het speelgroenproject gelooft. De tijd die je nu spendeert om iedereen op dezelfde lijn te krijgen, win je later terug!
- Zijn er meningsverschillen? Spreek die vooral goed door en spreek af hoe je er verder mee omgaat.

De voordelen van een groen(er) speelterrein:

- een beter en creatiever spel;
- efficiënter gebruik van het terrein;
- minder rommel;
- minder omgevingslawaaï;
- minder lelijke hoekjes;
- meer privacy;
- een gemoedelijkere sfeer;
- de waarde van omliggende woningen stijgt (een argument naar de burens toe);
- meer jonge gezinnen, goed voor het rekruteren van nieuwe jongeren;
- het terrein wordt een uithangbord voor de vereniging;
- het verhoogt de eigenwaarde, het groepsgevoel, zelfzekerheid en creativiteit;
- een terrein dat ook buiten de werkingsuren nuttig is voor natuur of voor omwonenden...;
- een betere indeling van het terrein;
- een bron van uitdagende doeactiviteiten zoals snoeien, maaien, aanplanten, afsluitingen vlechten met takken, een kampvuur bouwen en vooral spontane en uitdagende spelactiviteiten;
- een knusse ontmoetingsplek;
- een extraatje voor kinderen die thuis geen tuin hebben
- meer diertjes zoals vlinders, vogels...;
- automatisch kennis over ecologisch denken en beheren;
- nieuwe mogelijkheden zoals zon en schaduw, openheid en beschutting, klimmen en kruipen, wegstoppen en zoeken...;
- een mooie kans voor tof contact met burens of ouders bij begin en einde van de activiteiten.

- Vul hieronder zelf aan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Het is niet al groen wat blinkt

Je gaat natuurlijk ook tegenargumenten krijgen. Die wuif je niet zomaar weg. Vaak brengen ze praktische aandachtspunten naar boven, die interessant zijn om te verwerken in je visie of terreinontwerp. Hier alvast een paar regelmatig terugkerende bezwaren en hoe ze te counteren.

Te veel werk

- Spreek dit vooraf door. Wie doet wat, hoe organiseer je beheer in de toekomst...
- Kies voor een ecologisch goed aangelegde tuin: die is onderhoudsarm. Belangrijk hierbij zijn de juiste soortkeuze en plantafstanden. Meer hulp hiervoor vind je op de bomenwijzer van Inverde. <http://www.inverde.be/projecten/bomenwijzer>
- Samenwerken en delegeren maakt het voor iedereen haalbaar: kijk bij stap 2 wie een bijdrage kan leveren.
- Als je een speelgroenproject uitwerkt, dan werk je best van in het begin samen met diegene die het terrein onderhoudt. Zie ook stap 2.

- Maak van de nood een deugd. Je kan van onderhoud ook een terugkerende activiteit maken (bv. in een 1 tegen allen spel).
- Werk in fases. Om het eindbeeld te bereiken hoeft niet alles in een keer gerealiseerd te worden. Stel op voorhand een tijdspad op.

't Wordt toch afgebroken

- Richt het terrein zo in dat er nog steeds sociale controle mogelijk is. Dat vermindert de kans op vandalisme sterk.
- Voorzie gedurende de beginjaren bescherming voor traag groeiende boompjes.
- Pak betredingsdruk en speeldruk aan door een juiste inrichting, technische maatregelen en aangepaste bodembedekking.
- Denk na waar wagens mogen komen en waar niet. Voorzie een praktische los- en laadplek, richt de fietsenstalling in op een logische plek...
- Tot slot: door zoveel mogelijk mensen te betrekken, ook de jongeren, creëer je betrokkenheid en respect.

Te veel bladval

- Vaak wordt bladval als een probleem gezien. In een heleboel gevallen is dit eigenlijk geen écht probleem, maar veeleer een probleem in het hoofd. Bijvoorbeeld bladval in de tuin van de bureu.
- Organiseer een opkuis op het einde van de herfst.
- Voorzie vlak naast platte daken en dakgoten plantengroei die lager blijft dan het gebouw.
- Breng een koepelvormig gaas aan boven de waterafvoer, zodat die niet verstopt kan raken.

Te traag resultaat

- Bomen en struiken ontwikkelen inderdaad traag.
- Inrichtingswerken zoals extra reliëf, zithoekjes enz. geven wel onmiddellijk extra spelplezier.
- Kies slechts gedeeltelijk voor snel resultaat. Groen dat zich snel ontwikkelt, is onderhoudsintensief. Een trage ontwikkeling staat garant voor minder onderhoud.
- Kies voor een goede mix van snel groeiende bomen en traag groeiende bomen. Zo hebben de planters al na een paar jaar resultaat en denk je toch ook op langere termijn.
- Met af en toe een boom te kiezen van een grotere plantsoenmaat en een snelle groeier als wilg, abeel, els, es of esdoorn is een speelbosje al na een zevental jaren goed bruikbaar.

Te weinig ruimte

- Voorzie bijvoorbeeld hoogstambomen: zo verlies je geen plaats voor spel. Met een weloverwogen schikking kan een kleine ruimte trouwens ook ruimer en gezelliger lijken.
- Overweeg alternatieven. Wordt er jaarlijks een tent geplaatst? Bereken dan de minimale benodigde terreinoppervlakte. Bekijk nieuwe mogelijkheden van terreinschikking. Denk buiten de vakjes!
- Wees creatief!
 - Werk met groen op gevels of muurtjes.
 - Gebruik klimplanten.
 - Een pergola bijvoorbeeld geeft groen, afdak én schaduw.
 - ...

UIT DE PRAKTIJK

In het Gentse verkochten twee buuren van een schooltje met een tekort aan speelruimte 1000 vierkante meter grond voor 20.000 EUR, terwijl de grond geraamd was op 60.000 EUR. Je ziet: er zijn mensen die iets over hebben voor meer groene speelruimte.



We kunnen niet meer spelen

- Het tegendeel is waar. Groen creëert kansen voor beter en creatiever spel.
- Schrijf eerst eens samen uit wat jullie voor spel willen kunnen spelen en wat dat van een ruimte juist vraagt. Laat echter ruimte voor spelimpulsen door nieuw groen.

Te duur

- De beste manier om je medeleiders/leidsters te motiveren is aantonen dat de plannen financieel haalbaar zijn.
- Een speelgroenontwerp maak je zo duur als je zelf wil. Met eigen werkkraft en gekregen natuurmaterialen zoals boomstammen en dergelijke, hoeft je enkel het plantgoed aan te kopen.
- Bekijk vooraf de financiële mogelijkheden:

- Kan je plantgoed of materialen gesponsord krijgen?
- Hoeveel centen kan je verzamelen met één benefietevenement?
- Zijn er mogelijkheden bij de gemeente? Contacteer vooraf de Schepen bevoegd voor Jeugd.
- Kan de eigenaar van het terrein (kerkfabriek, vzw...) een duit in het zakje doen?
- Informeer bij jouw provinciale dienst voor natuur- en milieueducatie naar de subsidiemogelijkheden.

www.provant.be/annet of mail annet@pime.provant.be

www.limburg.be/limnet/ of mail jgeusens@limburg.be

www.oost-vlaanderen.be/nme/ of mail ugo.sansen@oost-vlaanderen.be

www.vlaamsbrabant.be of mail nme@vlaamsbrabant.be

www.west-vlaanderen.be of mail nme@west-vlaanderen.be

Geen kennis over planten, ontwerpen...

- Deze handleiding reikt je die kennis aan of geeft aan waar je ze kan vinden.
- Door de juiste mensen te betrekken kan je deze kennis verzamelen.

Bestuur of eigenaar wil niet mee

- Overtuig of inspireer ze met voorbeelden van andere projecten.
- Ga na wat de argumenten zijn, met wat begrip krijg je misschien ook een luisterend oor.

STAP 2 STEL EEN STERK SPEEL- GROENTEAM SAMEN

Waarom?

Het is belangrijk om de juiste experts en ondersteuning te betrekken bij je team.

Hoe?

- Ga op bezoek bij de personen of organisaties die een nuttige inbreng kunnen leveren (zie: Wie?).
- Bespreek hun mogelijke inbreng. Luister naar wat zij zelf willen doen of welke mogelijkheden en moeilijkheden ze aanbrengen.
- Nodig daarna deze contacten uit voor het team dat het hele project organiseert, opvolgt en uitvoert.

Wie?

De eigenaar...

- betrek je van bij de opstartfase;
- levert vaak een belangrijke bijdrage: grondwerken, financiële bijdrage...;
- zorgt voor de nodige vergunningen bij grondverzet of afbraak. Of moet ze in elk geval ondertekenen;
- ...

De terreinbeheerder... (als die bestaat)

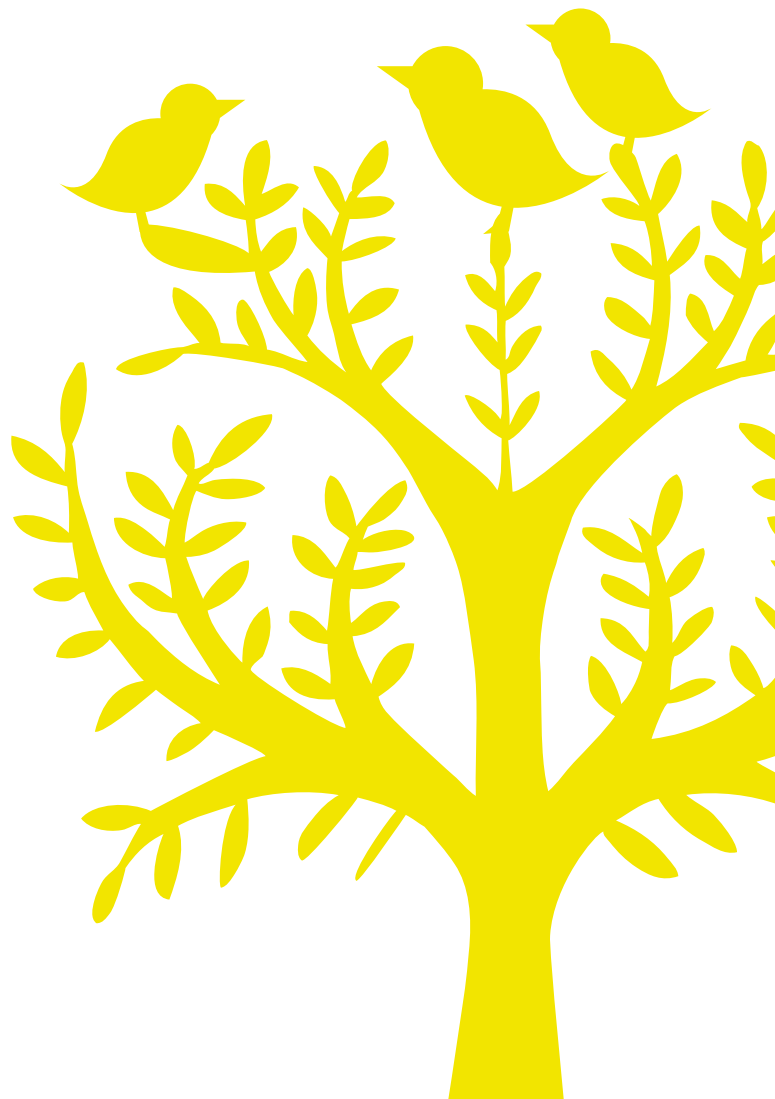
- vraag je zeker in de ontwerpfase voor inbreng. Zo staat hij/zij voor 100 % achter het ontwerp.
- dit kunnen allerlei mensen zijn: de technische dienst van de gemeente, de oudleiding, de kerkfabriek, een

vzw, enz...

- heeft vaak een praktische kijk op de zaak!
- levert informatie over bijvoorbeeld de maaibreedte van de grasmaaier, de hoogte van de hoogtesnoeier, de nodige breedte voor het keren van tuigen op wielen, enz. Dat zijn randvoorwaarden die de ontwerper moet kennen.
- moet mee kunnen nadenken als je het beheer op een andere wijze wil doen.
- ...

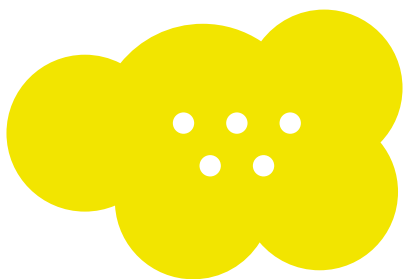
De ouders en oud-leiding...

- leveren vaak mensen met ervaring.
- leveren vaak mensen met specifieke opleidingen (ontwerp, tuinaanleg, tuinonderhoud, grondverzet, tekenen van plannen, onderhoud van materiaal, kennis van de nodige vergunningen...).
- zijn vaak een zeer dynamisch mengsel van ervaring en werklust. Verwacht je iets uit die hoek? Nodig hen dan vanaf de start mee uit. Het is niet leuk om betrokken te worden als alle punten en komma's al vastliggen.
- ...



UIT DE PRAKTIJK

De Chiro van Zwijndrecht legde een mooi traject af van idee tot ontwerp. Ze kregen op het einde van het project speelgroen niet één, maar twee ontwerpen. Om een eindkeuze tussen beide ontwerpen te maken, werd zowel de leiding als de oud-leiding gevraagd. Op deze bijeenkomst bleek dat de vergunningen voor de aanleg van de speelheuvels door de dienst Ruimtelijke Ordening van de gemeente niet verleend worden als de oud-leiding haar lokaaltje niet afbreekt. Dit was blijkbaar een van de vroegere voorwaarden van de vergunning voor hun recent gerealiseerde nieuwbouw. De nieuwbouw staat er, maar ook het oude gebouwtje is blijven bestaan als gezellige ontmoetingsplaats. De oud-leiding wil dit zo ook houden. Hadden oud-leiding en gemeente bij de start van het project samen gezeten en dit uitgepraat, dan was het voor de ontwerpers veel duidelijker geweest welke ontwerpelementen realiseerbaar waren en welke niet, én was hun ontwerp hieraan aangepast. Uiteindelijk wordt geopteerd om slechts een paar onderdeeljes van het ontwerp te realiseren.



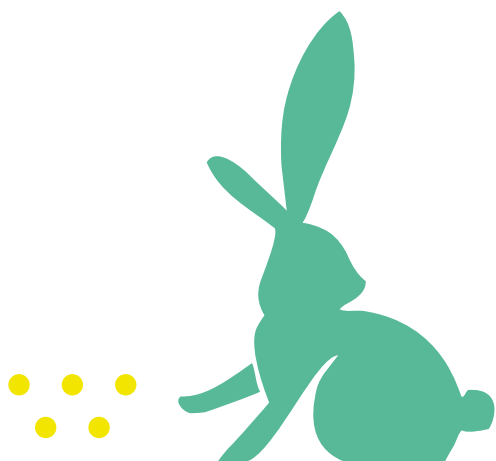
Uit dit voorbeeld blijkt de noodzaak om alle belanghebbenden zo snel mogelijk te betrekken. Betrokkenen die niet hebben mogen meedenken, bieden op het einde van de rit soms onverwacht weerstand. Samen met de juiste mensen het hele proces doorlopen is dus de boodschap!

De omwonenden...

- kan je makkelijker bereiken als er een omwonende in je speelgroenteam zit;
- zijn vaak nodig om duidelijke afspraken op papier te zetten;
- kunnen vaak dezelfde belangen hebben. Grenzen kleinere tuinen aan kleinere terreinen, dan wordt er langs beide zijden vaak hoofdzakelijk 'singelgroen' voorzien. Dit is hoger wordend groen naar de rand van het terrein. Als zowel burens als jullie dit doen, krijgt iedereen de indruk dat zijn tuin of terrein groter is, doordat het groen overgaat in dat van de burens. Een win-win situatie dus;
- kunnen je bij de start wrevelpunten signaleren over terreingebruik of de inrichting van de omgeving. Misschien kan je er rekening mee houden. Samen nadenken leidt tot een betere verstandhouding. Als situaties met de burens vroeger scheefgegroeid zijn, tracht dan even afstand te nemen. Denk na welke kritiek terecht is en welke niet. Een goed gesprek onder vier ogen doet vaak wonderen;
- kunnen met hun omliggende tuinen soms ook een inspiratiebron zijn. Zeker de inrichting van de randen van je terrein zijn deels afhankelijk van de inrichting van de aanpalende tuinen;
- helpen misschien graag met de verbetering van het speelterrein en dus ook hun buurt...

De andere terreingebruikers... (bv. schooltje...)

- betrek je vanaf de start. Anders veroorzaak je zonder het te weten weerstand van in het begin;
- moet je de kans geven om een gelijkwaardige inbreng te hebben;
- vereisen duidelijke afspraken;
- ...



UIT DE PRAKTIJK

In Lochristi werkten de gemeente, de buurt en Chiro Reynaert samen aan een speelgroenproject. Vijf leden van de jeugdbeweging, de coördinator van de jeugddienst en de voorzitter van de jeugdraad gingen vooraf samen naar een vormingsdag rond speelgroen. Dit getuigt van hun leergierigheid ter zake. Een leidster werd projectleider. Zij werd ondersteund door de hoofdleiding en ook de samenwerking met jeugdconsulent verliep vlot. Ze kwamen vaak samen en spraken af wie wat voor zijn rekening zou nemen, waardoor ze heel veel hulp kregen van de gemeente. Ze organiseerden bijvoorbeeld ook samen een vergadering met de burens (uitnodiging kwam van de jeugdbeweging, niet van de gemeente, wat burens zeker apprecieerden)... De jeugdgroep kreeg van de andere partners volledig carte blanche voor de organisatie van een ideeëndag. De groep kreeg maar liefst drie ontwerpen aangeboden; bij de terugkoppeling van deze ontwerpen werden opnieuw alle partners betrokken. Hierop bleek dat de groep van diverse deelnemers niet klaar was voor de grote vernieuwing. In overleg met de ouders, koos men voor het meest veilige, maar wel het minst ecologische ontwerp. Doordat iedereen achter het compromis stond, werd het nadien ook echt gerealiseerd.

De lokale natuur- en milieuvereniging, Natuurpunt, JNM, Velt, Regionaal landschap, milieuambtenaar of duurzaamheidsambtenaar...

- hebben heel wat expertise over groen en zijn vaak bereid om je advies te geven. Misschien willen ze het project wel mee opvolgen;
- zijn nuttig voor een 'second opinion'. Zij kunnen je zeker advies geven over boomsoorten of wijzen op ecologische of wettelijke aspecten die je over het hoofd hebt gezien. Rekening houden met deze aspecten, is achteraf problemen vermijden;
- kunnen je veel geld besparen door begeleiding bij de aanlegfase;
- ...

De jeugdconsulent en Schepen voor jeugdzaken...

- zijn je toegangspoort tot extra steun. Tot wie moet je je richten voor een vergunning? Hoe krijg je steun van de technische gemeentediensten? Kan de gemeente financieel tussenbeide komen? Een goed contact op de gemeente is echt geen luxe. Vaak is het nuttig om zowel de ambtenaar als de politiker te betrekken;
- leer je kennen via de jeugdraad. Dat is een goed kanaal om contacten op te bouwen;
- verschillen sterk van gemeente tot gemeente;
- contacteer je best eerst persoonlijk: de jeugdconsulent tijdens de openingsuren van de jeugddienst en de schepen op zijn vast spreekuur;
- ...

De kinderen ...

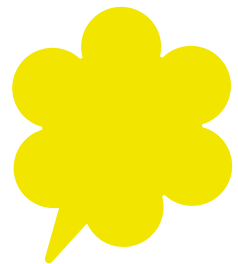
- betrek je best op het moment dat de neuzen van alle andere betrokkenen in dezelfde richting staan;
- zijn de beste ervaringsdeskundigen;
- denken creatief maar vaak minder praktisch dan de leiding;
- hoeven niet in het begeleidende team te zitten, maar moeten wel met regelmaat betrokken, bevraagd en ingelicht worden;
- moeten duidelijk het doel van hun inbreng kennen;
- moeten ook duidelijk de grenzen en beperkingen van hun inbreng kennen (realiteitszin). Anders krijg je wilde ideeën die uiteindelijk op een ontgoocheling uitdraaien;
- kunnen soms niet loskomen van de manier waarop het terrein actueel wordt gebruikt en zien daardoor niet altijd nieuwe kansen.

De ontwerper...

- zoek je in je omgeving. Vaak is het iemand die je kent, meestal een tuin- en landschapsarchitect. Het kan ook een tof project zijn voor een student. Sommige tuinaanleggers kunnen ook advies geven;
- kan je vinden op 'springzaad.be'. Hier vind je een lijst van ontwerpers met speelgroenervaring. Niet elke ontwerper heeft hier immers ervaring mee;
- overstijgt het 'bij elkaar shoppen van losse elementen' waar groepen zonder professionele ontwerper vaak in blijven steken. Groepen die zelf hun ontwerp tekenen, hebben vaak wel een boel leuke ideeën, maar krijgen geen samenhang in het ontwerp. Zoek dus beter professionele (vrijwillige of betaalde) inbreng op dit vlak;
- denkt zeker aan dingen die jij over het hoofd zag. Hoe vroeger en hoe sterker je de ontwerper in de verschillende fasen van het proces kan betrekken, hoe beter;
- is zeker aanwezig vanaf het moment dat je samen nadenkt over de gewenste toestand. Voor hem is niet alleen belangrijk wat jullie willen, maar ook waarom jullie dat willen;
- luistert naar de noden en problemen;
- krijgt van jou alle gebruiksinformatie van het terrein, beperkingen en wensen. Geef de ontwerper echter genoeg vrijheid om hier creatief mee om te gaan. Zoek een goed evenwicht tussen jullie ideeën enerzijds en de creativiteit en expertise van de ontwerper anderzijds;
- voorziet tijd voor verkenning, terugkoppeling en bijsturing;
- ...

Nog andere teamleden...?

- zoek je bij elkaar door er telkens naar te vragen.
- ...



STAP 3 ANALYSEER JE TERREIN EN HOE JE HET GEBRUIKT

Waarom?

- De ontwerper moet weten welke overwegingen voor jullie belangrijk zijn.
- De ontwerper heeft alle elementen nodig om af te wegen wat hij gaat behouden en wat hij gaat wijzigen.
- Voordeel van dit werk grotendeels zelf voor te bereiden: je staat uitdrukkelijk stil bij het huidige gebruik van het terrein, in goede én slechte zin, vooraleer je gaat nadenken over de gewenste toestand. Geef de ontwerper geen keuzes mee, maar overwegingen. Dit maakt zijn werk interessanter en het eindresultaat vaak beter.

Wie?

- de projectleider van het project (samen met...);
- de ontwerper (als die dat zelf wil doen en als het financieel haalbaar is).

Wanneer doe jij het beter (deels) zelf?

- als je zonder ontwerper werkt (niet aanbevolen);
- als je wil dat de kinderen van a tot z betrokken zijn;
- als je de werkdruk van een vrijwillige / bevriende ontwerper of een ontwerper in opleiding wil verlichten;
- als je de kostprijs van een professioneel ontwerper wil drukken.

Hoe?

- De projectleider verzamelt kaartmateriaal.
- De projectleider doet navraag bij de eigenaar, de brandweer en de dienst Ruimtelijke Ordening en andere gebruikers van het terrein.
- De kinderen meten het terrein concreet op.
- De kinderen stellen bestaande informatie zo visueel mogelijk voor.
- De leiding verwerkt alle info in één basisdocument.
- De leiding bespreekt en vult dit document verder aan.

Projectleiders verzamelen kaartmateriaal

- Verzamel bestaande plannen of schetsjes van het terrein (papier/digitaal):
 - a. luchtfoto google earth;
 - b. gewestplan (internet);
 - c. evt. omgevingsplan of verkavelingsplan (gemeente, dienst Ruimtelijke ordening);
 - d. kadasterplan = Basiskaart (dienst Ruimtelijke Ordening).
- Maak duidelijke afspraken met de ontwerper over de te gebruiken schaal (voor schetsen, ideeën, plannen, ontwerpen, maquettes...).
- Hanteer deze schaal consequent gedurende het traject.



- Maak je kaarten dus liever wat groter dan gebruikelijk. Denk eraan dat je rondom een plan of maquette met een groep moet kunnen zitten of staan. Handig is 1/50 of 1/100 (afhankelijk van de grootte van je terrein).
- Reken uit met welk percentage je kopieën van het kadasterplan moet vergroten. In een kopiecenter kan dit tot op het percent nauwkeurig. Zo kom je tot een hanteerbare kaart op eenvoudige schaal. Even nauwkeurig rekenen dus!
- Vermeld deze schaal ook op je basiskaart. Wil je dat ook de jongeren de schaal gebruiken? Vermeld de betekenis er dan nog even bij. Een handige schaal is 1/50 (2 cm is 1 meter) of 1/100 (1 cm is 1 meter).
- Hou er rekening mee dat kinderen schaalberekening pas leren vanaf het vijfde leerjaar. Teken er een mannetje bij op de juiste schaal, dat geeft onmiddellijk enig inzicht in de schaalgrootte, ook bij jongere kinderen. Tip: Bereken hoe groot mensen zijn bij de gehanteerde schaal en voorzie figuurtjes op die schaal (Playmobil-mannetjes, of kleinere figuurtjes) als referentie voor de jongere kinderen. Zo ontwerpen ze intuïtief dingen op een juiste schaal.
- Voorzie op het plan ook een pijl die het noorden aanduidt. Deze oriëntatie doet de ontwerper telkens nadenken over de consequentie van bepaalde plant- en inrichtingskeuzes van zijn ontwerp. Zon-, regen-, schaduw-, warmte- en koudeverschillen en daaraan gekoppeld de plantenkeuze zijn hieraan gerelateerd!
- Controleer steeds je basisplan (kadasterplan, omgevingsplan of verkavelingsplan) met de reële situatie (afstanden van de grenzen, plaats gebouwen, ...). Vervolledig indien nodig het plan nauwkeurig. Meet afstanden van gebouwen die evt. niet op het kadasterplan staan op en zet alles volgens de schaal nauwkeurig op het plan.



Jongeren meten het terrein nauwkeurig op

Dit is niet zo eenvoudig als het lijkt. Er zijn twee methodes gangbaar:

- Heb je een terrein met rechte hoeken, dan kan je rechte hoeken uitzetten met x- en y-coördinaten.
- Heb je geen rechte hoeken op je terrein, maar wel twee duidelijke vaste punten op terrein en op plan, dan kan je meten vanaf deze twee vaste punten.

Voorbereiding

- Voorzie rekenmachines.
- Maak per groepje een fotokopie van je plan op schaal.
- Laat per groepje een lintmeter meebrengen en verdeel onderstaand werk onder de groepjes.
- Verwijder vragen die overbodig zijn in onderstaande opdrachten.
- Voeg op te meten elementen toe die specifiek zijn voor jouw terrein.
- Laat elk groepje rapporteren en breng de resultaten aan op een basiskaart.

Opdracht

- Leeftijdsgroep: minstens 11-12 jaar.
- Werk in groepjes van 4 à 5 personen. Zorg dat in elk groepje een lid zit met leiderscapaciteiten (respect krijgen van de anderen, zin voor verantwoordelijkheid hebben, georganiseerd kunnen werken).
- Meet de afstanden van onderstaande elementen op het terrein en reken ze om. Duid ze exact aan op je kaart, volgens de juiste schaal.
- Optie om de opdracht gemakkelijker te maken: plannetje laten opstellen zonder opmetingen.

Meet op en duid aan op de kaart

Groepje 1: losse elementen

- de verschillende zijden van het terrein, alle niet-levende elementen: fietsenstalling, vuilbakken, afdak, materiaaldepot, parking, kampvuurplek, zandhoek of -vlakte, kampenhoek, sjorbalken, voetbaldoelen, rommel...;
- de natuurlijke looplijnen (stel je voor met pijlen): toegang tot gebouw, uitgang naar de straat, nooduitgang, brandgang, overloop tussen twee gebouwen, bestaande paadjes...

Groepje 2: levende natuur

- bomen: een vette stip op de plaats van de stam en een cirkel in stippellijn die de huidige of toekomstige kruinomvang aangeeft. Ken je de namen van de bomen? Zet die er dan bij.
- bomen die nu al gebruikt worden om in te klimmen: apart aanduiden.
- struiken en hagen;
- gazon;
- andere beplanting;
- zichtbare beplanting van de burens.

Groepje 3: niet-levende natuur

- plaatsen waar er soms water blijft staan;
- verschillen in bodem;
- hoogteverschillen;
- verschillen in lichtinval: volle zon, halfschaduw, schaduw;
- voedselrijke zones. Je herkent ze door de aanwezigheid van brandnetel, berenklauw, bramen, kleeftkruid, zon-nige zuid- en zuidwestermuren...
- verhardingen. Maak een onderscheid tussen niet-waterdoorlatende (beton, asfalt, tegels, klinkers) en waterdoorlatende verhardingen (zand, grastegels, dolo-miet, steenslag...).

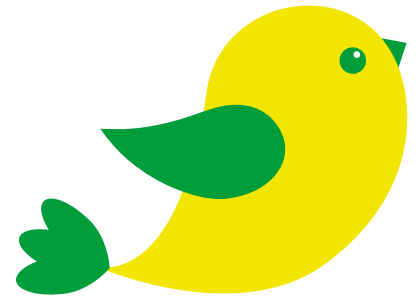
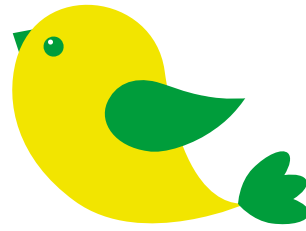
Groepje 4: actueel terreingebruik I

drie types van zones:

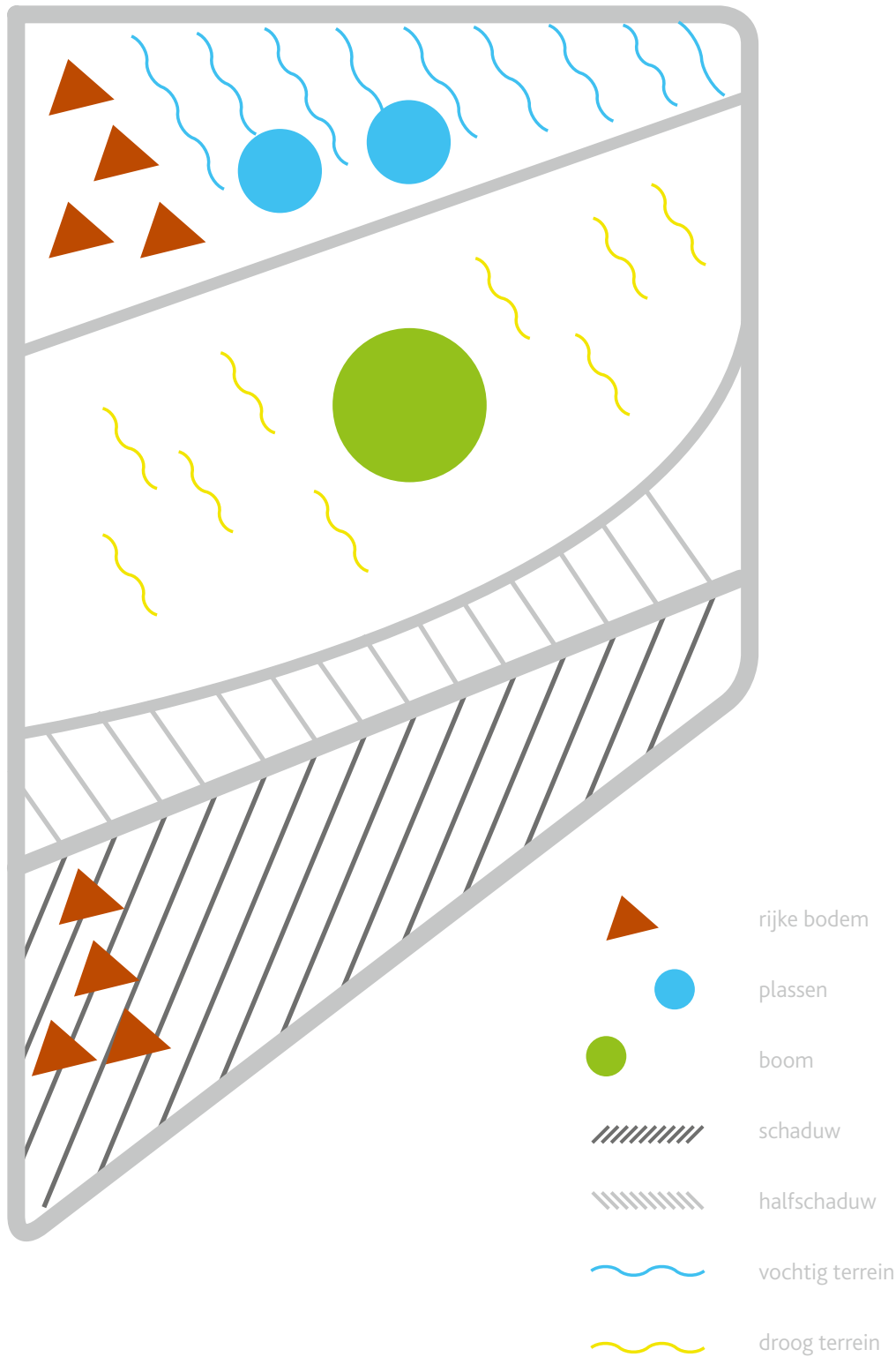
- **verstopzones:** minder toegankelijke of overzichtelijke zones voor het maken van 'circuits', verstoppen, fantasiespel, maken van kampen, zelf exploreren, rustig spel afgezonderd van de rest...
- **loopzones:** totaal open zones voor loopspelen, balspelen, skateboard, zonnen, vlinders...
- **zitzones:** open, maar door boomkruinen overdekte zones, een rustig hoekje waar men kan zitten, een rustig spel doen, schaduw zoeken, schuilen, liggen, rondhangen, naar een verhaal luisteren...

**Groepje 5: actueel terreingebruik II
(oudste jongerengroep)**

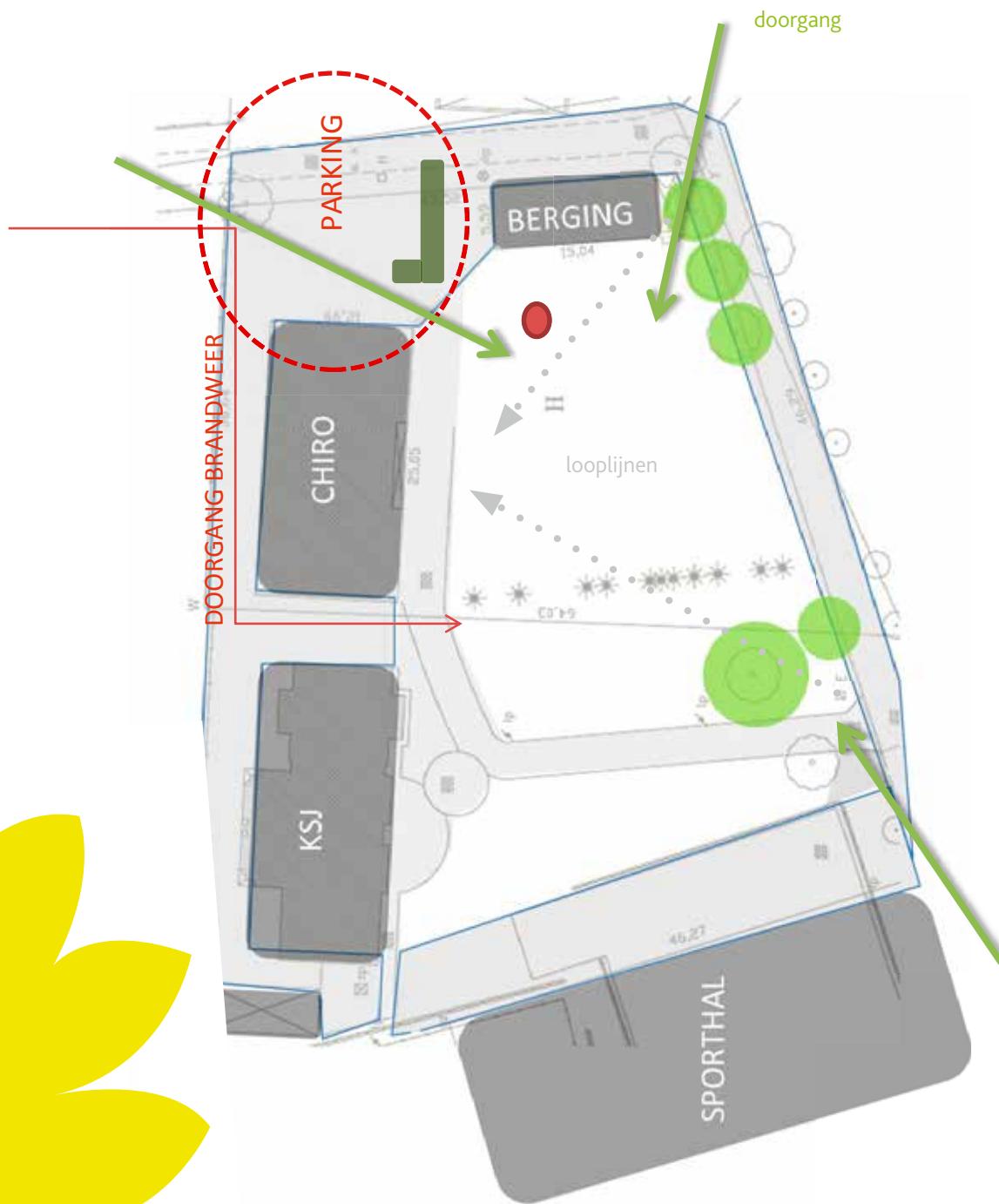
- Wat zijn de huidige functies? Waarvoor wordt het terrein nu gebruikt?
- Zijn er delen die voorbehouden zijn voor bepaalde leeftijden?
- Is er sprake van gevaarlijke situaties?
- Waar ben je nu al tevreden over op het huidige terrein (in het groen)?
- Wat vind je niet leuk aan het huidige terrein (in het rood).



Voorbeeld aanduiding bodem- en microklimaat



Voorbeeld actueel terreingebruik



Doe navraag

- naar de dingen waar je rekening mee moet houden, maar die je niet zomaar op het terrein ziet (bijv. tenten,...);
- bij betrokkenen.

Hoe?

- Stuur voor je gesprek de vragen al eens door, dan kan iedereen het nodige onderzoekwerk verrichten.
- Noteer antwoorden en vul nakomende antwoorden ook nog aan op je lijstje.
- Dit is een taak van de projectleiders van het project.

Checklist bevraging gemeente (dienst Ruimtelijke ordening)

- In welk bestemmingsgebied ligt het lokaal (woongebied, landbouwgebied, recreatie- of zelfs parkgebied...)?
- Wat is de bestemming van de aanpalende percelen?
- Is ons jeugdlokaal gelegen in een woonwijk of verkaveling? Welke stedenbouwkundige voorschriften gelden er?
- Als er een waterloop langsheen het terrein ligt: is er een wettelijke verplichting voor het vrijhouden van de waterloop (om te kunnen ruimen)?
- Hoeveel meter moet je van de afsluiting van de buur blijven bij de aanplanting van een haag? Van een boom? Hoe zijn deze afstanden bepaald als het buurperceel landbouwgebied is?
- Mag je zomaar een boom kappen? Wat zegt de gemeentelijke verordening hierover?
- Bij reliëfwijzigingen of verhardingen: waarvoor is er een vergunning nodig? Waarvoor niet? Hoeveel tijd moeten we daarvoor rekenen? Info over bouwvergunningen en over de grondverzetregeling uit Vlarebo: zie ook technisch hoofdstuk.
- Liggen er ergens ondergrondse kabels, water- of gasleidingen waar je rekening mee moet houden? Duid deze nauwkeurig aan op het plan.

Checklist bevraging derden

- Bevraag alle medegebruikers evenwaardig en schakel ze mee in.
- Moeten we ergens een recht van doorgang verlenen? Zo ja: hoe breed is die doorgang? Bevraag de eigenaar en lees evt. na in de eigendomsakte van het terrein.
- Liggen er ergens ondergrondse kabels of leidingen, of

is er een kelder, regenwater- of septische put? Bevraag de eigenaar hierover. Duid deze aan op het plan.

- Kies je voor een opengesteld of een afgesloten terrein? Bevraag de medegebruikers hierover.

UIT DE PRAKTIJK

Partners hebben vaak andere noden

VOORBEELD 1: Een terrein wordt soms ook gebruikt door een kleuterschool. Hierdoor moet je extra aandacht besteden aan het weren van giftige planten en aan het afschermen van waterpartijen.

VOORBEELD 2: Een terrein van de Scouts wordt in de zomer gebruikt voor speelpleinwerking. Het terrein wordt in de zomer dan ook intensiever gebruikt dan terreinen waar enkel een wekelijkse activiteit is.

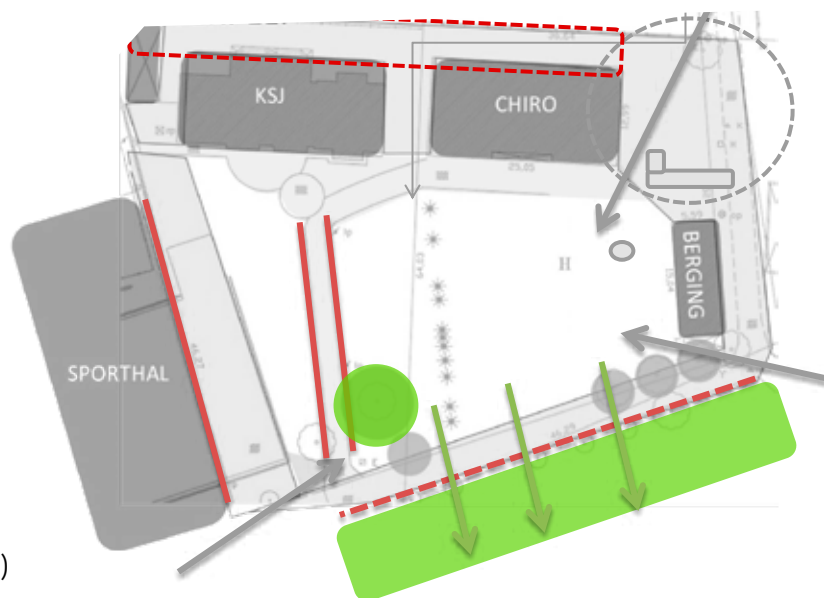
VOORBEELD 3: Op een gezamenlijk terrein van Chiro en KLJ wil de Chiro de huidige betonruimte bewaren voor het plaatsen van tenten voor hun jaarlijkse Chirofeesten...

VOORBEELD 4: De plaatselijke parochiale kring die eigenaar is vraagt dat een deel van het terrein tijdens de week ook als parking gebruikt kan worden. Dat betekent een duidelijke achteruitgang van speelkansen en groene oppervlakte. Uiteindelijk leverde het overleg een compromis op waarin iedereen zich kon vinden.

Bespreek de actuele situatie

- Maak een bondige omschrijving van je terrein, bijvoorbeeld: lokaal en terrein worden in de zomer verhuurd voor kampen, er spelen kinderen van 6 tot ... jaar.
- Lijst alle gegevens die je verzameld hebt in de vorige fase op. Vul eventueel nog verder aan. In 'deel D, concrete werkvormen' vind je ook werkvormen voor terreinanalyse.
- Maak lijstjes van...
 - andere terreinen in de omgeving die je ook gebruikt. Som op wanneer en waarvoor. Bekijk of deze ruimte daartoe toereikend is. Op deze wijze kan je nieuwe ontwerp zo complementair mogelijk worden aan het bestaande aanbod in de omgeving;
 - activiteiten waarvoor het terrein momenteel wel of niet wordt gebruikt: klimmen, zitten, lopen, verstopper, tikkertje, liggen, kamp maken, rondhangen, zoekopdrachten, samenkomen, praten, skaten, sjorren, balsporten (welke?), andere sporten, hindernissenparcours, passief spel, fuif, constructie, ruimte voor een feesttent, makkelijke bereikbaarheid naar de opslagplaats voor de kampvrachtwagen...;
 - sterke punten van het huidige terrein;
 - knelpunten van het huidige terrein.
- Verwerk de uitkomst van al deze taken tot één werkdocument.
- In stap 5 bespreken we hoe je uit deze veelheid aan gegevens een aantal concepten haalt.

Voorbeeld bespreking actuele situatie

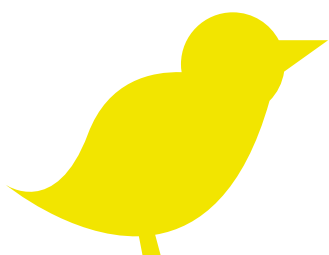


knelpunten

- scheiding door pad niet goed
- te weinig bomen
- te open t.o.v. speeltuin
- sporthal te dominant
- 1 open, groot, vlak terrein (saai)
- rommel achter gebouwen
- draad op scheiding met groene ruimte

sterke punten

- mooie, oude grote boom
- aangrenzende groene ruimte waar activiteiten zoals voetbal kunnen doorgaan



STAP 4 ROEP JE SPEELGROEN- TEAM SAMEN

Waarom?

- Wie vanaf de start mee mag nadenken, voelt zich betrokken.
- Wie zich bij iets betrokken voelt, zal er zich ook voor inzetten.

Hoe?

- Breng de mensen uit stap 2 samen. Spreek vooraf af wie van de leiding het project wil trekken, dit kan ook een duo zijn. De projectleider kan ook iemand van het oudercomité of oud-leiding zijn. De projectleider is normaliter ook de voorzitter. Duid ook een secretaris aan.
- Gebruiken meerdere verenigingen het terrein? Kies dan een extern iemand (bv. de jeugdconsulent) als neutrale voorzitter.
- Zoek in overleg met de partners (ontwerper, eigenaar, beheerder, medegebruikers, jeugdconsulent...) naar een gemeenschappelijke datum voor de opstartvergadering. www.doodle.com is hiervoor een nuttige tool.
- Zorg voor een werkbare groeps grootte. Een leider van elke leeftijdsgroep zorgt voor een evenwicht tussen goede interactie en representativiteit.
- Vergader in je eigen lokalen. Zo kan je altijd even het concrete terrein gaan bekijken.

UIT DE PRAKTIJK

Speelterrein Sterrenhof te Edegem

Dit domein wordt gebruikt door diverse groeperingen: KSJ Parsifal, Chiro OLVE, VVKSM 28ste Maria Regina, KSA OLVE en Chiro Che. De groepen proberen het terrein zo optimaal mogelijk te gebruiken door hun activiteiten complementair te spreiden over zowel zaterdag als zondag, en voor- en namiddag. Probleem bij dergelijke projecten is dat het zeer moeilijk is om alle groepen even intensief betrokken te krijgen. Dit probleem werd opgevangen door in het speelgroenteam van elke groep de meest gemotiveerden te voorzien. Het bleek hier een goede oplossing om een externe voorzitter te kiezen, die niet gelieerd was aan een van de verenigingen. Zo krijgt niemand het gevoel dat één organisatie zijn wil oplegt aan de anderen.

STAP 5 VERZAMEL IDEEËN!

Waarom?

- Vaak zie je door het veelvuldig gebruik van het terrein de nieuwe kansen niet meer. Durf 'out of the box' te denken
- Door naar elkaars mening te luisteren, ontdek je persoonlijke verschillen en krijg je een kijk op nieuwe mogelijkheden.
- Interactie tussen kinderen en leiding leidt tot een nieuwe visie over je toekomstig terrein.
- De concepten moeten duidelijk zijn voor de ontwerper kan beginnen.

Hoe?

- Verzamel alle bruikbare ideeën die er zijn bij de kinderen.
- Bereid met de leiding de ideeëndag voor per leeftijdsgroep.
- Gebruik voor het verzamelen van de ideeën de werkvormen, beschreven in hoofdstuk D.
- Bespreek resultaten met de leiding.
- Ga ook na of er nog andere ideeën bij de leiding zijn.
- Selecteer vervolgens de ideeën die nuttig en wenselijk zijn, maak keuzes.
- Maak een structuurplan (zie voorbeeld).
- Kijk pas op het einde van deze verzamelfase naar de financiële haalbaarheid: die kan je nog altijd bespreken met de ontwerper. Als jij al te snel in je eigen dromen snoeit, krijgt de ontwerper geen volledige informatie.

Ideeëndag met de kinderen

- Voor leuke werkvormen: zie hoofdstuk D.
- Laat de leiding van elke leeftijdsgroep zelf deze ideeëndag voorbereiden.

- Onder hoofdstuk 6 vind je krachtig een aantal hoofdpijnen opgesomd waaraan een goed speelgroenontwerp dient te beantwoorden. Neem deze met de leiding en betrokkenen door.
- Bespreek met de leiding vooraf goed het doel van de ideeëndag:
 - Haalbare ideeën verzamelen.
 - Geen dure dingen.
 - Ga vooral voor een basisontwerp zonder al teveel wilde ideeën: inrichting van het terrein, welke grond moet verzet worden (rekening houdend met nulbalans waarbij géén grond moet afgevoerd of geleverd worden op het terrein), waar moeten bomen, struiken en natuurlijke materialen komen. De wilde ideeën kunnen nadien nog ingevuld worden, maar eerst moet je terrein goed georganiseerd en ingericht zijn. Dus wilde ideeën verzamelen is OK, maar je moet er nadien een basisinrichting voor het terrein kunnen uithalen.
 - Ideeën moeten voor zoveel mogelijk leeftijden bruikbaar zijn.
 - Gebruik fotomateriaal uit de startvergadering als sfeerzetter en om richting te geven aan de fantasie. Fantaseren zonder referentiekader leidt immers te vaak tot onrealiseerbare ideeën.
- Bereid de leden erop voor dat niet alle ideeën zullen worden gerealiseerd, maar dat in deze fase de creativiteit en fantasie belangrijk is. Zorg voor duidelijke en realistische verwachtingen.
- Vaak is een motivatie van een keuze belangrijker dan het idee zelf. Daarom is het ook nuttig dat de ontwerper deze dag actief kan volgen.
- Zorg ervoor dat de beste ideeën toegevoegd worden aan het werkdocument. Vraag de leiding doorlopend verslag te nemen. Benadruk terugkerende ideeën.



UIT DE PRAKTIJK

Rekening leren houden met beperkingen

De KSA Globetrotters te Woesten (W-VL) is een kleine vereniging met weinig middelen. Om de leden duidelijk te maken dat keuzes beperkt waren, lieten ze hen in spelopdrachten eerst virtueel geld verdienen. Dit geld konden ze dan besteden in een 'doe-het-zelf-zaak' waar ze bouw materiaal (knutselmateriaal) konden kopen voor het ontwerpen van hun maquette. Een schaalmodel in piepschuim van het terrein was de basis voor de maquettes. Ontwerpen is 'keuzes maken' en rekening houden met beperkingen. Vooral de voorafgaande bespreking (wat ze wilden ontwerpen, wat ze daarvoor nodig hebben aan materiaal en wat dit dan uiteindelijk ging kosten) moest goed begeleid worden. Uiteindelijk kon elke groep maar uitgeven wat ze eerst verdiend had. Kinderen denken vaak niet aan bomen en struiken als speelelementen. Misschien hadden ze er wel aan gedacht als we eerst met hen gingen spelen op een natuurrijk terrein. Nu dienden ze gestimuleerd te worden om ook bomen en struiken op te nemen in hun ontwerp.

Keuzes van de leiding en/of het speelgroenteam

- Bespreek zes onderstaande hoofdpunten.
- Vermijd discussies over details of verplichte keuzes voor losse elementen: die invulling is een taak van de ontwerper en is nu ook nog niet aan de orde.
- Zorg telkens voor een beslissing, liefst in consensus.
- Betrek de ontwerper. De discussie is voor hem even interessant als de eindbeslissing.

1. Totaalbudget?

- Inkomstenbronnen? Uitgaveposten?

- Duurste kant = grondverzet en evt. materialen.
- Tips om kosten te beperken:
 - Doe een aantal dingen zelf.
 - Schakel ouders, oud-leiding of gemeentearbeiders in
 - Voer geen grond of afbraakmateriaal af, maar benut deze ter plekke in het ontwerp.
 - Verzet alleen maar grond op het terrein zelf. Eerst de teelaarde afgraven, dan profileren en vervolgens de teelaarde weer aanbrengen.
 - Werk met twee- of driejarig bosplantsoen i.p.v. met oudere bomen en struiken.
 - Hergebruik stenen van afbraak in stapelmuurtjes, zitgelegenheden, paadjes...
 - Gebruik geen nieuwe harde materialen = veilig, ecologisch en goedkoop.
 - Vraag gerooide boomstammen als gratis ontwerp-materiaal aan de gemeente.
- Toch afbraakmateriaal afvoeren? Becijfer het aantal kubieke meter en de kostprijs. Deze loopt snel op!

2. Timing?

Deze wordt reeds een eerste keer besproken op de startvergadering. Hou rekening met:

- plantseizoen (eind november is ideaal, eind oktober - half maart is mogelijk);
- natuur vraagt tijd om te groeien;
- duur van vergunningsprocedures voor bepaalde werken;
- één werkjaar of meerdere werkjaren? Kies bewust!

Voordeel meerdere jaren:

- kosten spreiden en financiële haalbaarheid verhogen;
- ontwerper kan voorstel doen over wat wanneer te realiseren valt (= opdelen realisatie in fases).

Nadeel meerdere jaren:

- risico dat van uitstel afstel komt;
- betrokkenheid neemt af;
- realisatie op zo kort mogelijke tijd is aanbevolen.
- werkduur van de ontwerper (mocht dit nog niet afgesproken zijn op de startvergadering). Voorzie zeker één of meerdere terugkoppelings- en bijsturingsmogelijkheden. Prik concrete data: zo kan iedereen ze vrij houden.

3. Wensen van derden?

- Welke wensen breng je in rekening?
 - van burens;
 - van belangrijke geldschieters;
 - van medegebruikers;
 - van leiding;
 - van...
- Zet ook hier voordelen en nadelen tegenover elkaar.

4. Grondverzet?

- **Extra reliëf:** ja of nee?

Voordelen:

- meer speelkansen – vermoedelijk de goedkoopste manier om meer speelkansen te creëren;
- meer ecologische variatie;
- meer schuilmogelijkheden;
- meer opdeling van het terrein in deelzones;
- creëert een kuil voor een zandzone die tegelijk nuttig kan zijn voor de infiltratie van het regenwater van het dak (= ecologisch top!). Combineer dit eventueel met het opvangen van regenwater voor sanitair gebruik. De infiltratiezone is dan enkel in gebruik als de regenwaterput overloopt;
- meer toegangsmogelijkheden;
- aanbevolen.

Nadelen:

- minder overzicht, tenzij je op de heuvel staat;
- inkijk bij burens als je te dicht tegen de terreinrand komt.

- **Nulbalans:** ja of nee?

- nulbalans = grond wordt enkel verzet binnen het terrein; er wordt geen grond van elders aangevoerd.

Voordelen:

- je krijgt drogere en (soms tijdelijk) vochtigere zones. Dit leidt tot meer natuur en meer avontuurlijk spel;
- meest milieuvriendelijk;
- aanbevolen.

Nadelen:

- als het terrein te klein is, zijn natte plekken misschien niet welkom.

5. Toegankelijkheid...

- voor buitenstaanders zoals burens, scholen...

Voordelen:

- optimaal gebruik van beperkte ruimte in Vlaanderen;
- positief aanbod voor de buurt;
- sociale controle kan een voordeel zijn;
- nieuwe jongeren rekruteren bij gebruikers van het terrein;
- inrichting kan hier op sommige terreinen aan aangepast worden.

Nadelen:

- risico vandalisme;
- gebrek aan sociale controle kan een nadeel zijn;
- niet op alle terrein kan je de inrichting hieraan aanpassen.
- mening van de terreineigenaar of beheerder is vaak beslissend.

6. Blijvende elementen zoals een

mooie oude klimboom, een brandgang,...

- Beperk deze tot een noodzakelijk minimum. Een ontwerper verdient enige vrijheid.
- Geef aan of een keuze voor blijvende elementen 'dwingend te volgen' is of 'lieft te volgen'. Een ontwerper is best geplaatst om zelf te bepalen welke elementen hij wil behouden en welke elementen hij wil laten verdwijnen. Om te evalueren welke elementen waardevol en welke minder waardevol zijn, geef je echter aan welke elementen je als gebruiker meest waardevol vindt, geen enkel ontwerp is waardevol genoeg om een gezonde boom te laten sneuvelen...
- Bestaande grote bomen hebben een bijzondere betekenis. Bij het ontwerp is het aangeraden om de bestaande, gezonde, grote loofbomen te behouden, omdat ze veel gebruiksmogelijkheden bieden en meestal tegen een stevig stootje kunnen.
- Som zeker de elementen op waarvan iedereen nu al tevreden is, bekijk of verplaatsen een optie is.

Volgende moeilijke vragen naar blijvende elementen kwamen telkens terug in diverse van de eerste speelgroenprojecten:

- ruimte voor balspelen
 - vaak beperkende factor;
 - veel verharding;
 - zijn er geen alternatieven in de buurt?
- ruimte voor laden en lossen (vrachtwagens) tot bij gebouw!
- ruimte voor (fuif)tent
 - vaak een beperkende factor.
 - geen alternatieven in de buurt?

7. Neveninstrumenten

- De volgende elementen heb je, naast het ontwerp, zeker nodig op het einde van de rit. Bekijk goed welke instrumenten je zelf uitvoert of laat uitvoeren door iemand van het speelgroenteam, en welke instrumenten je aan de ontwerper vraagt.
 - een **3-D voorstelling** vanuit verschillende perspectieven;
 - een **beplantingsplan** met de gekozen soorten + plantenlijst met aantallen;
 - een **plan van de reliëfwijzigingen** met gedetailleerde hoogtelijnen, dwarsdoorsneden en een berekening van het grondverzet. Dit onderdeel is nodig voor de aanvraag van de vergunning. En een ontwerper is opgeleid om dit op te maken.
 - een begroting of **raming van de materiaalkost** en/of aanlegkosten. Voor de aanleg doe je best beroep op eigen werkrachten (leiding, oud-leiding, vriendenkring...) of werkrachten van de gemeente.

Nota voor de ontwerper

- Giet alle beslissingen en verzamelde info en afspraken in een nota voor de ontwerper.
- Stop deze nota in je map voor verdere opvolging.
- Bespreek bij overhandiging deze nota nog eens in alle details met de ontwerper. Hij of zij heeft beslist nog vragen.
- Duid binnen de leiding één verantwoordelijke aan die voor de terugkoppeling zorgt tussen jullie en de ontwerper. Zo kan de ontwerper op elk moment tijdens zijn denkproces met vragen bij iemand van de leiding terecht.
- Bij moeilijkheden koppelt deze verantwoordelijke nog eens terug tussen de rest van de leiding of speelgroenteam en de ontwerper.
- Toets in de volgende fase af of er voldoende essentiële elementen van je nota in het voorstel verwerkt zijn. Stel je hierbij soepel op. Ontwerpen is immers keuzes maken. Sommige elementen horen echt niet bij elkaar, zijn bij verder onderzoek toch niet zo'n goed idee of zijn onuitvoerbaar. Soms ontbreekt het ook aan de nodige ruimte om alles te kunnen verwerken.

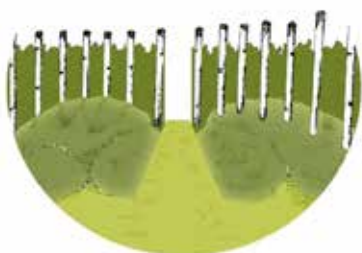
Voorbeeld van enkele ideeën



Een heuvel met rioolbuizen in, hier kan op én in gespeeld worden. Deze heuvel maakt deel uit van het avonturenparcours.



Een "vertelhut" van gevlochten wilgentenen, voor de allerkleinsten.



Palen en struwelen om het speelterrein af te bakenen van parking en straat.

STAP 6 'EEN PRAATPLAN' (VOOR- ONTWERP)

Waarom?

- Het is belangrijk dat een aantal basisideeën van de ontwerper getoetst worden bij de leiding en het speelgroenteam alvorens ze grondiger uitgewerkt worden. De ontwerper zal hiermee zo creatief mogelijk omspringen bij het ontwerp van de inrichting van het terrein.
- Een plan dat nog maar ruw uitgewerkt is, is makkelijker in een open sfeer bij te sturen dan een plan dat helemaal in detail uitgewerkt is. Je loopt namelijk het risico dat een ontwerper bij een heel gedetailleerd plan veel sneller in een defensieve rol kruipt.
- Het is niet mogelijk om met elk aandachtspuntje evenveel rekening te houden in een samenhangend ontwerp. Deze tussenfase biedt mogelijkheden om die punten samen uit te praten.
- Niet het product is hier het belangrijkste, wel het proces.

Hoe?

- Bepaal lang op voorhand een datum die voor iedereen past: ontwerper, volledige leidingsploeg, partners.
- Nodig én de leiding én de leden van het speelgroenteam 14 dagen voor datum uit.
- Vraag de ontwerper om een presentatie te geven:
 - over zijn analyse en de grote principes van zijn ontwerp. En welke elementen of principes hij niet heeft gevolgd en waarom;
 - over hoe hij deze principes heeft toegepast;
 - over de spelvriendelijkheid en de natuur- en milieuvriendelijkheid van het ontwerp;

- aan de hand van een plan, doorsneden, een ruwe maquette of een digitale 3-D voorstelling (of schetsen). Niet iedereen is immers even goed in het lezen van een plan.
- Laat de ontwerper eerst integraal zijn toelichting geven.
- Laat leden tijdens de toelichting eventueel te bespreken puntjes noteren.
- Geef pas na het volledige betoog kans op reacties. Geef vooraf aan hoe je de bespreking gaat voeren, zo weet iedereen wanneer zijn of haar vraag of opmerking relevant is.
 - eerst de algemene opmerkingen en reacties;
 - daarna de opmerkingen per onderdeel;
 - vergeet ook per onderdeel niet te vertellen wat iedereen er goed aan vindt. Anders wordt er alleen maar gefocust op negatieve dingen of kritiek. Wat goed is, moet ook bevestigd worden;
 - bij eventuele meningsverschillen: zijn de concepten uit de nota van de ontwerper gerespecteerd? Waarom? Waarom niet? Suggesties voor alternatieven?
- Bespreek op het einde van dit overleg met de ontwerper welke aanpassingen hij of zij zal behouden en welke niet. En waarom?
- Luister of er hierover consensus is. Beleg indien nodig een kleine afkoelperiode en nadien nog verder overleg tussen ontwerper en leiding en speelgroenteam om het eens te raken.
- Indien nodig voer je eerst intern overleg, om daarna terug te koppelen met de ontwerper, zodat een zo ruim mogelijke groep zich achter het eindresultaat kan scharen.
- Overweeg tussenvarianten: eerst een terugkoppeling met de leiding en pas na eerste bijstelling een terugkoppeling met de ruimere groep of omgekeerd behoren tot de mogelijkheden. Overweeg welke aanpak voor jullie tot het beste resultaat kan leiden.

Wat?

- Een goed praatplan geeft duidelijkheid over minstens volgende punten:
 - algemeen beeld;
 - analyses en gevolgen daarvan;
 - opdeling in bepaalde spel-, leeftijds- of andere zones indien nodig;
 - open zones en gesloten zones;

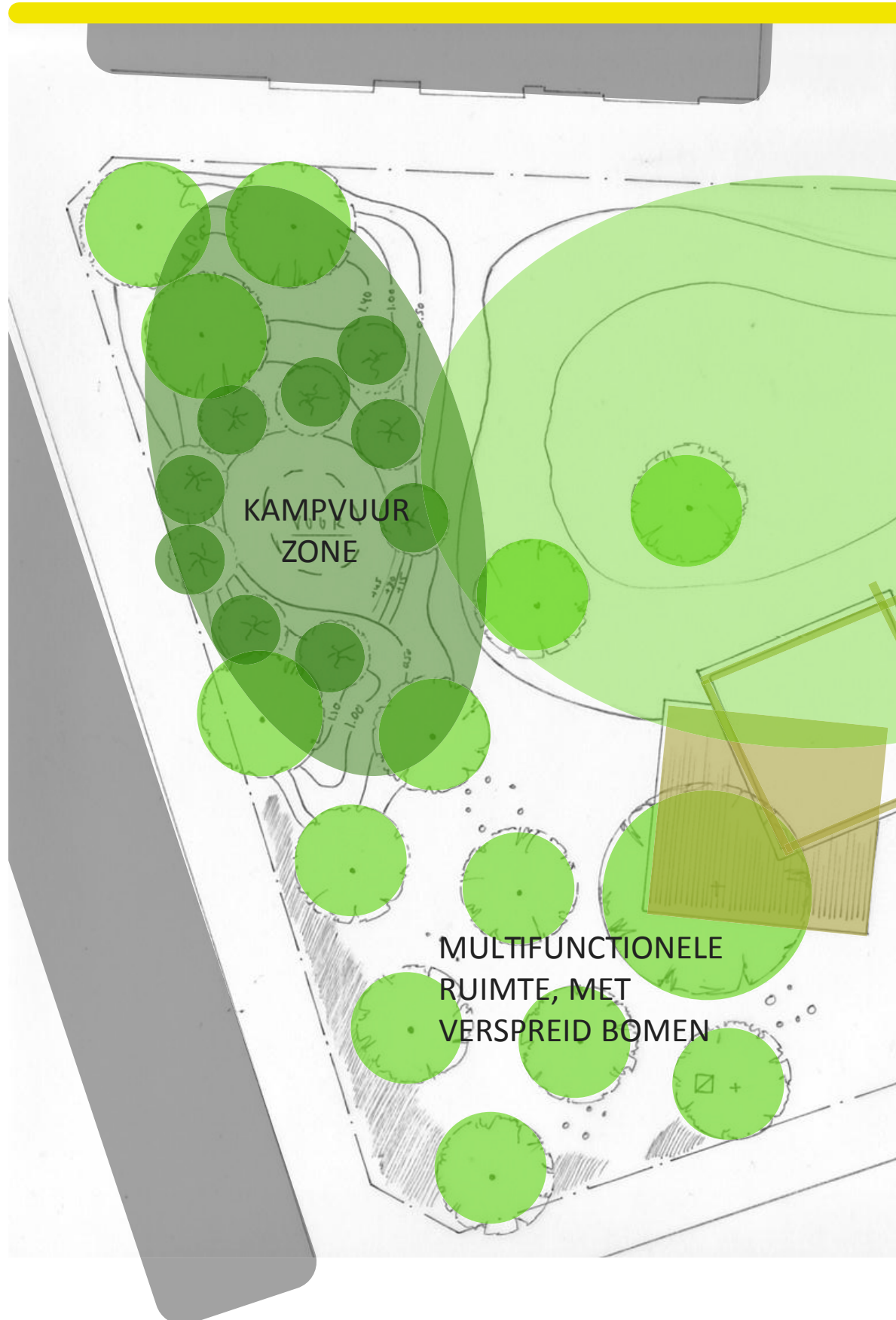
- zones in functie van de activiteit in het gebouw. Aandacht voor de relatie binnen-buiten;
- functies, zonder in detailuitvoering te gaan;
- bestaande elementen die behouden worden;
- paden;
- hoogteverschillen;
- evt. waterpartijen waar het veiligheidsaspect ter discussie staat;
- evt. constructies met zware financiële impact.
- Ontwerpen is keuzes maken: niet alles uit de nota voor de ontwerper zal of kan geïntegreerd zijn.
- Belangrijk is de motivatie van de keuze: waarom zijn bepaalde elementen wel weerhouden en andere niet? Vergeet niet terug te koppelen met alle betrokkenen.

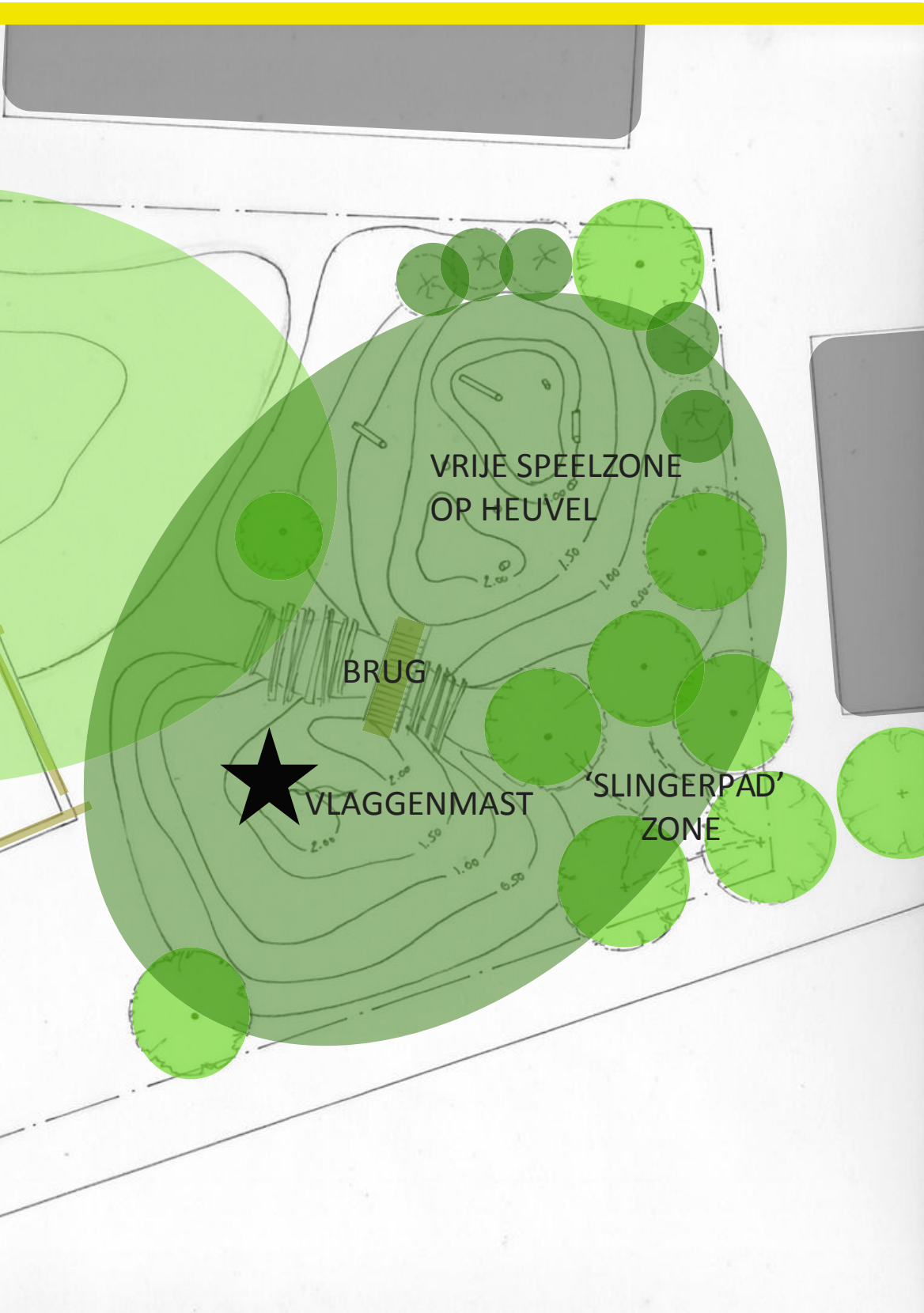
Volgende elementen maken van gewoon groen 'speelgroen':

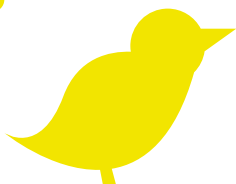
- een 'insectenhotelletje' in een zonnig hoekje;
- ruimte voor kampen, boomhutten en andere zelf te maken huisjes in natuurlijk of hergebruikt materiaal;
- creatieve beelden en afbeeldingen, door de gebruikers zelf gemaakt;
- streekeigen planten die vogel-, vleermuis- en insectenvriendelijk zijn;
- kleine knusse zitmogelijkheden;
- een plaats waar er met modder kan worden gespeeld, waar veldoventjes kunnen worden gebouwd;
- sneukelbomen, struiken en hagen zorgen voor bessen, noten en andere lekkere vruchten. Vermijd soorten met doornen, tenzij in ondoordringbare schermbeplanting;
- een kampvuurplek;
- onder een hoogstamboomgaard met oude fruitboomrassen verlies je weinig speelruimte;
- een plaatsje waar men in het groot of het klein mag experimenteren met water en met vlotten of vlotjes;
- een hoekje waar men zelf iets mag verbouwen, zoals pompoenen. Gebruik de vruchten in een activiteit;
- een tuin waarin ook ruiken, horen en voelen een rol spelen!
- binnenin holle inheemse struiken kunnen kinderen schuilen of een huisje maken. Hazelaar is hiervoor zeer geschikt;
- dode boomstammen om te klimmen, als brugje, als stapstenen, om te verslepen, om zelf iets te construeren...

- behoud van oude bomen en zo nodig voorzien van andere of aanvullende mogelijkheden om te klimmen;
- hergebruik van afbraakmateriaal in stapelmuurtjes, niveaoverschillen, paadjes of rotstuintjes;
- een klimrek, schommel of glijbaan die verweven zit in de natuur;
- ecologische afsluitingen met kastanjehout of met zelf gevlochten wilgenwanden;
- de mogelijkheid om water op te pompen om mee te spelen;
- minituintjes voor een bepaalde leeftijdsgroep;
- een zit-arena of zitput voor verhalen, toneeltjes, vrij podium, appel, instructies... eventueel deels ingewerkt in de speelheuvels;
- klimplanten, kleinfruit of leifruit tegen een muur;
- een extensief groendak brengt rust, isolatie en waterberging - maar is geen speelruimte;
- reliëf zorgt voor meer ruimte voor de natuur en voor meer spelmogelijkheden;
- paden in waterdoorlatende verharding;
- kleurrijke planten;
- een composthoop, een takkenril, een houtstapel...;
- een kleine moeraszone of een zone waar het regenwater van het dak kan infiltreren;
- wilgentunnels, wilgenhutten, wilgentipi's en andere wilgenconstructies;
- zelfgemaakte totempalen per leeftijdsgroep;
- met los natuurlijk materiaal (boomstammen, takken, stro...) geef je leden kansen om zelf het ontwerp naar hun hand te zetten, hoekjes te bouwen en verbouwen. Zo krijg je een meer dynamisch ontwerp. Gebruik het gerooide materiaal nuttig!
- afbraakmateriaal kan verwerkt worden tot mozaïek;
- ...

In deze praatplanfase is er nog tijd om te schrappen, toe te voegen of te verschuiven. De besluiten die hier genomen worden, zijn eindbesluiten.







STAP 7 UITVOERBAAR ONTWERP

Waarom?

- Samen nakijken of het ontwerp voldoet.
- Kiezen is altijd een beetje verliezen. Als deze keuze gemotiveerd is, is het voor de meeste mensen ook makkelijker om zich daarbij neer te leggen.
- De bespreking van het definitieve ontwerp leidt tot een plan van uitvoering.

Hoe?

- Spreek vooraf met de ontwerper goed door welke instrumenten hij moet aanleveren (zie: Wat?).
- Stuur 14 dagen voor de bijeenkomst een uitnodiging naar het speelgroenteam.
- Laat de ontwerper het definitieve ontwerp toelichten

en aangeven hoe hij de opmerkingen bij het praatplan heeft verwerkt en de details verder ingevuld heeft.

- Laat de ontwerper alle andere aangeleverde neveninstrumenten toelichten (zie: Wat?).
- Als de ontwerper de neveninstrumenten niet zelf aanlevert, splits je de bijeenkomst van het speelgroenteam best op in twee vergaderingen. Je bespreekt na de toelichting van de ontwerper enkel nog wie wat voorbereidt. Kom pas na de voorbereiding van beplantingsplan, reliëfplan met hoogtelijnen en dwarsdoorsneden en een raming van de materiaalkosten opnieuw samen.
- Stel met het speelgroenteam het plan van aanpak samen om het ontwerp te realiseren.
- Vraag de nodige vergunningen aan.

Wat?

- In een definitief ontwerp is alles tot in detail uitgewerkt.
- Bij het ontwerp horen ook de volgende neveninstrumenten:
 - een ontwerpplan in de afgesproken schaal;
 - een aanschouwelijke 3-D voorstelling vanuit verschillende perspectieven, eventueel een werkmaquette;
 - een beplantingsplan met de gekozen soorten;
 - een plan van de reliëfwijzigingen met gedetailleerde hoogtelijnen, dwarsdoorsneden en een berekening van het grondverzet. Dit onderdeel is immers nodig voor de aanvraag van de vergunning. En een ontwerper is opgeleid om dit aan te maken;
 - een raming van de materiaalkost. Voor de aanleg doe je best beroep op eigen werkrachten (leiding, oud-leiding, vriendenkring...) of die van de gemeente;
 - eventueel een draaiboek voor onderhoud of een onderhoudsplan.
- Ofwel heb je de neveninstrumenten in de opdrachtnota van de ontwerper gezet, ofwel moeten de leden van het speelgroenteam die zich hiervoor engageren deze instrumenten nu aanmaken.
- Vergunningen zijn o.a. nodig voor:
 - grondverzet;
 - kappen van bos/ontbossing;
 - rooien van bomen (rooien is kappen en niet meer opnieuw aanplanten);

- bebossen van natuurgebied;
- bebossen van landbouwgebied.

De neveninstrumenten

Het beplantingsplan

Het beplantingsplan geeft aan welke bomen en struiken je op welke plek voorziet. Belangrijk hierbij zijn:

- de plantenkeuze voor inheemse en streekeigen soorten (ecologische meerwaarde). Indien exoten aanwezig zijn hoeven die echter niet te worden verwijderd, voor het aspect spelen is dit niet belangrijk;
- de leeftijd van het plantgoed (bosplantsoen is het goedkoopst, grotere bomen op stam zijn misschien nodig op de intensief bespeelde gedeeltes, zodat kinderen onmiddellijk onder de kruinen door kunnen lopen);
- de aantallen die je van elke soort moet bestellen;
- de plantafstanden: hierbij houdt een ontwerper rekening met de ruimte die de boom of struik nodig heeft als die volwassen is. Plantafstanden voor een haag die gesnoeid wordt, verschillen van plantafstanden van een haag die mag uitgroeien. Een dicht bosje dat je om de 8 jaar als hakhout gaat beheren, kan dichter bij elkaar geplant worden dan een bosje waar de bomen zich volledig mogen ontwikkelen. De spelfunctie zal dan volledig verschillen. Ten slotte moet je ook de wettelijke afstanden tot de burens respecteren, tenzij je de aanplanting gezamenlijk beslist en overeenkomt.

Het plan van de reliëfwijziging

- Dit plan is zeker nodig als je een vergunning moet aanvragen.
- In principe proberen we met speelgroenontwerpen te komen tot een nulbalans: er wordt dan wel grond verzet op het terrein zelf, maar er wordt geen grond aangevoerd of afgevoerd.
- Als je vervelende ruigtekruiden (distels, netels, berenklauw) wil tegengaan, hoef je bij het grondverzet geen afdeklaag met teelaarde te voorzien. De diepere grond zonder humus erin maakt het terrein meer bespeelbaar en ecologisch interessanter.
- Het reliëfplan omvat:
 - aanduiding van de zones waar grond afgegraven wordt;
 - aanduiding van de zones waar grond bijgevoerd wordt;

- hoogtelijnen van zowel de heuvels als de dieper gelegen delen (vb. wadi's,...);
- een berekening van het aantal te verzetten kubieke meter grond.

De kostenraming

- De grootste kosten bij terreinaanleg zijn werkuren en materiaalkost. Afhankelijk van de ambitie en de steun die je hebt van de gemeente of derden kan je gaan budgetteren. Het spreekt voor zich dat je op zowel werkuren als materiaalkost kunt bezuinigen. Veel werk kan je zelf doen (bv. aanplanten) of misschien laten doen door de dienst openbare werken of de groendienst van je gemeente of door bevriende derden (bv. grondverzet). Een speelgroenontwerp kan ook met kosteloze materialen, zoals boomstammen en takken van een milde schenker.
- Het leuke hierbij is dat je een raming kan maken voor een paar scenario's, zodat de partners dan samen kunnen kiezen voor welk scenario ze gaan. Die scenario's kunnen dan verschillen door de ambitie van het ontwerp of door de wijze van uitvoeren.

Stel een plan van aanpak op!

- Ofwel: bereid, als je dit niet aan de ontwerper vroeg, bovenstaande neveninstrumenten (beplantingsplan, reliëfplan met hoogtelijnen en dwarsdoorsneden en een raming van de materiaalkosten) eerst zelf voor met een aantal specialisten, vooraleer het speelgroenteam een derde keer bijeen te roepen.
- Ofwel: sluit de vergadering aan op de toelichting van de ontwerper, als deze ook reeds alle nodige neveninstrumenten ontwikkelde.
- Plan alle vergaderingen voor het speelgroenteam.

Financieel

- Kost van de materialen: overzicht bespreken;
- Goedkopere alternatieven (geef de voorkeur aan waterdoorlatende materialen). Wees creatief. Respecteer wel zoveel mogelijk het ontwerp;
- Uit te besteden werken. Welke werken? Tijdsduur en kostprijs als dit niet gratis kan;
- Niet uit te besteden werken (= gratis met vrijwillige medewerkers).

Tijdspad

- Ga na of je het vooropgestelde tijdspad kan volgen. Bespreking vertragende elementen. Het is meer regel dan uitzondering dat er door onverwachte elementen vertragingen zijn;
- Oplijsting van de puzzelstukken van de planning:
 - tijdspad voor het verkrijgen van een vergunning: zie deel E, technische hoofdstuk. Minstens twee maanden;
 - bij (ver)bouwen: eerst deze werken afronden vooraleer de terreinwerken aan te vangen. Vraag timing hiervan vooraf na bij aannemers/uitvoerders;
 - grondverzet is altijd de eerste stap op het terrein. Pas daarna ga je aanplanten en details uitvoeren. Ideale periode voor grondwerken is de maand september, omdat dit de droogste periode is van het jaar. Op drogere terreinen kan een keuze voor het droogste seizoen minder belangrijk zijn;
 - tussen inzaaien van gazon en aanplanten van bomen en struiken kan je de volgorde omdraaien. Ze komen op de tweede plaats nadat de grondwerken achter de rug zijn;
 - inzaaien gras: naast vocht is de temperatuur een belangrijke factor voor een snelle ontkieming. Voorjaar of najaar zijn de beste periodes;
 - aanplanting: optimaal einde november (tot eind

maart) als je (aan te raden) goedkoop bosplantsoen plant met blote wortel...

- Uitvoering van de werken.

Praktische afspraken

- Wie zorgt voor nodige vergunningen?
- Wie betaalt wat of zorgt voor gratis aanlevering van...?
- Wie zorgt voor bepaalde werken?
- Spreek duidelijk deadlines af zodat tijdsplanning mogelijk is. Volg dit tussentijds op.

Vraag je vergunningen aan

- Schakel hiervoor de mensen van de gemeente in die in je speelgroenteam zitten. Zij kennen de regels en procedures, kunnen verdere opzoekingen doen en je wegwijs maken.
- Lees hoofdlijnen over de nodige vergunningen na in Deel E, Technisch hoofdstuk.
- Zoek detailinformatie en nodige contacten over vergunningen en wetgeving op deze specifieke websites:
 - voor bouwvergunning en grondverzet: www.ruimtelijkeordening.be;
 - voor grondverzet en VLAREBO: www.ovam.be;
 - voor het kappen van bos: www.natuurenbos.be (moeilijk te verantwoorden vanuit een speelgroenvisie!);
 - voor het rooien van bomen en hagen: gemeentelijke website (moeilijk te verantwoorden vanuit een speelgroenvisie!);
 - voor het aanplanten van nieuw bos in natuur- of landbouwgebied: www.bosgroep.be.

Bouwvergunning voor grondverzet

- Meer info op www.ruimtelijkeordening.be
- Als je in het speelgroenteam ook stedelijke ambtenaren of verkozenen hebt, helpen ze je graag verder op weg!
- Voor een aanmerkelijke reliëfwijziging heb je een stedenbouwkundige vergunning nodig. De wetgeving stelt dat een reliëfwijziging 'aanmerkelijk' is als de aard of functie van het terrein wijzigt, zelfs al gaat het maar om een paar centimeter. Verder wordt in de meeste gevallen ook aangenomen dat ze aanmerkelijk is als:
 - de reliëfwijziging meer dan 50 centimeter bedraagt over een kleine oppervlakte;

- de reliëfwijziging minder dan 50 centimeter bedraagt over een grotere oppervlakte.
- Voor een niet-aanmerkelijke reliëfwijziging geldt een meldingsplicht. Je kan de werken dan onmiddellijk aanvangen.
- In beide gevallen is de medewerking van een architect aan de vergunningaanvraag niet verplicht (voor bouwwerken is dit meestal wel).
- Voor het verkrijgen van een vergunning geven we hier het meest optimale tijdsplan. Vraag verder na bij de stedenbouwkundige dienst van je gemeente. Het dossierverloop kan geregeld langer duren. De gemeente kan je hierover uitsluitend geven.
- Bijvoorbeeld is de procedure o.a. anders als (vraag dit na!):
 - de gemeente op dit vlak niet ontvoogd is. In dat geval is een extra advies nodig van de Gewestelijk stedenbouwkundig ambtenaar;
 - de gemeente zelf eigenaar en dus indiener is. Dan moet een hogere overheid de vergunning verlenen;
 - externe adviezen moeten ingewonnen worden (vooral als het speelterrein niet in woonzone ligt).
- Meest optimistische tijdsplan (is wel vaak zo):
 - 14 dagen na het indienen krijg je een bericht of de aanvraag ontvankelijk en volledig is. Zo niet, dan moet je het dossier eerst aanvullen en dan opnieuw indienen;
 - minstens 5 dagen en maximaal 10 dagen daarna vangt het openbaar onderzoek aan;
 - het openbaar onderzoek loopt 30 dagen: dan hangen het gemeentebestuur (aan het gemeentehuis) en jij (ter plekke) een bekendmaking uit;
 - daarna spreekt de vergunningsverlenende overheid zich uit. Als dit positief is, moet je voor de snelste mogelijkheid van procedure dus al snel twee maanden wachttijd rekenen!
- Is je aanvraag geweigerd, dan pas je de vereiste elementen aan en dan begint de procedure met een nieuwe aanvraag van vooraf aan. Vind je dat de weigering ten onrechte is, dan kan je ze aanvechten bij de Bestendige Deputatie van de provincie.
- Wanneer je minder dan 250 m³ grond ter plekke verzet, moet je slechts in uitzonderingsgevallen een onderzoek laten uitvoeren, namelijk als je uitgraaft op een verdachte grond en als je de uitgegraven bodem afvoert.
- Voor de uitvoering van grondwerken van meer dan 250 m³ is een technisch bodemonderzoek (en bodembeheerrapport) verplicht en wordt de kwaliteit van de uitgegraven of uit te graven bodem bepaald.
- Als je het grondverzet op hetzelfde perceel houdt, kijken sommige gemeentebesturen naar de geest van de wet in plaats van naar de letter. Zelfs als het verzet meer is dan 250 kubieke meter, is in de toekomst de herkomst van de grond nog steeds traceerbaar, omdat alles op hetzelfde perceel blijft. Sommige gemeenten zien daarom dergelijke werken zonder vergunning oogluikend toe als hen de garantie wordt gegeven dat er geen grond van buitenaf wordt aangevoerd. Dit spaart uiteraard een grote kost uit.
- Voor het technisch bodemonderzoek: een lijst met erkende bodemsaneringsdeskundigen vind je op <http://www.ovam.be/ovamLijstBsdWeb/>. Kostprijs is afhankelijk van het volume en de verdachte parameters, reken minstens € 1500.
- Voor het bodembeheerrapport moet je een erkende bodembeheerorganisatie aanspreken. Deze vind je op <http://www.ovam.be/ovamLijstBobWeb/>. We geven je hierbij ter info de tarieven van de grondbank (vraag actuele prijzen vooraf na!):
 - € 250 aansluitingskost;
 - + of € 0,04 per kubieke meter voor een aangeslotene met een minimum van € 100, of € 0,06 per kubieke meter voor een niet aangeslotene met een minimum van € 250;
 - + of € 0,11 per kubieke meter tot een volume van 5000 kubieke meter met een minimum van € 100 of € 0,05 per kubieke meter voor een volume tussen 5000 en 10.000 kubieke meter;
 - je kan de prijs dus drukken door te werken met een aannemer die aangesloten is, of je al zelf aan te sluiten (afhankelijk van het aantal kubieke meter).
- Op basis van de resultaten van het bodemonderzoek kun je bepalen waar en hoe de uitgegraven bodem kan gebruikt worden.

VLAREBO/ Grondverzet

- Meer info op www.ovam.be, surf daar naar VLAREBO. Dit is het Vlaams Reglement betreffende bodemsanering en bodembescherming.
- We gaan hier bij deze beperkte toelichting uit van een nulbalans, met dus enkel grondverzet op het perceel zelf.

Vergunning voor het kappen van bos

- Meer info over het kappen van privaat bos vind je op www.natuurenbos.be.
- Download op de website het aanvraagformulier, vul het in en stuur het naar de provinciale dienst van het Agentschap voor Natuur en Bos (ANB).
- Het ANB beslist binnen de zestig dagen of de kapping toegestaan wordt en onder welke voorwaarden. Als het ANB binnen die termijn geen beslissing genomen heeft, dan wordt de machtiging geacht te zijn verleend.
- In privébos kan je een zeer dringende kapping om veiligheidsredenen uitvoeren zonder kapmachtiging, maar dan moet je deze kapping en de motivatie wel ten laatste 24 uur na de kapping schriftelijk melden.
- Bij een kapping om sanitaire redenen moet je de kapping en de motivering ervan minstens veertien dagen voor het uitvoeren van de kapping schriftelijk melden aan het ANB. Sanitaire redenen = voorkomen van verdere aantasting door ziekte.
- In principe hoort bij een kapvergunning een verplichting tot heraanplanting. Kappen betekent in bosbouwtermen en in de wet het omhakken met de bedoeling om nadien opnieuw bos te voorzien. Kappen met de bedoeling dat het bos verdwijnt noemt men 'rooien'. Bos rooien is totaal af te raden: je moet op een of andere wijze dit verdwenen bos compenseren en dat is bijzonder duur. Bos rooien is ook tegen alle speelgroenprincipes in en wordt beter omgevormd tot speelbos. Bijvoorbeeld door de gevaarlijke bomen te kappen en opnieuw aan te planten met jonge inheemse bomen. De zo bekomen boomstammen kunnen spelelementen worden in het speelbos.

Vergunning voor het rooien van bomen en hagen

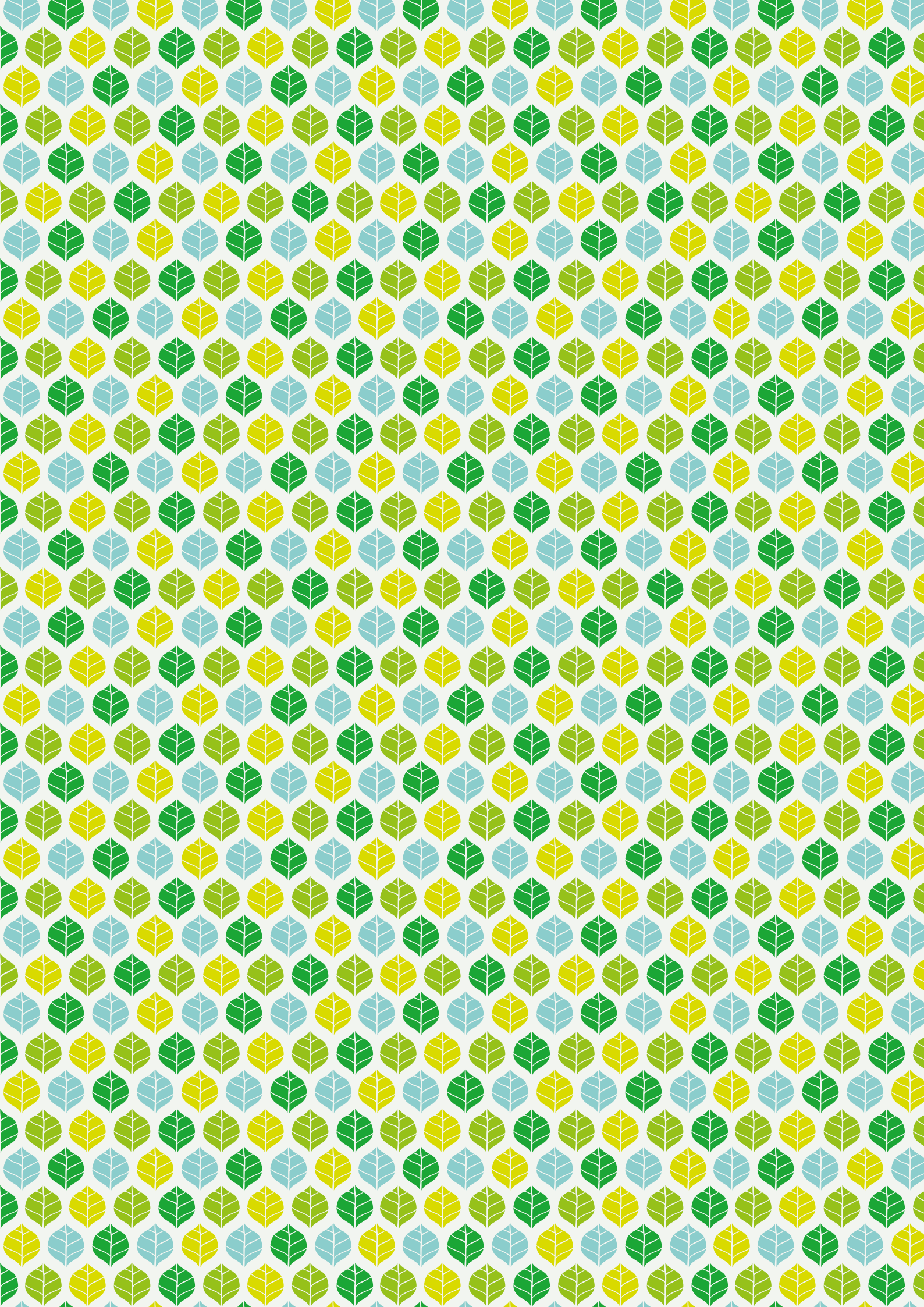
- Meer info op je gemeentelijke website.
- In principe heb je een stedenbouwkundige vergunning nodig. Lig je in een groene gewestplanbestemming of in landschappelijk waardevol agrarisch gebied, dan zit in die stedenbouwkundige vergunning ook een natuurvergunning. Lig je nabij een beschermd monument, landschap, erfgoedlandschap of dorpsgezicht, dan kunnen ook nog aparte regels van toepassing zijn.
- Voor het vellen van hoogstammige bomen is vaak geen stedenbouwkundige vergunning vereist, als aan volgende drie vereisten voldaan is:
 - Ze maken geen deel uit van een bos.
 - Ze liggen in een woongebied in de ruime zin, in een agrarisch gebied in de ruime zin of in een industrie-

gebied in de ruime zin, en niet in een woonparkgebied.

- Ze liggen binnen een straal van maximaal 15 meter rondom de vergunde woning, de vergunde landbouwbedrijfswoning of landbouwbedrijfsgebouwen of de vergunde bedrijfswoning of bedrijfsgebouwen.
- Doe navraag op je gemeente, deze regels kunnen verschillen van gemeente tot gemeente.

Vergunning voor het aanplanten van nieuw bos in landbouwgebied of natuurgebied

- Voor het aanplanten van een bos in natuurgebied is een natuurvergunning nodig van het Agentschap voor Natuur en Bos van de Vlaamse overheid.
- Voor het aanplanten van nieuw bos in landbouwgebied heb je een bebossingsvergunning nodig van de gemeente.
- Een beroep doen op de lokale bosgroep is de eenvoudigste weg om vakkundig geholpen te worden bij het aanplanten van een nieuw bos. Deze groep helpt je graag met raad en daad bij het aanvragen van de nodige vergunningen. De bosgroep die actief is in jouw regio, vind je op www.bosgroep.be, 02 553 81 19.





STAP 8 VOER UIT OP HET TERREIN

Waarom?

- Een ontwerp is gemaakt om volledig te realiseren. Het uitvoeren van slechts een deel ervan doet afbreuk aan de visie en de samenhang van het resultaat.
- Wie een lange tijd laat tussen eindontwerp en uitvoering, loopt het risico dat de interesse afneemt en het plan op de lange baan geschoven wordt.

Hoe?

- Zet het plan uit op het terrein.
- Zorg dat breken en bouwen eerst achter de rug zijn.
- Verzet de grond doordacht.
- Leg de infrastructuur aan.
- Zaai gazon in.
- Organiseer een plantdag met de kinderen om bomen en struiken aan te planten.

Zet je plan uit op het terrein

- Hiervoor kan je twee zijden van het terrein als x- en y-as gebruiken.
- Duid vooraf op je plan de punten aan die je op het terrein moet aanduiden.
- Bereken de afstanden van die punten op het terrein aan de hand van de schaalgrootte van je plan.
- Zowel spankoorden (die moestuiniers of metsers gebruiken) als een laserpen zijn handige middelen om punten van het plan op het terrein aan te brengen.
- Gebruik stokken, vlaggetjes of krijtspuitsbussen om de gekozen punten op het terrein te zetten.
- Met touw of krijtspuitsbussen kan je dan uiteindelijk de te creëren nieuwe lijnen en vlakken duidelijk maken.

Zorg dat breken en bouwen eerst achter de rug zijn

- Handel eerst nieuwbouw of verbouwing af. Aannemers hebben immers vaak een serieuze impact op het terrein.
- Zorg tijdig voor vergunningen van omvangrijke afbraakwerken. Moet je een muur of gebouwtje afbreken, dan heb je een vergunning nodig. Voor het opbreken van een tuinpad, een simpele afsluiting of een verharding is dit meestal niet nodig.
- Bespreek voor de werken welk materiaal je gaat recupereren en gebruiken in het ontwerp. Dit heeft immers soms effect op de afbraakmethode.
- Recupereer inert afbraakmateriaal via stapelmuurtjes, paden, afsluitingen... Zo ga je er het meest ecologisch en budgetvriendelijk mee om!
- Stockeer dit materiaal tijdelijk op een plaats waar geen grondverzet nodig is.

Grond verzetten

- Kies voor een nulbalans: wil je ergens speelheuvels, dan zal je ergens anders een gracht of zone moeten uitgraven. Leg je uitgraving en ophoging naast elkaar, dan lijken hoogteverschillen onmiddellijk dubbel zo groot.
- Zorg voor elke reliëfwijziging boven de halve meter voor een bouwvergunning. Zie deel E, technische handleiding voor meer informatie. Een kleinere reliëfwijziging moet je enkel aan je gemeente melden.
- Gebruik de onderste voedselarme aarde van je afgraving als deklaag van de speelheuvels. Zo zorg je voor minder brandnetels, distels en andere stikstof minnende planten. Voordeel bij het inzaaien is dat in deze grondlaag ook geen zaden zitten, die snel voor onkruid zorgen. Opletten op zeer arme zandgronden: het gras moet wel nog iets van voeding vinden. Op klei- of leembodems

moet je dan weer opletten dat de blote bodem niet dichtslaat bij de eerste beste regenbui. Dan spoelt alle grond naar beneden. Afwegen en advies vragen is de boodschap.

- Variatie in stikstofrijkdom binnen één perceel kan de aantrekkelijkheid en spelvriendelijkheid van een terrein enorm bevorderen: het creëert toegankelijke en minder toegankelijke delen. Een beperkt bramen- of netelrijk hoekje op je terrein is echt wel ok voor de natuur en kan ook een leuk (barrière)element zijn in het spel. Als het hele terrein echter overwoekerd is, heb je een probleem.
- Kies de juiste grond als afdeklaag. Onderstaande tabel helpt je hierbij.
- Eens je plan met diverse bodemtypes er is, denk je na over hoe je dit ontwerp in de realiteit omzet. Zo spaar je veel nodeloos werk uit. Waar gaat er eerst grond uit en waar leggen we die? Wat zijn opeenvolgende stappen?
- Afgravingen kunnen vaak fungeren als een 'Wadi'. (Water Afvoer Door Infiltratie)
- Ook over het aanleggen van een poel of het omgaan met een beek op het terrein vind je meer in Deel E, het technische hoofdstuk.



Rijke grond (bovenste laag)

- de plantengroei is hier 'ruiger';
- algemene planten (bv. kleeftkruid);
- rijkere grond tref je meestal aan in de bovenste grondlaag;
- humusrijk. Humus herken je door de aanwezigheid van bijna vergane plantendeeltjes. Humus kleurt de bodem donkerder;
- deze bodem is ideaal voor het aanplanten van bosjes en struiken;
- planten groeien er snel, ze zijn ook moeilijk in toom te houden;
- in de humuslaag zit ook een 'zadenbank'. Dit zijn zaden van kruiden die er in de loop van de tijd in geraakt zijn en wachten op een gunstig ogenblik om te ontkiemen;
- minder toegankelijke plantengroei: hoge en dichte plantengroei, vaak ook netels of bramen.

Arme grond (dieper uitgegraven grond)

- de plantengroei is hier 'schraal';
- meer zeldzame planten, bloemenrijk;
- armere grond tref je vaak al aan na één of twee spade-steken diep;
- een zandbodem heeft vaak een beperkte humuslaag. Grondlagen die geen of weinig humus bevatten, zijn vaak lichter van kleur;
- op deze bodem zal je het terrein makkelijker open houden;
- plantengroei ontwikkelt traag;
- in de onderste grondlaag zitten vaak geen zaden. Als er na de werkzaamheden snel gazon wordt gezaaid, krijgen weinig andere plantenzaden (die er belanden via o.a. de wind) kans om te ontkiemen;
- Meer toegankelijke plantengroei: meer open, minder dicht op elkaar, lagere planten...

UIT DE PRAKTIJK

Scouts en Gidsen Sint Lucia te Oostakker

Deze groep doorliep een zeer mooi traject om uiteindelijk te komen tot een goed ontwerp. Uit het project ontstond ook een zeer dynamische oudergroep die de aanleg en het terrein met woord en daad ondersteunde. Eén klein minpuntje: bij het organiseren van het grondverzet werd er niet zo goed nagedacht over welke grond waar terecht moest komen. Daardoor bevatte de afdeklaag van de speelheuvels ook heel wat humusrijke grond bovenaan en was er in de beginjaren heel wat werk om de speelheuvels distelvrij te maken. Had men de humusrijke grond onder de heuvel gestopt en deze afgedekt met een armere toplaag die onmiddellijk ingezaaid werd, was er achteraf vermoedelijk iets minder onderhoudswerk geweest. Zeker op de zonbeschenen zuidelijke kant van de speelheuvels kan het ecologisch interessant zijn dat er een arme toplaag is en er na de ontwikkeling van de plantengroei hier en daar wat aarde bloot blijft: dit is een ideaal biotoop voor niet-prikkende wilde bijtjes en hommels. Voor de rest van het terrein kon men er eigenlijk niet onderuit om af te dekken met een laag teelaarde: anders groeien ingezaaid gras en heesters onvoldoende. Intensief beheer zal bij wijzigingen steeds noodzakelijk zijn, zeker de eerste jaren.

Infrastructuur aanleggen

- Grote infrastructuurwerken (paden, stapelmurtjes, afsluitingen) worden aansluitend op of soms zelf samen met de grondwerken uitgevoerd.
- Kleine infrastructuurelementen zoals klimvoorzieningen en inkleding van het terrein kunnen later nog. Stel je prioriteiten terzake!
- Verhardingen
 - Vermijd gesloten verhardingen in je ontwerp of beperk ze tot een uiterst minimum.
 - Regenwater trekt niet snel weg op plaatsen waar er heel veel beloop is. Op de looplijnen en speelvlakken (van vooral niet-zandige bodems) kan dit een probleem vormen. Houd hiermee rekening in je ontwerp en bij de aanleg.
 - Kies voor waterdoorlatende verhardingen, bijvoorbeeld grastegels. Dit zijn betonnen tegels met uitsparingen waartussen kruiden groeien. Een dikke fundering van zand draineert het regenwater.
 - Blijven er toch nog verhardingen? Leid het regenwater dan af naar de beplantingen ernaast of naar een 'wadi', die het regenwater tijdelijk stockeert en laat infiltreren. Zo vorm je een extra, tijdelijk én milieuvriendelijk spelelement!
- Materialen
 - Kies zoveel mogelijk voor hergebruikte of natuurlijke materialen.
 - Kies resoluut voor fsc-gelabeld hout.
 - Tamme kastanje of robinia is voor veel toepassingen even duurzaam als het vaak niet-ecologische tropische hardhout.

Gazon inzaaien

- We bespreken hieronder enkel de tips voor de aanleg van gazon. In een volgende fase bespreken we het beheer.
- Beperk de hoeveelheid werk én af te voeren grasmaaisel fors door:
 - de gazonoppervlakte te beperken;
 - bij aankoop te kiezen voor traag groeiend grasmengsel. Let evenwel op dat dit nog intensief bespeeld kan worden! Doe navraag bij de leverancier.
- Vermijd spelerosie al van bij de aanleg door:
 - te kiezen voor zaadmengsels die geselecteerd zijn voor sportterreinen;
 - een speelgazon altijd aan te leggen op een zonnige plek. Bespeeld gazon op een schaduwrijke plek wordt al snel een kale modderplek. Hou dus bij de

planning rekening met de lichtinval, de (uiteinde-lijke) grootte van bomen, de muren, de gebouwen en de schaduw van elk van deze objecten.

- Kijk naar het weer van de voorbije periode en het voorspelde weer voor de komende twee weken. De grond moet voldoende opgewarmd en vochtig zijn. Meestal is er een ruime periode waarin je kan zaaien.
- Kies het juiste zaaimoment:
 - de lente (april, mei)
 - **Voordeel:** is een goede zaaiperiode door de toenemende temperatuur. Er is nog voldoende vocht van de winter of het vroege voorjaar
 - **Nadeel:** ook het onkruid is in volle ontwikkeling. Dit verdwijnt bij de eerste maaibeurt.
 - de herfst (september, oktober)
 - **Voordeel:** de grond is nog voldoende opgewarmd en de koele nachten en de vochtigheid bevorderen het ontkiemen. Het onkruid is minder actief.
 - **Nadeel:** bij een vroege winter kan de vorst de groei van het jonge gras in de kiem smoren.
- Voorzie 3 kg gazonmengsel per are (= 10 bij 10 meter = 100m²). Deze hoeveelheid kan verschillen per gazonsoort. Volg de instructies van de leverancier op.
- Maak voor het inzaaien het terrein onkruid- en wortelvrij.
- Gazon heeft humus nodig om zich goed te kunnen ontwikkelen.
- Verdeel het graszaad gelijkmatig.
- Hark en rol goed aan zodat het graszaad goed in contact is met de bodem om snel te kiemen.
- Laat langs de randen van het gazon een brede boord grasland ongemaaid als overgang naar bomen en struiken. Dit is interessant voor zowel natuur- als beleevingswaarde. Als je de rest regelmatig maait, oogt dit netjes.
- Gedoog andere planten die tegen een stootje kunnen. Steriele gazons met enkel gras zijn ecologisch minder interessant. Bovendien verdwijnen de soorten die niet bespeelbaar zijn sowieso door het maaien.

Plantdag met de jongeren

Waarom?

- Jongeren hebben meer respect voor een terrein waar ze zelf hebben aan meegewerkt.
- Je zit nu aan het einde van het traject. Dit is de kers op de taart en verdient daarom gerust wat aandacht. Maak er een feestje van, dit is goed voor de verderzetting van het project.

Hoe?

- Bestel je plantgoed.
- Bereid de aanplanting voor.
- Voorzie een feestelijk moment.
- Plant samen aan.
- Zorg voor bescherming van de aanplant.
- Werk het terrein verder af.

Wanneer?

- Idealiter midden november.
- Dit kan in principe de hele winterperiode, zolang het maar niet hard vriest.
- Tot en met maart.
- Verplant nooit bomen of struiken als ze in blad zijn.

Bestel je plantgoed

- Respecteer absoluut de soorten van het beplantingsplan: elke boom en struik heeft een bepaald volume en bepaalde hoeveelheid ruimte nodig. Lukt dit echt niet? Bespreek de alternatieven dan met de ontwerper en / of specialisten.
- Bestel **fruitboomsoorten**:
 - **Hoogstambomen** zijn het meest ecologisch. Je kan er ook onder spelen en verliest dus geen ruimte.
 - Kies voor **oude fruitrassen**. Elke regio heeft zo zijn eigen soorten.
 - Kies voor een **gevarieerde samenstelling** aan soorten en rassen, hierdoor lopen de bomen nadien minder gevaar op ziektes. Bovendien heb je een betere spreiding van rijpe vruchten in de tijd.
 - De **boomgaardstichting** kan hier nuttig advies over geven. Ga eens kijken op www.boomgaardstichting.be.
 - Voor een sneukelhaag verdienen doornloze rassen de voorkeur.
 - Meer info kan je vinden in de fiches van de desbetreffende tandemkoffer op www.tandemweb.be.
- Vraag aan een natuurvereniging om **wilgenwissen** te leveren als ze knotwilgen knotten. Bepaalde soorten (wilg, populier) kunnen gemakkelijk worden gepoot, gewoon een tak voldoende diep in de grond en je plant een knotwilg -populier Dit is een oude cultuurhistorische techniek.
- Bestel **bosplantsoen**. Dit zijn bomen en struiken die 2, maximaal 3 jaar oud zijn (ongeveer 40 tot 100 cm hoogte).
 - **Voordelen:**
 - Dit is de goedkoopste manier om bomen aan te planten. Bosplantsoen kan je aan scherpe prijzen

krijgen.

- Het is ook de meest efficiënte wijze van boomplanten. De kans dat de boompjes snel in groei zijn is groot. Hoe ouder een boom is, hoe moeilijker hij te verplanten is.
- **Nadelen:**
 - Bosplantsoen is de eerste jaren niet bespeelbaar.
 - In die periode moet de zone met bosplantsoen met een afsluiting of draad gevrijwaard worden van intensief spel.
- Vraag naar **inheemse soorten**. Een lijst van inheemse bomen en struiken tref je aan in Deel E, technisch hoofdstuk.
- Vraag ook naar **autochtoon materiaal**. Dat zijn boompjes die opgekweekt zijn uit zaad van planten ter plekke. Van veel plantgoed is de soort wel inheems, maar is het plantgoed genetisch, bijvoorbeeld uit Polen.
- Bestel grote hoeveelheden rechtstreeks **bij een boomkweker in uw buurt**.
- Bestel reeds **grotere loofbomen** (3 meter en meer):
 - **Voordeel:**
 - Als deze bomen goed beschermd zijn met een steunpaal, is het terrein eronder onmiddellijk bespeelbaar.
 - **Nadelen:**
 - duur;
 - grote bomen die je verplant verliezen al snel een paar jaar eer ze aan de nieuwe situatie gewend zijn en opnieuw verder groeien;
 - de kans dat grote bomen het niet halen is veel groter.
- Deze bomen bestel je beter met wortelkluit. Als ze geleverd worden zonder aarde aan de wortels is snel planten een absolute must.
- Absoluut nooit verplanten als ze in blad zijn: de kans op uitval is dan bijzonder hoog, ook al geef je regelmatig water.
- Bestel meteen ook steunpalen en rubberen bindstrips om paal en boom via een 8-vorm te verbinden.

Bereid de aanplanting voor.

- Laat het bosplantsoen zo dicht mogelijk op het plantmoment afleveren, liefst de dag zelf.
- **BELANGRIJK:** laat de wortels vooral nooit uitdrogen door transport en de wind:
- Kuil de wortels van het plantsoen in. Dit doe je door

een sleuf te graven, alle plantwortels er in te leggen en deze dan af te dekken met de grond.

- Bevochtig en gebruik eventueel een groot dekzeil als alternatief.
- Neem bij het planten steeds kleine hoeveelheden mee op terrein om snelle uitdroging van de plantwortels te voorkomen. Op enkele uren tijd kunnen de wortels zo zijn uitgedroogd dat de planten al vooraf dood zijn.
- Doe voor de voorbereiding van de plantdag een beroep op de mensen van de bosgroep, van natuurliefhebbers of van de plaatselijke natuurvereniging.
- Respecteer de plantafstanden en soorten van het beplantingsplan.
- Boor of graaf vooraf evenveel plantgaten als er plantsoenen besteld is. Respecteer hierbij zowel de plaats als afstanden van het plan.
- Vraag aan de kinderen de week voordien om materiaal mee te brengen:
 - een eigen (gemarkeerde) spade. Wie thuis geen spade heeft, hoeft er ook geen te kopen (één spade per duo is ok);
 - rubberlaarzen of stevig schoeisel.
- Nodig eventueel ook derden uit als je heel veel materiaal moet aanplanten (ouders, oud-leiding, leden van het speelgroenteam...).
- Kopieer het beplantingsplan voor leiding en/of specialisten.



Voorzie een feestelijk moment

- Nodig hiervoor zeker alle betrokkenen uit!
- Schakel alle groepen in voor deeltaken (drank, hapjes, versiering, materiaal en terrein, muziek, toelichting geven bij de maquette, toelichting geven bij het plan, toelichting geven op het terrein in een bepaald hoekje, randanimatie enz...).

- Laat de bevoegde schepen, de eigenaar, de voorzitter van de ouderraad of de geldschietster de eerste boom planten of een lint doorknippen. Zo erken je hun bijdrage.
- Maak naar aanleiding van de inhuldiging reclame voor je vereniging. Betere PR is niet denkbaar! Nodig pers uit en zorg voor een leuke dynamische groepsfoto.
- Voorzie aansluitend een fuif, uitgewerkt in het thema.

Plant samen aan

- Wie?
 - Heb je veel aan te planten? Nodig dan kinderen, ouders, burens, vrijwilligers uit natuur- en milieuverenigingen uit.
 - Heb je niet zoveel aan te planten, dan geef je prioriteit aan de jongeren.
- Hoe bereken je dit?
 - Tel op hoeveel boompjes en struiken je moet aanplanten.
 - Voorzie gemiddeld 10 boompjes per planter. Ouderen kunnen wat meer aan, de jongsten zullen sneller aan een spel toe zijn.
- Zorg dat de juiste soorten bij de juiste plantgaten liggen. Hiervoor is het handig om voor de start een beroep te doen op de specialisten die de boomsoorten op basis van hun winterkenmerken (knoppen en takken) herkennen en verdelen. Je kan de bomen ook tegen een kleine meerprijs laten labelen bij de kweker. Maak hier vooraf afspraken over met deze mensen.
- Bezorg een kopie van het beplantingsplan aan de begeleiders.
- Geef de leiding vooraf een goede briefing over hoe ze de aanplant moeten demonstreren en opvolgen (zie hieronder). Elk boompje is immers een investering, elk slecht aangeplant boompje is weggesmeten geld.
- Voorzie de nodige uitleg en demo voor alle deelnemers:
- Werk in duo's.
 - Werk verspreid. Te dicht bij elkaar werken is onveilig en verhoogt bovendien de kans op vertrappeld plantgoed.
 - Laat de leiding hoofdzakelijk controleren in plaats van zelf te planten.
 - Maak het plantgat altijd ruim genoeg: zo hebben wortels het iets makkelijker. Pas de wortelkluit van het boompje en maak het gat indien nodig nog wat groter.
 - Iemand houdt het boompje rechtop in het plantgat, terwijl de ander alles opvult met losgemaakte aarde. Voor kinderen lukt dit best met een hark. Of toon het even voor met een spade hoe je aarde los maakt. Hou het boompje met de wortels net onder het maaiveld en de stam net boven het maaiveld. Het boompje wordt op dezelfde diepte geplant als het in de kwekerij stond (zie plantrand op stam).
- Duw zachtjes aan en vul verder aan tot het oppervlak gelijk is met het maaivlak. Als je dit niet doet, zakt de aarde na de eerste regenbeurt samen in het gat en komen er wortels bloot te liggen.
- Vermijd volgende veel voorkomende fouten. Bij elk van deze fouten zal het boompje afsterven:
 - Het gat is te klein en daardoor steken een paar worteltopjes na het aanplanten nog boven het maaiveld uit.
 - De boom is te diep geplant: een deel van de stam is mee in de grond geplant.
 - De boom is te ondiep geplant en de aanzet van de wortels komt na verloop van tijd bloot te liggen.
 - Er is te weinig aarde in het gat gedaan waardoor na een regenbui de aarde verder naar beneden zakt en een deel van de wortels bloot komt.
 - Er is bevroren aarde in het plantgat gedaan.
- Giet de aangeplante boompjes zeker bij zeer droge grond of aanhoudend droog weer. Aangieten van de plantjes is ook heel goed om de aangevulde grond te laten inzakken: zo zie je hoeveel grond er echt is aangevuld en waar er onmiddellijk nog grond moet bijgevoerd worden. Anders komt pas na een regenbui een deel van de wortels open en bloot te liggen.



Techneik van het planten

Inkuilen na levering plantgoed

• Bosplantsoen en kleiner plantgoed

Dit wordt los of in bussels geleverd. Leg ze halfplat in een sleuf (in een hoek van ongeveer 45°) met bedekte wortels. Zorg dat de aarde waarmee je de wortels bedekt vochtig is: zo vermijd je dat de wortels uitdrogen.

• Grotere exemplaren

Hier heb je twee opties: ofwel bewaar je ze in een koel lokaal waarbij je de wortels bedekt met natte jutezakken, ofwel zet je ze meteen in de juiste plantput. In dat geval moet je ook je compost al toevoegen. Opletten: meng je compost goed met de aarde, want compost die rechtstreeks in contact komt met je wortels beschadigt ze.

Aanplanten – waar moet je op letten?

1. Leg niet teveel planten op voorhand klaar

Planten die te lang uitgelegd worden, kunnen uitdrogen door de wind. Het is beter om bijvoorbeeld op deze manier te werk te gaan: label op voorhand alle ingekuilde planten van één soort op dezelfde manier, bv. met een bepaalde kleur. Plant daarna paaltjes met corresponderende kleuren om aan te duiden welke planten waar moeten komen. Stel per kleur één verantwoordelijke aan om ervoor te zorgen dat er goed geplant wordt, de juiste plantafstand gehanteerd wordt enz. Hang ook genoeg plannen uit: zo kan iedereen snel zien wat er moet gebeuren. Je kan ook met gekleurde kalk werken i.p.v. met paaltjes. Werk met verschillende kleurtjes en breng ze enkele dagen op voorhand aan op het gras / de ondergrond

2. Hoe ver moeten de planten uit elkaar?

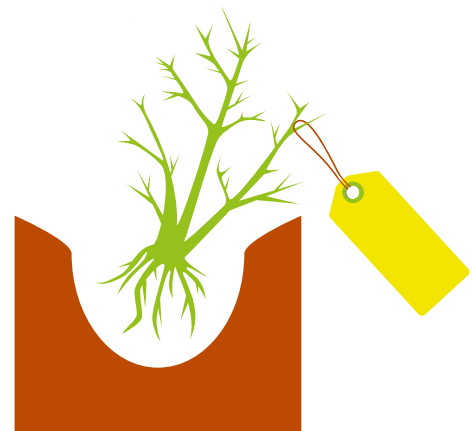
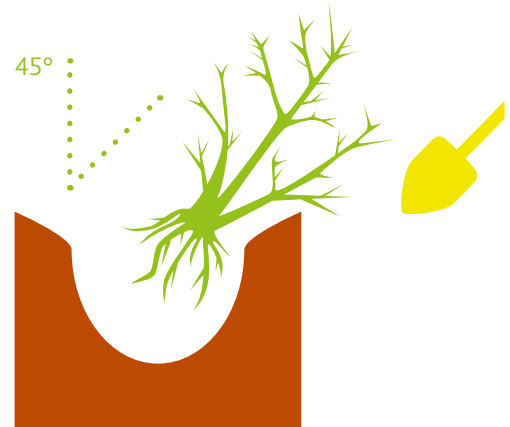
Hiervoor neem je best even het beplantingsplan ter hand. Zo zie je duidelijk hoeveel planten op de bepaalde oppervlakte moeten komen. Voor gemengde haagen: plant een aantal meter van dezelfde soort, snoei de haag met 1/3de terug en plant ze eventueel een klein beetje schuin (in de richting van de rij) om een volle haag te bekomen.

3. Zo maak je een plantgat aan

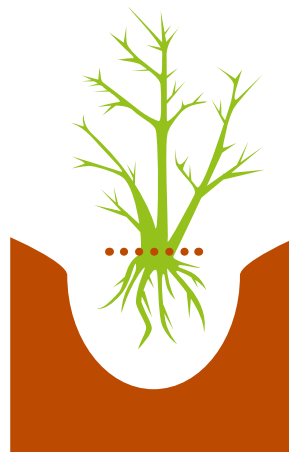
- Plantgaten maak je (1) manueel, (2) met een bobcat of (3) met een grondboor. Gebruik de laatste techniek enkel voor bosgoedplantsoen geleverd met blote wortel.

Timing

Plant tussen november en maart, maar nooit bij vorst in de grond.



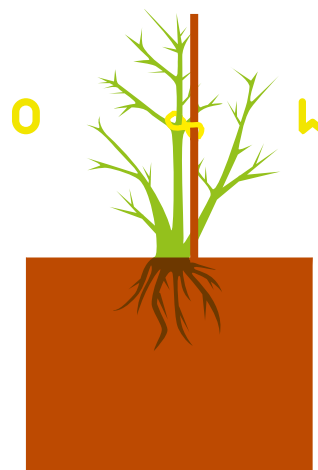
- Maak de bodem van de put altijd goed los!
- Voor bomen moet de put tweemaal groter zijn dan de wortelkluit (meestal gaat het om een gat van 80 x 80 x 80 cm).
- Voor hagen maak je een sleuf van ongeveer een spade diep en 1-1,5 spade breed. Werk de bodem van deze sleuf lichtje los. De wortels van de haag moeten volledig onder de grond zijn en goed gespreid kunnen worden.



4. Hoe diep moet de plant in de grond?

Op dezelfde diepte als in de boomkwekerij. Bij bomen en planten met blote wortel zie je dat aan de verkleuring aan de wortelhals.

Verwijder de pot van containerplanten en plant ze enkele centimeters dieper dan de bovenzijde van de kluit, zodat deze niet door rechtstreeks zonlicht kan uitdrogen. Is de kluit droog? Dompel hem eerst even in water en laat hem water opzuigen voor je hem plant.

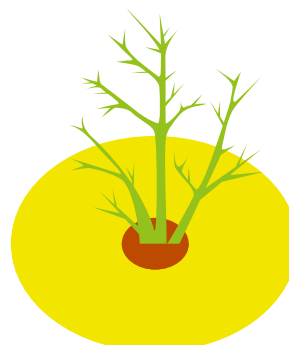
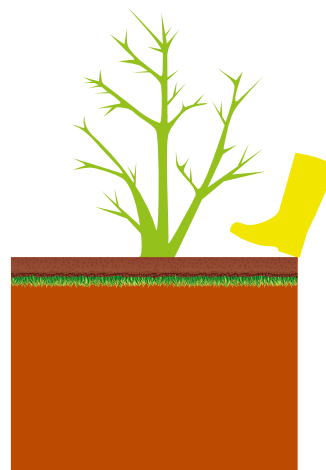


5. Zijn steunpalen noodzakelijk?

Voor hoogstambomen zijn steunpalen absoluut noodzakelijk! Bind de paal vast aan de boom met een bindstrip in 8-vorm, best aan de kant van de overheersende windrichting (meestal het westen). Vermijd dat hij tegen de boom schuurt. Na 1-2 jaar mag je hem verwijderen.

6. Waar let je op als het plantgat terug dichtgaat?

- Verkruijmel de grond die terug in de put moet en leg de graszode er omgekeerd bovenop. Stamp de grond goed aan (niet overdrijven!) of bespuit met de tuinslang of een krachtige gieterstraal.
- Als er compost wordt toegevoegd: steeds mengen met de grond! Je kan de compost eventueel ook bovenop het plantgat toevoegen. Dit hoeft geen pak van 15 cm te zijn.
- Rond bomen (zeker voor kleine maten en bosplantsoen) kan je ook een boomschijf plaatsen (een karton rond de stam dat grassen onderdrukt). Bedek het met compost of hakselhout.
- Tip: als animatie tijdens de plantdag kan van een boomschijf een mooie mozaïek gemaakt worden. Dat doe je door herfstbladeren, noten en takjes met behangerslijm op het karton te bevestigen. Op het einde van de plantdag leg je tijdens een afsluitceremonie alle boomschijven rond de bomen.



Bescherm je nieuwe groen tijdig met hulpmiddelen:

- Breng samen de nodige beschermingen van het jonge plantsoen aan:
 - een lint ter afscherming van ingezaaid gazon. Wanneer het gras zo'n 5 cm hoog is (8 à 30 dagen na het zaaien) ga je er met de rol over om de groei te bevorderen. Als het gras zo'n 10 cm heeft bereikt, kan je voor de eerste keer maaien. Maai vervolgens wettelijk of veertiendaags. Bespeel pas na minimum 4 maaibeurten;
 - steunpalen voor grotere boompjes + rubberen strips die in een 8-vorm de paal met het boompje verbinden. Afhankelijk van de nood van bescherming kies je voor 1, 2 of 3 palen. Klop de palen in de plantputten vooraleer je de wortelkruit erin plaatst;
 - een omringende afsluiting is nodig als er grazers bij de schors van de jonge stammen kunnen. Vooral paarden en geiten eten graag schors en doden zo jonge aanplant;
 - een product waarmee je bosplantsoen kan insmeren smaakt bitter zodat konijnen geen zin hebben om eraan te knabbelen;
 - horizontale draden door een haag beletten dat iemand erdoor kan kruipen;
 - stapelmuurtjes tegen verhoogde borders begeleiden het beloop en zorgen ervoor dat er een bloemborder, kruidenborder of mini-tuintje niet of minder bespeeld wordt. Zorg ervoor dat de stenen niet als speelmateriaal worden ingelijfd, door ze in mortel vast te leggen;
 - takkenril, hekje of boord gevlochten met wilgen- of kastanjetakken: hiermee boord je bijvoorbeeld een perkje af...Zorg er door afspraken of door vastsjorren voor dat deze takken niet gebruikt worden voor de kampen...
- Door de jongeren deze werken te laten uitvoeren vergroot het besef van verantwoordelijkheid.

Creatieve invulling

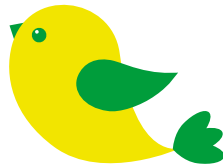
- Laat de jongeren hun creativiteit botvieren met bijvoorbeeld:
 - afsluitingen;
 - boomhutten;
 - mozaïek in de paadjes;
 - totempalen;
 - bordjes met sensibiliserende slagzinnen en logo's;
 - ontdekparcours;
 - ...

- Laat de jongeren leuke namen geven aan bepaalde elementen, eventueel na wedstrijd of stemming:
 - speciale bomen;
 - diverse hoekjes op het terrein. Zo verkrijg je een vergeetput, het rusthuis met de bankjes, het struikroverbos, enz... Je gebruikt ook later vast nog de leukste namen;
 - diverse functies in het terreinonderhoud (totemnamen);
 - ...

Een dynamisch ontwerp

- Behoud de natuurlijke materialen (stammen, takken...) die bij de omvorming van het terrein zijn blijven liggen als speelmateriaal.
- Sleep desnoods zelf wat extra los natuurlijk materiaal aan, als er door de omvorming van het terrein geen materiaal is gegenereerd.
- Laat de kinderen dit materiaal zelf verslepen en gebruiken in constructies. Laat ze hierin vrij, er ontstaat vanzelf een verfijning van het ontwerp en een terrein dat echt van hen is. Een dynamisch speelgroenontwerp laat ruimte voor deze eigen invulling.
- Vergeet niet om na een paar jaar nieuwe materialen te voorzien. De restanten van het oude materiaal kunnen dan gebruikt worden op een kampvuurnamiddag.

STAP 9 EVALUEER



Waarom?

- Tijdig bevragen geeft de mogelijkheid om tijdig bij te sturen.
- Zo ontdek je punten die nog voor verbetering vatbaar zijn.
- Een ezel stoot zich geen twee keer aan dezelfde steen.

Wanneer?

- Wacht niet met evalueren tot helemaal op het einde van je speelgroenproject. Een korte tussentijdse evaluatie kan na elk onderdeel.
- Een activiteit voor de kinderen moet je zeker aansluitend op de activiteit evt. samen met hen evalueren.

Hoe?

- **Met de leiding of met het speelgroenteam.**
- Laat iedereen zijn mening opschrijven over een paar vragen.
- Registreer bij elk nieuw idee de soortgelijke opmerkingen en/of aanvullingen. Zo diep je de opmerking per onderwerp uit en val je niet in herhaling.
- Probeer af te sluiten met leerpunten of bijsturing.
- **Met de kinderen:**
- Klassiek zijn de peilingen: leuk - niet leuk, rode kaart - groene kaart, smileys, babbelbox...
- Vraag ook naar het waarom en klaar tegengestelde meningen uit. Dit levert vaak erg zinvolle antwoorden op.

Evaluatie proces

- Was iedereen bij de start voldoende gemotiveerd? Hoe was onze communicatie?
- Betrokken we iedereen die we kunnen betrekken op het juiste moment? Wat liep daarbij goed of fout?
- Hielden we voldoende rekening met de bestaande toestand?
- Spraken we de juiste concepten af met de ontwerper?
- Hoe was de samenwerking met de ontwerper?
- Was onze bijdrage aan het opstellen van het plan zinvol?
- Hoe verliep het omzetten van het plan op het terrein? Wat loopt er fout of goed?
- Was het feestelijke openstellingsmoment een voltref-fer? Waarom (niet)?

Evaluatie product

- Wordt het ontwerp, eens volgroeid, avontuurlijk?
- Komen er nu meer speelkansen?
- Maakten we natuurvriendelijke keuzes?
- Dachten we in het ontwerp ook aan het milieu en het onderhoud nadien?
- Hield het ontwerp rekening met een aantal wensen van de leiding? Welke wel, welke niet? Zijn de keuzes te motiveren?
- Hield het ontwerp rekening met een aantal wensen van de jongeren? Welke wel, welke niet? Zijn de keuzes te motiveren?
- ...



STAP 10 ONDERHOUD

Waarom?

- Kinderen die het terrein zelf mee beheren, hebben er ook meer respect voor.
- Via terreinonderhoud kunnen derden zinvolle ondersteuning bieden.
- "Wie regelmatig eens een tak afzaagt, hoeft nooit een dikke boom te vellen."
- Een ontwerp komt maar tot zijn recht met het juiste beheer en een strikte opvolging.
- Vraag aan de ontwerper een draaiboek. Een goed onderhoudsplan/draaiboek geeft aan wat je wanneer moet doen.

Hoe?

- Som de taken op die op het terrein moeten gebeuren + hun periodiciteit.
- Maak een draaiboek: wie wat waar en wanneer kan en wil doen.

- Stop dit draaiboek in je map 'lokale'. Zo is er ook duidelijkheid voor toekomstige leiding.
- Evalueer het draaiboek jaarlijks en stel het zo nodig bij.
- Remedieer tijdig.
- Koppel waar mogelijk onderhoud aan activiteiten.
- Investeer in onderhoudsmaterieel.

Welke taken moeten verdeeld worden?

- Vrijstellen van bosplantsoen (enkel de eerste jaren);
- Maaien van gazon (wekelijks of veertiendaags in zomer-halfjaar);
- Hooien van grasborder (2 tot 3 keer per jaar);
- Verticuteren van het gazon (1 keer per jaar, voorjaar);
- Snoeien van hagen (jaarlijks of 2 x per jaar);
- Occasionele beheerswerken (niet-jaarlijks);
- ...

Wie schakel ik in voor het beheer?

- Je kan - afhankelijk van het aanbod - een aantal mensen inschakelen. We sommen hier een paar opties op.
- Ouders
 - oudenamiddag(en) voor niet-jaarlijkse ingrepen of ingrepen waar extra materiaal voor nodig is (kettingsaag, aanhangwagen, ...);
 - ouderteam voor regulier onderhoud;
 - ...
- Leiding
 - Betrek je iedereen van de leiding? Let op: mensen voor wie een wekelijkse activiteit (hogeschool- of uniestudenten) het maximum haalbare is, haken dan af.
 - Je kan ook één terreinverantwoordelijke aanstellen die daarvoor van andere leidingtaken vrijgesteld is, of die enkel moet delegeren en opvolgen.
 - ...
- Jongeren
 - Ofwel komt iedereen aan de beurt in een doorschuifstelsel tussen de verschillende leeftijdsgroepen;
 - Ofwel komt iedereen ooit één bepaalde periode aan de beurt omdat de verantwoordelijkheid ligt bij een vaste leeftijdscategorie;
 - Zie hieronder: tips voor spelactiviteiten;
 - Dit kan ook enkel occasioneel;
 - ...

- Derden
 - de eigenaar van het terrein;
 - de gemeente;
 - buren;
 - ...

Taken na de aanleg

Vrijstellen

De eerste twee à drie jaar na het aanplanten van bomen en struiken moet je ervoor zorgen dat ze niet overgroeid worden door kruiden. We noemen dit 'vrijstellen', en dat doe je zodra de kruidlaag hoger is dan het plantgoed.

Verwijder voorzichtig de kruiden rond het plantmateriaal. Zorg hierbij dat je de boompjes of struikjes niet beschadigt. Zodra het plantgoed boven de kruidlaag uitsteekt, is de groei voor de komende jaren verzekerd en moet er niet meer 'vrijgesteld' worden.

Maaïen

- Probeer de hoeveelheid maaisel al in je ontwerp te beperken. Dit kan je door:
 - de oppervlakte intensief gazon te beperken of te kiezen voor een mulch grasmaaier om groenafval te reduceren;
 - slechts veertiendaags te maaïen;
 - een deel van het grasland te beheren als hooiland en een deel als gazon.
- Probeer je maaisel op het terrein zelf te verwerken tot compost. Structureel wegvoeren van maaisel is echt geen duurzame oplossing.
- Dikke pakken grasmaaisel beginnen te gisten en vervolgens te stinken.
- Zorg er in de composthoek ook voor dat je voldoende bruin droog materiaal hebt (verwerking bladeren in de herfst, gehakseld snoeimateriaal en hooi in zomer-halfjaar). Door laagjes groen en vochtig maaisel af te wisselen met structuurrijk bruin en droog materiaal, begint het materiaal te composteren. Bij een goede verhouding van materialen is dit geurloos.
- Zo kan je elk jaar je eigen compost uitvoeren onder de bomen en struiken

Hooien

- In een hooiland laat je het gras en de kruiden erin volledig uitgroeien.
- De combinatie van een hooiland met daarin een onregelmatige vlek gemaaid gazon en enkele gemaaide paden geeft een verzorgde indruk, is leuk om in te spelen en is vooral ook ecologisch interessant.
- Je kan de helft van je hooiland ook ongemaaid laten. In deze zone staan winter en zomer grassen en kruiden. Meer dan 100 soorten nachtvlinders kunnen hierin overleven.
- Het deel van het hooiland dat je wel maait, maai je één à twee keer per jaar. Eind juni en einde augustus zijn hiervoor ideaal. Nadat het maaisel een paar dagen gedroogd heeft, voer je het af naar de composthoek.
- Totdat het droge hooi gemengd wordt met grasmaaisel, kan je de hooiopper gebruiken als spelelement.

Hakhoutbeheer

- Als je enkele speelbosjes wil met kampen, plaats je plantgoed wat dichter bij elkaar en zet je een deel om de 6 tot 8 jaar iets boven de grond af.
- Zo heb je onmiddellijk hout voor je kampvuren!
- Goede soorten hiervoor zijn o.a. wilg, es, tamme kastanje en haagbeuk.
- Zorg voor effen, licht afhellende zaagvlakken waar de regendruppels kunnen van aflopen.
- Doe om de paar jaar een deeltje van je hakhoutbeheer. Zo krijg je struiken van verschillende leeftijden en vermijd je kaalslag. Je hebt dan steeds brandhout ter beschikking en er blijft ook voldoende speluitdaging en kampmogelijkheid.

Snoeien

- Door te kiezen voor de juiste plantafstanden tussen bomen kan je heel wat snoeiwerk vermijden. Bij bomen ga je de eerste jaren af en toe onderaan zijtakken moeten wegsnoeien, om op termijn een kruin te krijgen waar je onderdoor kan lopen.
- Een lage haag moet je elk jaar één of twee keer snoeien. Niet elke haag produceert evenveel werk en snoeiafval: een afsluiting die je laat overgroeien door klimop levert pakken afval op, een haagbeukhaag een beperkte hoeveelheid.
- Een heg is een haag die je laat uitgroeien. Plant ze minstens 4 meter van de perceelgrens, zodat de takken niet op de kortste keren overhangen bij de buren.

Activiteiten koppelen aan terreinbeheer

Afval van je terreinbeheer biedt tal van tijdelijke spel mogelijkheden:

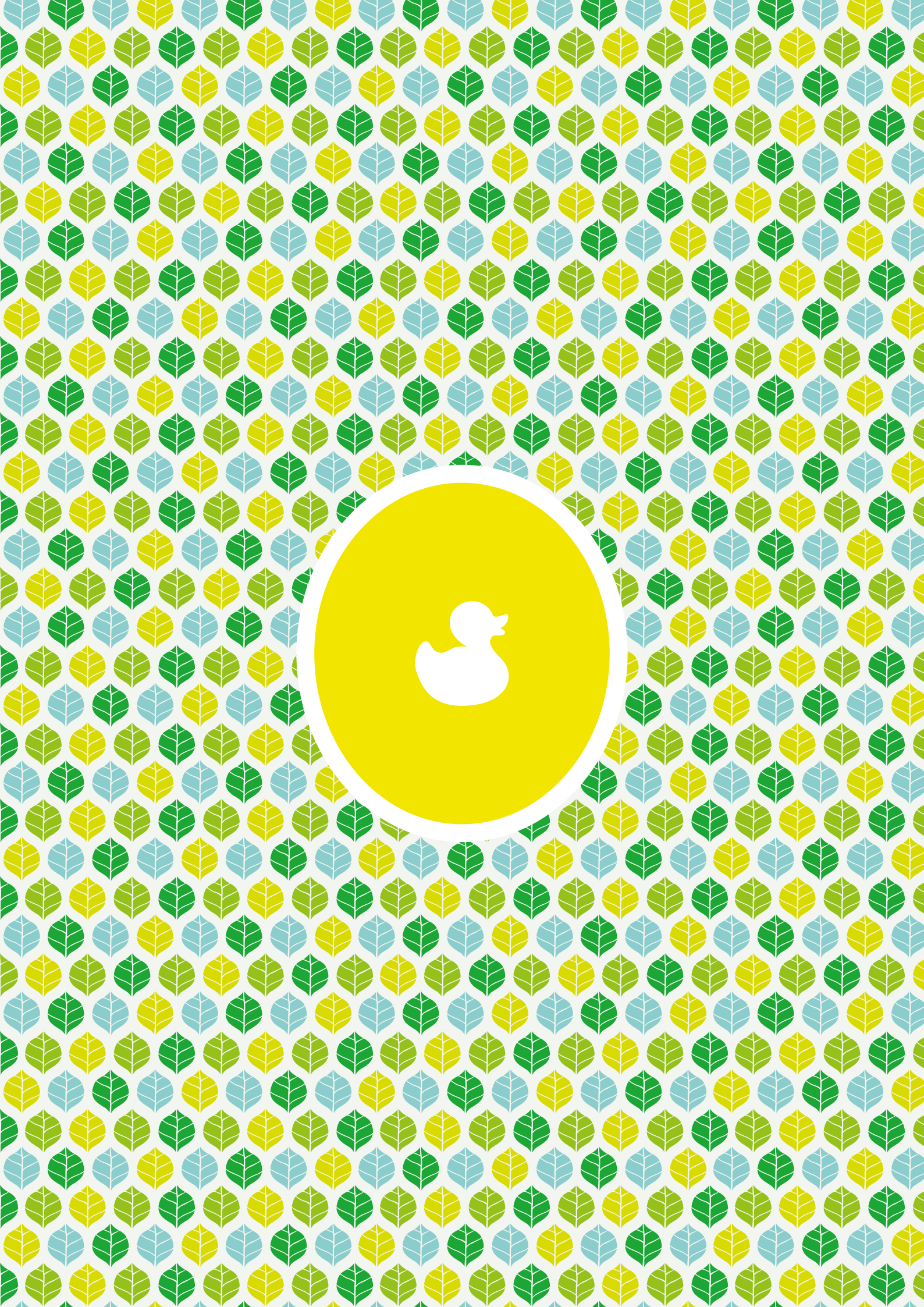
- Met het hooi van de hooizone rondom het gazon maak je een oude hooiopper, waar je in kan springen.
- Met takhout maak je een knuppelpad.
- Perkjes boord je af met takhout (vlechtwerk).
- Vlecht manden met wissel (jonge soepele twijgen) van wilgen.
- Maak met het grote hakhout tipi's en werk een indianenthema uit.
- Organiseer een pijl-en-boognamiddag met het snoei hout van de wilgen, uiteraard met duidelijke veiligheidsregels en –afspraken.
- Verwijder bij stevig hakhout de middelste takken. Zo ontstaan verschillende kampenbomen. Het afgezaagde hout vormt de basis voor de kampen, vul op met stro en leem en gebruik riet als dakbedekking. Werk in twee groepen en maak er een wedstrijd van.
- Met brandhout maak je tijdelijke stapelmuurtjes voor tweekampenspelen.
- Leg met het droge hakhout een kampvuur aan en pof kastanjes of maak aardappelen in het vuur klaar.
- ...

Tijdig remediëren.

- Als de beplanting beschadigd is, moet je op zoek naar de oorzaak:
 - Door het terreingebruik?
 - Beplanting op de verkeerde plaats?
 - Door gebrek aan bescherming?
 - Toeval?
 - Opzettelijke beschadiging door vandalisme?
 - Deze analyse is belangrijk om dezelfde beschadiging in de toekomst te vermijden.
- De beschadigde of vernielde planten vervang je best zo snel mogelijk.
- Voorzie eventueel extra bescherming.
- Stel indien nodig je ontwerp bij.
- Maak eventueel nieuwe onderhoudsafspraken.

Materiaal

Flymo-maaier voor speelheuvels



WERKVORMEN OM JE TERREIN EN Z'N SPEELKANSEN TE EVALUEREN

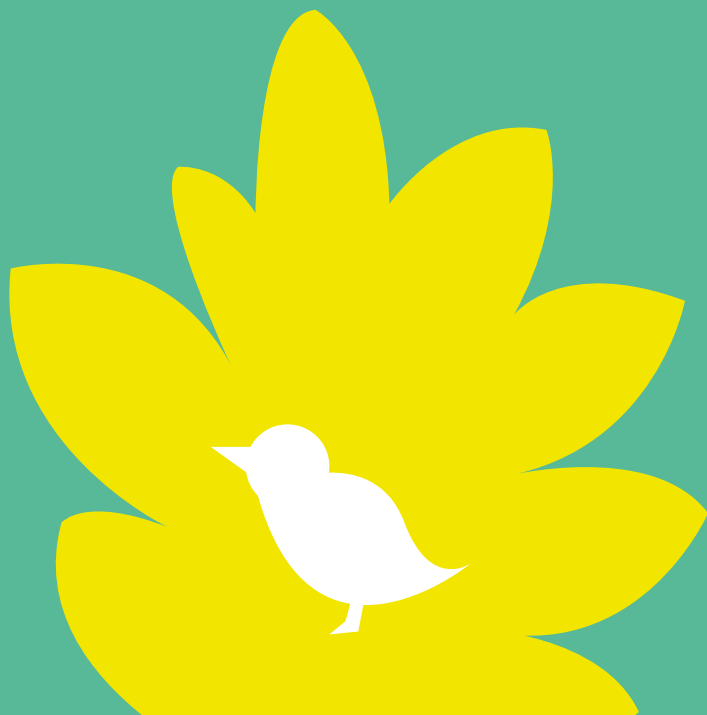
- 1 Inleidende diavoorstelling **P 68**
- 2 Punten op ons terrein **P 69**
- 3 Onze lievelingsplek is (niet)... **P 70**

WERKVORMEN OM JE TERREIN TE EVALUEREN EN TE POLSEN NAAR DE WENSEN VOOR EEN VERNIEUWD TERREIN

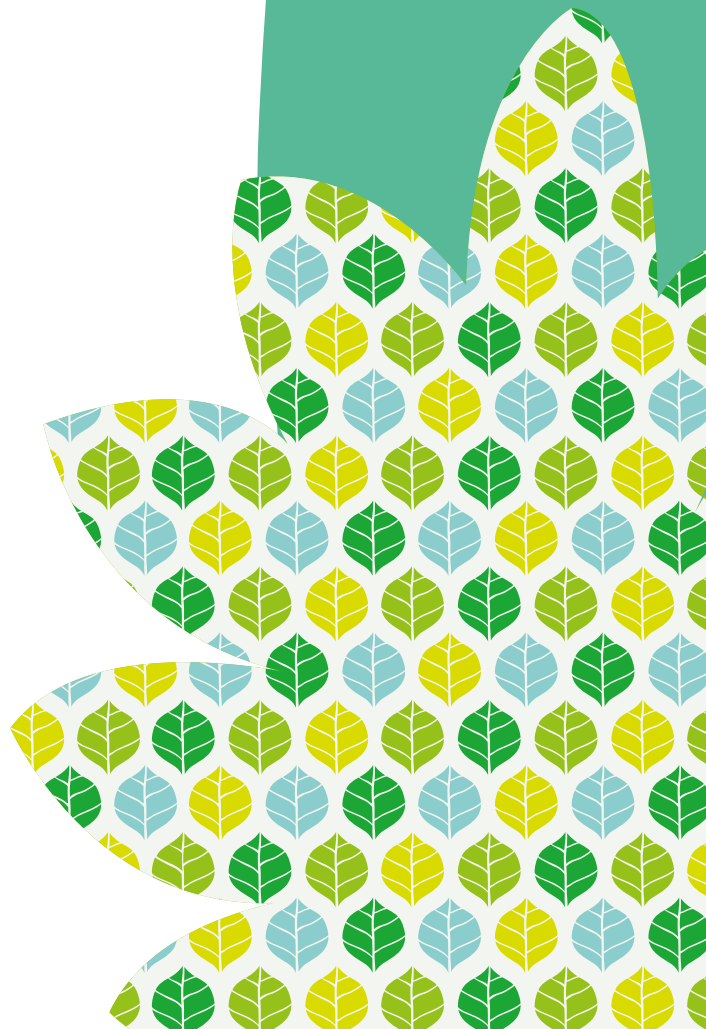
- 4 Babbelbox **P 71**
- 5 Word zelf tuinarchitect **P 72**
- 6 Eén tegen allen **P 73**
- 7 Rollenspel **P 75**
- 8 Brainstorm **P 76**
- 9 Vlaggenspel **P 78**

WERKVORMEN OM TE POLSEN NAAR DE WENSEN VOOR HET VERNIEUWD TERREIN

- 10 Foto's beoordelen **P 79**
- 11 Grondplan inkleuren met krijt **P 80**
- 12 Teken en Schilderen **P 81**
- 13 Bezoek aan een inspirerende plek **P 83**
- 14 Bouw-je-eigen-speelterrein-spel **P 84**
- 15 Ideeën sprokkelen **P 86**
- 16 Collage **P 87**
- 17 Knutselen van Maquette **P 88**
- 18 1-2-3 Speelgroen **P 90**
- 19 Stemrecht **P 91**
- 20 Fotozoektocht **P 92**
- 21 Schuifspel **P 93**
- 22 Ideeënboom **P 95**
- 23 Poster **P 96**
- 24 Postkaartenactie **P 97**



4 WERK VORMEN



LEGENDE



WAT ?



PLUSPUNTEN



MINPUNTEN



AANDACHTSPUNTEN



MATERIALEN



LEEFTIJD



GROEPSGROOTTE



TIJDSDUUR



AANTAL BEGELEIDERS

1 INLEIDENDE DIAVOOR- STELLING



Al dan niet per leeftijdsgroep toon je de kinderen inspirerende voorbeelden van speelgroen.



- De kinderen krijgen een duidelijk beeld van wat kan en niet kan.
- Ze krijgen ideeën te zien van dingen waar ze anders misschien niet aan zouden denken.
- Door een inleiding voor de hele groep versterk je het gevoel dat het hier om een project voor de hele groep gaat.



- De kinderen laten zich soms sterk beïnvloeden door de foto's die ze hebben gezien.
- Door de inleiding voor de hele groep gaat het voor de allerkleinsten misschien wat te snel en kunnen ze in de verdrukking komen.



- Is dit enkel een inleiding tot een andere werkvorm? Spreek dan af dat de kinderen niet hardop spreken. Zo beïnvloeden ze elkaar minder.
- Let tijdens de voorstelling op de reactie van de kinderen. Uit de spontane reacties kan je veel bruikbare informatie halen. Wat vinden ze leuk? Wat niet?
- Zorg dat je beelden toont die realiseerbaar zijn en die de leiding ook ziet zitten.
- Geef duidelijk mee dat de geprojecteerde beelden slechts als inspiratie dienen. De kinderen mogen

zeker buiten de lijntjes kleuren.

- Het is leuk als iemand van buitenaf 'Speelgroen' komt introduceren, en de leiding het dan verder per groep nabespreekt. Zo merken de kinderen meteen dat de hele groep ervoor wil gaan en dat het een groots project is.
- Organiseer na de voorstelling zeker al een gesprek in kleine groepjes.



- Projector en digitale foto's of geprinte foto's;
- PowerPointpresentatie. Kies beelden met jongeren die spelen;
- Zet je presentatie eventueel op de website van je organisatie.



Alle leeftijden, de commentaar kan je aan de leeftijd aanpassen.



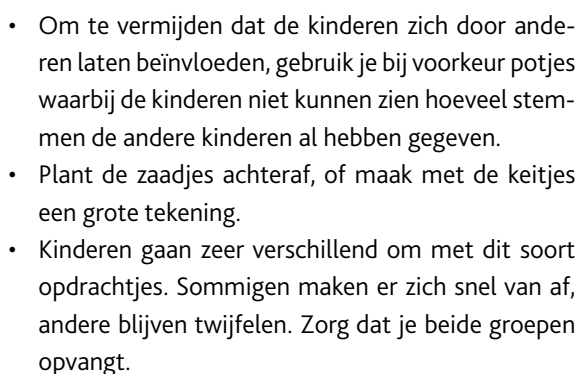
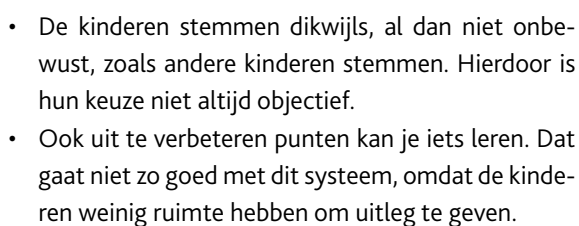
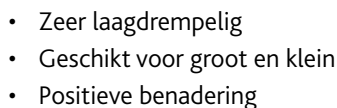
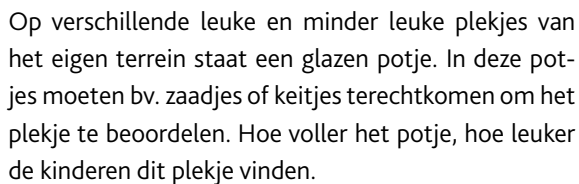
Onbeperkt



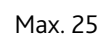
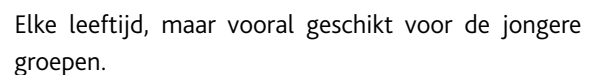
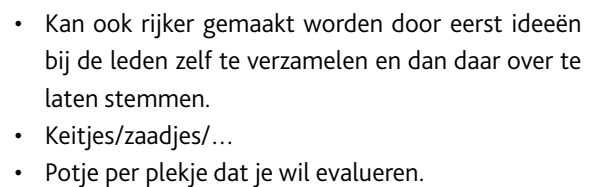
Ca 15-30 min.



Min. 1



- Stel vragen en help de twijfelaars zo bij het maken van hun keuze. Impulsieve types kan je vragen om eerst bij elk plekje stil te staan, vervolgens een lijstje te maken in volgorde van 'leuk zijn' en hen pas dan hun zaadjes of keitjes te geven die ze dan mogen gaan posten in de juiste potjes.



3 ONZE LIEVELINGS- PLEK IS (NIET) ...



De kinderen kiezen in groepjes hun leukste/minst leuke plekje. Laat ze zodanig voor de camera poseren, dat uit de foto blijkt waarom ze deze plek zo leuk/niet leuk vinden. Nadien kan je foto's nog verder bewerken door er pijlen, uitroeptekens en andere symbolen of tekstballonnen bij te plaatsen. Laat elk groepje daarna tijdens een rondleiding hun resultaat voorstellen. Noteer niet alleen hun evaluatie maar vooral de motivatie daarbij.



- Deze opdracht geeft een goed beeld van wat de kinderen leuk of niet leuk vinden. Deze plekken kunnen eventueel bewaard blijven of als inspiratie dienen voor de herinrichting van de andere delen van het terrein.
- Goed geschikt als nevenactiviteit bij het verzamelen van ideeën.



- Niet geschikt als enige methode om ideeën te verzamelen. Het is vooral een evaluatie van de huidige toestand.
- Veel foto's vragen nog om een woordje extra uitleg. Je kan niet altijd de volledige motivatie kwijt op de foto, het is een aanleiding om erover te praten.



- Luister goed naar de discussies tussen de kinderen



als je naar de plek voor de foto zoekt. Daaruit kan je vast ook veel leren. Ook kan je extra argumenten halen uit een aangepaste versie "verkoop je lievelingsplek". De aangehaalde argumenten zijn dan belangrijker dan het concrete idee.

- Laat de kinderen op de minder leuke plekjes uitbeelden wat deze plek leuker zou kunnen maken, bv. een klimboom, een tunnel... en leg dit ook op foto vast. Of laat een print van de foto nadien bewerken.



- Dit fotomateriaal kan een eerste stap zijn van een scrapbook waarin de foto's aangevuld worden met droge bladeren, bloemen, tekeningen, krantenknipsels, plannen, nieuwe situatie...
- Fotocamera's of gsm met foto-opties.
- Laptop en kleurenprinter.
- Evt. een lint om een parcours te maken op het terrein, waarop de werkjes tentoon gesteld worden.



Iedereen



Kleine groepjes



Kan uitgroeien tot namiddagactiviteit



Min. 1

4 BABELBOX



Richt een klein kamertje in als babelbox. Iedereen kan voor de camera plaatsnemen en een boodschap achterlaten. De interviewer staat buiten beeld en stelt gerichte vragen, zoals: Ken je leuke natuurspeelplekken? Wat is er leuk aan? ... Vraag naar de wensen van de persoon (het kind) voor de lens, bv. 'Welke spelletjes speel jij graag buiten en welke natuurlijke materialen kan je daarbij gebruiken?', 'Welke plekken moeten volgens jou een groen kleedje krijgen?', 'Wat is jouw favoriete verstoppertje op ons terrein?'



- Leuk, levert grappige beelden op. Laat toe achteraf alles opnieuw te bekijken.
- Iedereen kan aan bod komen.



- Net omdat het zo leuk is, brengen mensen vaak een lang verhaal. Het kost tijd om de bruikbare informatie te filteren. De hele band moet bekeken worden op zoek naar bruikbare ideeën.
- Mogelijke oplossing is hier om elk half uur een andere zeer concrete vraag aan de box te hangen en de leden te verplichten om hier telkens in één zin op te antwoorden.
- Je kan ook de tijd die elke spreker krijgt vastleggen (vb. 10 seconden).
- Om dit werk beperkt te houden kan je zoals een echte journalist eerst een kort voorafgaand gesprek hebben. Zo kan je je bij de opname beperken tot de essentie (is aandachtspunt).



- Een interviewer is noodzakelijk omdat hij de hoeveelheid materiaal tot het essentiële beperkt. Zorg

ervoor dat de interviewer het speelgroenconcept kent.

- Spontaan beginnen kinderen over klassieke speeltuigen, omdat dit het enige is dat ze kennen. De interviewer moet hen dan snel opnieuw op het goede spoor brengen: het gaat om een avontuurlijk terrein door meer natuur.
- Vergeet de waarom- en hoe-vragen niet: zij kunnen een argument vaak helpen uitdiepen.



- videocamera;
- gerichte vragen over speelgroen (bereid voor!);
- gezellig klein kamertje, of een klein hoekje, afgedekt met lakens en dekens. Zorg ervoor dat de camera ingesteld staat op de juiste lichtsterkte;
- (Evt.) een 'moodboard' met 'look & feel' foto's van wat je wil bereiken kan kinderen afhelpen van het speeltuinidee, maar is tegelijkertijd wel al zeer sturend. Voorzie in dit geval een uitgebreide reeks foto's, zodat je het toch wat neutraal houdt.



Alle kinderen, leiding, eventueel zelfs ouders en burens



1-5 kinderen/jongeren per opname



Enkele minuten per opname



Min. 1

5 WORD ZELF TUIN- ARCHITECT



- Zet je met je groep/medeleiding/buurtbewoners/... rond een groot vel papier. Daarop staan het lokaal en de bestaande toestand, ook die van de omgeving (bv. grachten, berging, bestaande bomen, huizen burens, achterliggende fabriek...).
- Stel samen een specifieke lijst van eisen voor jouw jeugdbeweging op, bv. onthaal (plaats waar ouders hun kind afzetten), genoeg plaats voor pleinspelen, een fijne zitplek, verstopplekken, plekken voor avontuurlijk en voor rustig spel, plek voor vieruurtje... Maken er ook nog andere verenigingen/burens gebruik van je terrein? Zo ja, waarmee moet je dan zeker rekening houden?
- Maak dan samen met de aanwezigen een structuurplan: dat is de eerste stap naar het ontwerp. Gebruik verschillende kleuren en symbolen voor de verschillende onderdelen.
- Structuurplan:
 - Duid de looplijnen aan: waar wordt er nu het meeste gewandeld (bv. van de ingang naar het lokaal, van lokaal 1 naar 2, van lokaal naar achterliggend voetbalveld...).
 - Zichtlijnen: duid met pijlen aan van waar naar waar je zeker het overzicht wil houden (bv. vanuit lokaal op klein grasveldje ervoor, van het grasveld naar de achterliggende velden...).
 - Duid de waardevolle plekken aan (bv. klimboom, toffe speelheuvel...).
 - Duid aan wat je wil afschermen (bv. geen zicht meer op de fabriek, afscheiding terrein-straat...).
 - Duid de verschillende zones op het terrein aan, met de lijst van eisen bij de hand. Duid eerst de



bestaande zones aan (bv. onthaal, zone voor pleinspelen...). Duid dan de nieuwe zones aan (bv. avontuurlijk gedeelte, zone voor vieruurtje, bosje, 'natte' zone...). Durf de bestaande zones in vraag stellen, discussieer erover en pas je plan zo nodig aan.

- Als de vielen ongeveer gelijkgestemd zijn, kan je de zones specifieker invullen. Wat mag er allemaal in de avontuurlijke zone komen? Wat is er belangrijk aan het onthaal? Hoe scheiden we de straat van het terrein (draad, haag, muurtjes, struiken...)?
- Nu kan je ook foto's van voorbeeldterreinen en speelgroenelementen ter inspiratie tonen.



Deze methodiek zorgt voor een grondige evaluatie van de wensen en laat je nadenken over wat een meerwaarde kan zijn of welke beperkingen sommige wensen met zich meebrengen.



Deze methodiek focust niet sterk op de bestaande toestand. Die breng je best in kaart met een andere methodiek.



- Wees niet bang om te schrappen, bij te tekenen enz. Hou wel rekening met de grootte van je terrein.
- Een traditionele fout: te veel ideeën voor een

6 EEN TEGEN ALLEN



beperkt terrein. Kiezen is ook een stukje verliezen: je zal zaken moeten weglaten. Zorg hier voor een goede motivatie van je keuzes.



- Grote vellen papier met een blinde plattegrond van het terrein
- Stiften in verschillende kleuren
- Je kan ook met kalkpapier werken. Zo kan je heel eenvoudig met een aparte laag bovenop een beeld van de bestaande toestand werken. Je kan zelfs verschillende vellen kalkpapier over elkaar leggen.



Voor de oudste groepen, leiding, ouders, buurtbewoners, betrokkenen van de gemeente



Max. een twaalfstal deelnemers als je echte interactie wil



2 uur



Min. 1

De kinderen nemen het in een groot spel op tegen de leiding. Alle opdrachten staan op een groot vel papier in het lokaal beschreven en kunnen in kleine of grotere groepjes worden uitgevoerd. Als een opdracht geslaagd is, doorstreept de leiding ze. Als de kinderen alle opdrachten binnen de afgesproken tijd uitvoeren, krijgen ze een beloning (bv. nieuw terrein, vieruurtje, dansje van de leiding...). Als ze er niet in slagen, doen ze nog een extra opdrachtje voor de leiding (maar dat gebeurt natuurlijk niet?).

Mogelijke opdrachten

- Zoek 10 verschillende planten.
- Zoek 5 verschillende levende (!) diertjes.
- Verzamel 15 soorten afval die op het terrein rondslingeren.
- Neem verschillende soorten foto's van het terrein: de leukste en minst leuke plekjes, het hoogste plekje, het natste plekje, het beste plekje om je te verstoppen, het vuilste plekje, het gezelligste plekje... Er figureren telkens een aantal kinderen op de foto die uitbeelden waar de foto voor staat (bv. vies gezicht trekken, lachen...).
- Schrijf een gedicht van 15 regels over het terrein en wat het mag worden of verander de tekst van een bestaand liedje.
- Herken 5 foto's die 'ergens' op het terrein genomen zijn.
- Maak je armen in 30 seconden zo vuil mogelijk.
- Knuffel 30 seconden lang een boom.
- Beeld vijf activiteiten die je graag doet op het terrein. (vb. luieren, verstoppen...)

- Kies een foto uit en teken er met een stift een leuk natuurspel op.
- Verzin 5 nieuwe spelletjes waarbij je een boomstam en een heuvel (of ander materiaal) nodig hebt.
- Maak een tekening van een stukje droomspeelsterrein op grote flappen papier of karton of met krijt op een verharding (alles kan, alles mag, kan heel leuk zijn maar geeft vaak pretparken als resultaat, je kan de kinderen meer sturen door de materialen die in hun ontwerp mogen voorkomen te beperken: fietsen autobanden, boomstammen, water, zand, keitjes, boomschors, touw, bomen, struiken, planken...).
- Maak een of meerdere maquettes van een droomspeelsterrein met natuurlijke materialen (keitjes, takjes, blaadjes, gras...).
- Maak een grasketting van x meter.
- Ga met de hele groep op x m² staan.
- Verzamel x aantal handtekeningen voor een nieuw terrein.
- Verzin 3 slogans waarmee de kinderen duidelijk maken wat ze aan het terrein willen veranderen en waarom (bv. 'Meer groen, daar is het om te doen!', 'Als we vallen, willen we niet op beton knallen!' ...).
- Scandeer de slogans gedurende 5 minuten met z'n allen.



- Er is voor elk wat wils, niet alle kinderen hoeven alles te doen.
- Kinderen zijn al spelenderwijs met het thema 'speelgroen' bezig. Ervaringsgericht.
- Makkelijk aan de doelgroep aan te passen



- Blijft vaak oppervlakkig. Een verdere diepgaande analyse van het terrein is nodig. Dat kan door bijvoorbeeld een aantal gevonden slogans verder te bespreken.
- Het spelelement kan het soms overnemen van echt aanreiken van ideeën. De echte wensen haal je dan uit de nabespreking.



- Bij sommige opdrachten kan je als jury wat strenger zijn (bv. het droomterrein moet duidelijk afgebakend en mooi genoeg zijn en tot de verbeelding spreken vooraleer de opdracht geslaagd is).
- Speel met de tijd: het is uiteraard het spannendst als er op het einde nog een aantal korte opdrachten moeten worden uitgevoerd en de kinderen wonder boven wonder toch nog winnen.



Materiaal voor de gekozen opdrachten



Vanaf 8 jaar, afhankelijk van de gekozen opdrachten



Afhankelijk van het aantal begeleiders



2 uur



Min. 2



7 ROLLEN SPEL



- De kinderen krijgen verschillende rollen of kiezen zelf een rol uit. Zo zijn er enkele dieren (bv. vogel, worm, vlinder, konijn), een grote boom, kinderen van verschillende leeftijden, leiders en leidsters, ouders, maar ook een redactie, cameraman, geluidsman, schminkster en een interviewer.
- Samen maken ze een reportage over speelterreinen.
- Start eventueel met een inleefverhaal.
- Na het verdelen van de rollen bereidt iedereen zijn rol voor.
 - De redactie bedenkt interessante vragen voor de verschillende rollen (boom, vlinder, leider, 8-jarige, mama of papa...).
 - De geïnterviewden leven zich ondertussen in hun rol (schminken, verkleeden...) in. Eventueel spreken ze vragen en antwoorden door met de reporters.
 - De camera- en geluidsman/-vrouw verkennen ondertussen de verschillende locaties op het terrein of bouwen een studio.
- Na de voorbereiding en inleving starten de opnames. De reporter neemt interviews af, de redactie leidt alles in goede banen, de camera- en geluidsman/-vrouw filmen alles (dat hoeft niet met een echte camera, het kan ook gewoon toneel zijn).



- Een leuke methode als de kinderen graag toneel spelen.
- Ze bekijken en evalueren hun terrein van alle kanten. Ideeën kunnen met een vleugje humor of overdrijving gebracht worden.
- De noodzaak tot verandering wordt echt doorleefd.



- Door de verschillende rollen is niet altijd iedereen even betrokken tijdens de voorbereiding. Let hierop en geef tussendoor voldoende bijkomende stimuli.
- Is intensief qua begeleiding. Focus op de evaluatie van het terrein.



- Je helpt reporters best bij de uitwerking van hun vragen. Voorbeelden van vragen zijn: 'Konijn, vind je hier genoeg verschillend en lekker eten?', 'Leiding, kan je hier met je kinderen verschillende soorten spelletjes spelen?', 'Ouders, kunnen je kinderen zich hier genoeg uitleven?', 'Allerjongsten, zijn er genoeg verstopplekjes?' Zorg ervoor dat sterke én zwakke kanten van het terrein in de verf worden gezet.
- De opname is van ondergeschikt belang. Het spel is belangrijk, inclusief de bespreking. Je kan zelfs doen alsof je filmt.



- verkleedkist;
- schmink;
- attributen zoals een micro of knutselmateriaal om er een te maken;
- eventueel camera.



Vooral voor kinderen ouder dan 8 jaar



Max. 8 deelnemers per groepje



1–2 uur, afhankelijk van de invulling en het aantal deelnemers



Min. 2. Liefst zelfs één begeleider per groepje.

8 BRAINSTORM



Neem de tijd om eens met z'n allen na te denken over wat jullie met jullie terrein willen doen. Je kan op verschillende manieren brainstormen. Enkele ideetjes:

- **Wedstrijdje**

Verzin in kleine groepjes binnen één minuut zoveel mogelijk buitenspelen of verzin gekke spelletjes die je met, in of op een put, heuvel, 3 boomstammen, modderpoel... kan spelen. Hoe gekker, hoe beter. Zo komen de hersenen op temperatuur.

- **Aanvullen**

Ga in een kring staan en zeg: 'Om mij buiten te amuseren heb ik ... nodig. Geef een balletje door of gooi het naar elkaar. Als je de bal hebt, vul je de zin verder aan (bv. een bal, een grasveld, een boom, vrienden, verstopplaatsen, water, de zon...). Hou de focus. Als het je niet duidelijk is hoe het woord kan bijdragen aan het terrein, laat je het verduidelijken. Laat deze opdracht zo lang duren tot je 'nieuwe' ideeën krijgt, d.w.z. tot alle clichés gepasseerd zijn.

- **Bloemassociatie / mindmapping**

Schrijf in het midden van een blad papier een woord dat met speelgroen te maken heeft, bv. avontuur of natuur. Laat iedereen met een stift alle woorden opschrijven die in hem of haar opkomen (alles is goed). Associeer ook met een woord dat iemand anders schreef. Nadien omcirkel je in groep alle woorden die eventueel voor het terrein bruikbaar zijn (bv. piraten is in eerste instantie niet bruikbaar maar levert wel het idee om een eilandje in een waterplas te maken).

Na de toepassing van een aantal brainstormtechnieken kan je de beste ideeën uitkiezen om ermee verder te werken. De vraag voor de groep is: 'Hoe

moet ons terrein eruit zien om het groener en avontuurlijker te maken?' Omcirkel of noteer de woorden die tijdens de brainstormspelletjes aan bod kwamen en die je nog verder kan gebruiken. Je kan de deelnemers laten stemmen over welke ideeën er zeker in moeten blijven.



- Snelle methode, gebaseerd op interactie
- Weinig of geen materiaal nodig



- Elementen worden in deze methodiek oppervlakkig aangeraakt. Het is goed dat je nadien over een aantal aangereikte ideeën verder spreekt: wat zijn de consequenties, zowel in positieve als negatieve zin.
- Vermijd groepsdenken, verwelkom tegengestelde meningen en verwelkom interactie.
- Vermijd dominantie van één of enkele personen, maar blok hun enthousiasme ook niet af.
- Je krijgt ook ideeën die niet bruikbaar zijn. Filter pas nadien op bruikbaarheid. Soms blijken de gekste associaties nadien het meest bruikbaar.



- Leg duidelijk de regels van een brainstorm uit: geen oordeel vellen tussendoor, alles kan alles mag, bouw ook voort op de andere ideeën...
- Neem genoeg tijd voor je brainstorm zodat de creativiteit bij iedereen kan opborrelen.
- Las eventueel een spelelement in.
- Je kan nadien een stapje verder gaan met de elementen die je samen overhoudt: tekenen, maquettes bouwen...



- afhankelijk van methodiek;
- groot blad papier, post-its...



Vanaf 10 jaar



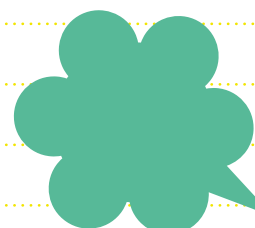
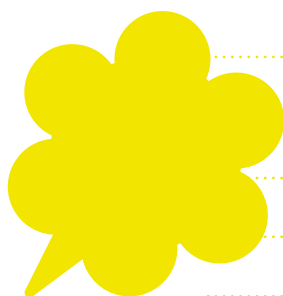
10-25



- Maximum een half uurtje
- Kan als starter deel uitmaken van een namiddag-programma.
- Wees niet bang van een stilte en beëindig niet te vlug. Bouw eventueel voort op een nieuw woord.



Min. één duidelijke begeleider die de spelregels be-
waakt en zo nodig wat toelichting vraagt. Vlaggenspel





- 

- 

- Moeilijke afweging tussen lang genoeg bij een vlaggetje stilstaan en de dynamiek behouden. Zorg zeker voor voldoende interviewers.
- Begeleiding noteert waarover er discussie was.
- Begin met een moment of kort spel waarbij de kinderen het volledige terrein nog eens bekijken. Zo worden ze herinnerd aan de leuke en minder leuke plekjes van hun speelterrein. De ideeën zullen daarvoor bij het inspraakmoment vlotter naar boven komen.
- Wissel het doorschuiven naar een andere vlag eventueel af met een kleine spelopdracht. Zo hou je er de dynamiek in.



Y



Min. 3

10 FOTOS BEOORDELEN



Aan de muren van het lokaal hangen foto's van natuurlijk en avontuurlijk speelgroen. Elk lid krijgt zelfklevende bolletjes en kleef die op de foto's om aan te geven wat hij/zij leuk vindt. De kinderen hebben minder bolletjes dan er foto's zijn. Ze moeten dus kiezen en daardoor worden populaire en minder populaire speelaanleidingen zichtbaar.



- Zeer laagdrempelig.
- Geschikt voor groot en klein.
- Het is duidelijk waar de inspraak over gaat. Je kan onmiddellijk sterk in de richting van speelgroen werken.
- Als je heel veel fotomateriaal hebt, kan het nieuwe mogelijkheden aantonen en verhelderen.



- De kinderen kiezen vaak, al dan niet onbewust, voor ideeën die al veel zelfklevende bolletjes dragen. Hierdoor is hun keuze niet altijd individueel, maar eerder groepsgestuurd.
- Voorzie heel veel fotomateriaal, anders krijgen de jongeren niet de mogelijkheid om hun fantasie helemaal vrij te laten.



- Je kan de stickertjes op de achterkant van de foto's laten kleven, zodat de keuze van de andere kinderen minder opvalt. Of je kan de foto's nummeren en de kinderen op een individueel stembriefje de nummers laten opschrijven. Nadeel hiervan is dat

je het resultaat niet in een oogopslag ziet en dat je de cijfers ook moet verwerken.

- Allerlei variaties zijn mogelijk: iedereen krijgt 10 nootjes/keitjes/zaadjes en mag die in een (ondoorzichtige) bokaal gooien die voor de foto staat... De zaadjes kan je eventueel later nog planten, met de keitjes kan je een grote tekening maken.
- Kinderen gaan vaak op een verschillende manier om met dit soort opdrachten. Sommigen maken er zich snel van af, anderen blijven twijfelen. Zorg ervoor dat je beide groepen opvangt.
 - Help de twijfelaars bij het maken van hun keuzes (met gerichte vragen).
 - Herinner eerder impulsieve types eraan dat ze tijd moeten nemen voor hun keuze. Laat hen eerst alle foto's goed bekijken en een top 5 noteren, vooral eer ze stemmen (met klevertjes, nootjes...).
- Vraag in de nabespreking waarom ze iets kozen.
- Probeer ook even stil te staan bij de dingen die ze niet kozen. Waarom niet? Of je kan ze ook iets laten aanduiden dat ze helemaal niet leuk vinden (bijvoorbeeld met rode stemmen). Hou het evenwel positief: laat maximaal 1 negatieve stem uitbrengen. Laat tegenstellingen in de stemming verduidelijken.



- Zelfklevende stickertjes/keitjes/zaadjes;
- Foto's van speelaanleidingen;
- Ruimte die groot genoeg is om alle foto's verspreid op te hangen.



Elke leeftijd, maar vooral aantrekkelijk voor de jongere groepen



Max. 25



Ca. 20 min



Min. 1

GRONDPLAN INKLEUREN MET KRIJT



De leiding tekent vooraf een plattegrond van het terrein op de vloer. De jongeren mogen de krijttekening invullen met hun eigen groene verlangens.

Variante: in plaats van binnen te werken kan je dat buiten op reële schaal doen. Met krijtspuitbussen tekenen de kinderen die elementen die ze op hun nieuwe terrein willen meteen op de juiste plaats. Om het wat uitdagender voor oudere kinderen en jongeren te maken, kan je het terrein in zones verdelen. De kinderen moeten dan eerst een zone 'veroveren' alvorens ze hun ideeën erop mogen botvieren.



- Kinderen gaan enthousiast aan het werk met krijt of krijtspuitbussen.
- Weinig materiaal en voorbereidingswerk nodig.
- Handig voor het verzamelen van losse ideeën.



- Als er teveel kinderen op één tekening werken, wordt het geheel onoverzichtelijk en verdwijnt het krijt door de betreding.
- Dit systeem leidt vaak tot erg impulsieve resultaten. Het is namelijk niet makkelijk om in de groepjes eerst overleg te organiseren dat daarna leidt tot een planmatige aanpak van het hele terrein.



- Werk je met verschillende groepen? Zorg er dan voor dat de tekening groot genoeg is, of geef elke groep een eigen plattegrond om op te tekenen of deel de plattegrond op in zones. De groepjes kunnen op die plattegrond een schets maken, en die in groep voorstellen. De leukste ideeën worden op een grote tekening ingevuld. Zo heeft toch iedereen een inbreng.
- Spreek op voorhand af welke kleuren waarvoor worden gebruikt, bv. blauw voor water, groen voor planten/bomen, rood voor bouwwerken enz.



- Krijt of krijtspuitbussen;
- Papier en potloden;
- Evt. plattegrond(en) getekend op de vloer.



Alle leeftijden. De allerjongsten hebben hier wel wat uitleg nodig. Ze zijn dikwijls nog niet in staat om een plattegrond vlot te lezen. Ook ideeën op de juiste schaal weergeven is vaak heel moeilijk voor -12 jarigen.



Max. 25



Ca. 45 min, afhankelijk van de inkleeding



Min. 1

12 TEKENEN SCHILDEREN



Laat de deelnemers eerst in woorden opsommen wat ze graag doen op een natuurlijk terrein. Deze woorden zijn dan de inspiratie voor de tekening. Laat de kinderen hun wensen en dromen op een groot vel papier tekenen of schilderen. Organiseer er nadien een tentoonstelling mee. Ideaal om naar buiten kenbaar te maken dat je met het thema start. Nodig de gemeente, de ontwerper, de burens, ouders uit.



- Laagdrempelig, ook voor de allerjongsten;
- Weinig voorbereiding nodig;
- Aanzet voor een meer inhoudelijke fase nadien;
- Voordeel van schilderen is dat je kleuren kan mengen en door grotere kleurvlakken ook een betere impressie krijgt.
- Voordeel van tekenen is dat een idee meer gedetailleerd uitgewerkt wordt. Het is echter moeilijk om met deze techniek een heel terrein in te vullen. Een getekend ontwerp oogt vaak rommelig.



- Maak duidelijk dat het niet gaat over schommels, glijbanen of pretparkinstallaties.
- Sommige kinderen gaan zo op in het tekenen dat ze vergeten dat ze hun wensen aan het tekenen zijn. Ze willen vooral hun creatieve tekenkunsten tonen en zijn minder bezig met hun wensen.
- De kinderen tekenen vaak wat vriendjes tekenen.
- Groene speeldreeën zoals reliëf, zon en schaduw zijn soms moeilijk om te tekenen of schilderen.
- Het tekenen op schaal is voor jongere kinderen zeer moeilijk. Voorzie referentiemateriaal om de grootte van hun ontwerp juist in te schatten.



- De tekeningen van de kinderen zijn niet altijd makkelijk te interpreteren. Daarom is het belangrijk om de kinderen tijdens het tekenen te vragen wat ze tekenen en waar nodig wat uitleg bij te schrijven.
- Herinner de jongsten er regelmatig aan wat ze eigenlijk aan het doen zijn: hun droomterrein tekenen.
- Pols tijdens het tekenen naar hun verlangens. Wijs ook op realiteitszin: je moet het kunnen realiseren.
- Laat bij het mengen van verf op een palet kleine hoeveelheden gebruiken, zodat alles opgebruikt wordt.
- Door zoveel mogelijk soorten groen te maken (leren kleuren mengen) en minstens 20 verschillende soorten groen als opdracht mee te geven, kan je een zeer (bio)divers terrein wel mooi voorstellen. Zorg dat het schilderij niet te donker wordt. Lichte kleuren scoren beter. Vestig ook aandacht op hoog en laag en open en gesloten.



- stiften, potloden...;
- verf, mengpaletten, verfborstels...;
- groot blad papier;
- plattegronden om op te werken + referentie-mannetjes om de schaalgrootte in te schatten.



Vooraf voor jongere kinderen



1-5 per groepje (afhankelijk van de grootte van het vel papier)



Ca. 30 min effectief tekenen of schilderen. Voorbereiding of naverwerking kan variëren



Min. 1



13 BEZOEK AAN EEN IN- SPIRERENDE PLEK



Breng een bezoek aan of organiseer een tof spel in een voorbeeldgebied zoals een avontuurlijke speeltuin of een natuurlijk aangelegd park. Dat zijn inspiratiebronnen bij uitstek. Je kan hier verschillende spelletjes spelen en zo ontdekken wat kinderen wel en niet leuk vinden en wat er allemaal mogelijk is. Aan het einde van de dag kan je, afhankelijk van de leeftijd, een brainstorm houden, tekeningen maken, of een ander spel spelen waarbij ze hun opgedane ervaringen kunnen toepassen op het eigen terrein. Voor dit bezoek kan je evt. ouders, oud-leiding of andere mensen die je nodig hebt om het project te realiseren, mee vragen.



- Opdoen van ontwerpideeën in voorbeeldgebieden.
- Speelgroen wordt concreet.
- Je ervaart aan den lijve de extra spelmogelijkheden die een avontuurlijk terrein biedt.



- Niet elke groep heeft een voorbeeldterrein in de buurt.
- De hele groep moet zich verplaatsen.
- Pin je niet uitsluitend vast op dit bezochte project. Je terrein heeft vast unieke eigenschappen, unieke gebreken en unieke kansen die vragen om unieke oplossingen.



- Organiseer je nu en dan een spel op verplaatsing? Organiseer dat spel eens in een voorbeeldgebied. Zo koppel je het aangename aan het nuttige.
- Kies voor een aantal korte intensieve spelen die de mogelijkheden van het terrein optimaal benutten.
- Dit is een ideale startactiviteit die vraagt om een creatief inspraakvervolg.
- Plan je bezoek in samenspraak met de eigenaars van het terrein. Zo kom je niet op een ongepast moment.



- Een goed voorbeeldgebied (www.springzaad.be);
- Papier;
- Balpen;
- Fototoestel.



Voor iedereen



- Kan met de hele groep, afhankelijk van de grootte van het terrein en het aantal beschikbare leden van de leiding.
- Als het terrein klein is, kan je het bezoek met de diverse groepen spreiden over een aantal dagen. Je kan ook kiezen voor een bepaalde leeftijdscategorie (een aantal jeugdgroepen namen de 10-12 jarigen als referentieleeftijd).
- Met de ouderen kan je evt. een fietstocht of trektocht maken langsheen diverse voorbeeldterreinen.



Sterk afhankelijk van de afstand tussen jeugdlokaal en het te bezoeken terrein. Voorzie minstens een halve dag, te vullen met spelen en verplaatsing.



Afhankelijk van het aantal kinderen én de grootte van het terrein

14 BOUW- JE-EIGEN- SPEELTER- REIN-SPEL



Het 'bouw-je-eigen-speelterrein-spel' start al met de uitnodiging. Nodig alle kinderen uit om zelf hun terrein te komen ontwerpen. Tijdens het spel kunnen ze geld verdienen waarmee ze hun ideeën in de doe-het-zelfzaak kunnen aankopen. Met de gekochte ideeën ontwerpen ze dan hun eigen speelterrein.

Figuranten (leiding)

- De werfleiders: lopen van de ene basispost naar de andere en moedigen de kinderen aan om hun plattegrond echt mooi te maken.
- De sloopdienst: wil helemaal niet dat er een mooi terrein komt en wil het liefst alles met industrie volbouwen. De slopers nemen alles af wat de kinderen hebben (ideeën, geld en plakkaarten).
- De bouwvakker: helpt de kinderen die een beetje verloren rondlopen, het spel niet snappen enz. Hij of zij legt het spel nog eens rustig uit en geeft de kinderen een duwtje in de rug door ze bv. een gratis kaartje te geven.
- De ideeënverzamelaar: loopt rond op de ideeënposten en als hij/zij ziet dat er een goed idee is, meldt hij dat aan de winkel die er een toepasselijk kaartje over maakt.
- Wisselpost: geeft aan de kinderen die zich aanmelden een opdracht. Voeren ze die goed uit, dan kunnen ze voor geld een eigen idee inwisselen.
- Casino: kinderen die zich aanmelden kunnen hun eigen idee inzetten om geld te verdienen (of te verliezen).



- Doe-het-zelf-zaak: hier kan geld ingewisseld worden tegen ideeënkaartjes. De ideeënkaartjes hebben een verschillende waarde. Dus afhankelijk van het geld dat ze verzamelden, kunnen ze bepaalde ideeën wel en niet kopen.

Spelverloop

De kinderen krijgen een startsom. Dat geld kunnen ze gebruiken om in de doe-het-zelf-zaak ideeënkaartjes te kopen. Op 3 posten kunnen ze ideeënkaartjes en bomen en struiken verdienen door ideeën te tekenen, te knutselen... De groepen gebruiken alle verzamelde ideeënkaartjes om hun plattegrond in te vullen. Wie heeft op het einde van het spel de mooiste plattegrond?



- Een dergelijk spel past in de werking van de meeste jeugdverenigingen: kinderen vinden het leuk en de leiding heeft er ervaring mee.
- Tijdens het spel kan je de kinderen observeren. Hieruit kan je afleiden hoe ze het huidige terrein beleven. Waar verstoppen ze zich? Waar lopen ze graag? Waar komen ze zo goed als nooit?
- Door de combinatie van de verschillende posten verzamel je een brede waaier aan ideeën. Vergeet niet om ze onmiddellijk te noteren en te verzamelen, anders gaan ze nadien verloren.
- Je kan ook al een aantal ideeën van de leiding kwijt

en deze toetsen bij de jongeren. Zo ben je zeker dat ze mee overgenomen worden in de ontwerpen en denken de jongeren er ook verder over na (uitvoering, plaatsing op het terrein...).



- Let ervoor op dat het spel-competitie-element niet overheerst op de input van ideeën. Kinderen vinden het al gauw belangrijker om veel kaartjes te bemachtigen, en vergeten dat een gemotiveerde keuze voor dit spel veel belangrijker is.
- Zorg ervoor dat de jongeren bij de start weten welke keuzes en materialen er zijn en zorg ervoor dat de groep ook al heeft overlegd van wat ze juist wil. De kwaliteit van dit overleg bepaalt de kwaliteit van het resultaat.
- Kinderen kiezen vaak voor wat ze kunnen maken en niet voor wat ze willen. Praktische bezwaren mogen geen hinder zijn om hun idee uit te werken.
- Prop niet elk idee op het terrein. Anders heb je een verzameling ideeën zonder samenhang. Als je al je ideeënkaartjes hebt, moet je een tweede groeps-overleg voorzien. Bespreek of al deze ideeën uitvoerbaar zijn op de beperkte ruimte. Laat de jongeren een keuze maken en deze keuze motiveren. Zo leer je wat ze prioritair vinden en welke overwegingen voor hen belangrijk zijn.



- Zorg ervoor dat de begeleiders goed op de hoogte zijn van het spel en het concept van Speelgroen. Enkel zo kunnen ze de kinderen inspireren en ondersteunen.
- Overheerst het competitieaspect op de ideeën? Voeg dan wat vertragende regeltjes in, bijvoorbeeld het verhogen van de prijzen.
- Kinderen zien zelf niet in dat bomen en struiken leuke spelelementen kunnen zijn. Doordat ze de bomen en struiken kunnen winnen, zullen ze al in hun ontwerp voorzien worden. Het is aan de begeleiding om erop te wijzen dat bomen en struiken een onderdeel kunnen zijn van een bepaald spelelement.



- Ideeënkaartjes (zowel blanco als geschreven)
Voorzie voor elke groep zeker de volgende ideeënkaartjes (kinderen denken er meestal zelf niet aan):
 - speelheuvels;
 - speelgreppels;
 - zitput/amfitheater;
 - boomstammen;
 - planken;
 - wilgentenen;
 - rotsblokken, Stenen;
 - ...
- Voorzie ook voldoende vooraf aangemaakte bomen en struiken op schaal van de plattegrond. Zo ben je zeker van de juiste schaalgrootte en hoeft daar tijdens het spel geen tijd aan besteed worden. Geef bij de bomen en struiken ook de plantafstanden mee waar de kinderen rekening mee moeten houden.
- Per groep een plattegrond van het terrein;
- Lijm;
- Knutselmateriaal;
- Verkleedkleden voor de verschillende personages;
- Geld;
- Materiaal voor de verschillende opdrachtjes.



Best geschikt voor 8-12 jarigen. Voor jongere of oudere kinderen kan ook, maar dan moet je de spelregels aanpassen.



20-30



2-3 uur



5-10

15 IDEEËN SPROKKELLEN



Enkele begeleiders gaan bij elke leeftijdsgroep afzonderlijk op bezoek. Ze nemen een groot karton mee, waarop ze ideeën kunnen schrijven. De ideeën van de verschillende leeftijdsgroepen komen op één karton terecht, zodat de groepen elkaars ideeën kennen. Dat geeft dan weer verdere inspiratie.



- Doordat dezelfde begeleiders alle groepen aandoen, worden ze allemaal even intensief bevraagd. De begeleiders zorgen ervoor dat het niveau aan elke groep wordt aangepast.
- Enkel de 'rondprojectleiders' moeten zich verdiepen in het concept Speelgroen.
- Kies de meest overtuigde leiding als 'rondprojectleider'. Een gemotiveerde leider straalt af op de kinderen!
- Snelle werkvorm.



- De betrokkenheid van de andere begeleiders kan beperkt zijn.
- Laat eerst elke groep zelf brainstormen, vooraleer je ook de resultaten van de andere groep laat zien.
- Deze werkvorm vergt een introductie over wat Speelgroen juist is, zodat je de associaties in de juiste richting kan laten gaan.



- Kies enthousiaste begeleiders die de noodzaak van een groen en avontuurlijk speelterrein inzien en nieuwsgierig zijn naar de ideeën van de kinderen/jongeren.
- Met de resultaten van de eerste ronde kan je een tweede keer bij alle groepen langsgaan. Nieuwe ideeën van andere groepen kunnen nieuwe associaties oproepen.
- Door met kleuren te werken onthoud je welke ideeën van welke groep zijn. Zo kan je in de tweede ronde gemakkelijker focussen op de nieuwe ideeën en daar verder op werken.



- stiften;
- groot karton.



Alle leeftijden



Max. 30 per bezoek



20 minuten per bezoek



Min. 1

16 COLLAGE



De kinderen maken een collage met 'groene elementen' die ze uit tijdschriften scheuren. Met een beetje fantasie stellen ze hiermee een avontuurlijke speelzone samen. Wie daar zin in heeft, kan de collage met tekeningen aanvullen.



- Zeer laagdrempelig.
- Je haalt als begeleider evenveel of meer ideeën en opmerkingen uit het overleg als uit de collages.
- Goed voor het verzamelen van losse ontwerpelementen.



- De meeste kinderen beperken zich tot de ideeën die ze door de afbeeldingen kant-en-klaar aangereikt krijgen. Weinigen gaan creatief om met de gevonden foto's.
- Het vraagt voorbereiding om voldoende bruikbare tijdschriften te vinden.
- Brainstorm vooraf over het beoogde resultaat, anders wordt er zonder enig overleg geknipt en geplakt.
- Deze techniek leent zich niet voor het maken van een volledig terreinontwerp. Mik vooral op losse ontwerpideeën.



- Spoor aan om creatief tewerk te gaan. Geef enkele voorbeelden. De kinderen kunnen bijvoorbeeld:
 - boomhutten knippen uit foto's van kasten;
 - een slingerende gracht uit een foto van de zee knippen;
 - bomen en struiken bijknippen tot de gewenste grootte;

- speelheuvels knippen uit foto's van gazon, struiken of strand;
- ...
- Je kan een fictief droomterrein laten ontwerpen waarbij de focus volledig op de verbeelding van de kinderen ligt. In dit geval geef je vooraf geen regels, noch de contouren van het terrein en de lokalen of een referentie van schaalgrootte. Zodra de kinderen hun idee uitgewerkt hebben geef je een bijkomende opdracht: "Hoe kan je dit idee nog groener maken?" Kies de beste oplossingen en pas de collage nog in die zin aan.
- Laat eerst de knipsels los op het blad leggen. Bespreek de plaats grondig. (voordeel, nadeel), verschuif naar de meest geschikte plaats en kleef dan pas vast. Vergeet de motivaties van locatie niet te noteren!



- lijm;
- bruikbare lifestyle-, vakantie- en tuintijdschriften;
- stiften;
- scharen;
- groot blad papier.



Alle kinderen die graag creatief bezig zijn



Afhankelijk van de beschikbare leiding



1 uur



Min. 1

17 KNUTSE- LEN VAN EEN MAQUETTE



De activiteit kan eventueel met een spel starten, om er wat competitie en dynamiek in te brengen. Het doel van het spel: in kleine groepjes zoveel mogelijk geld verdienen, zodat er daarna knutselmateriaal voor de maquette kan worden 'gekocht'.

Variante: de groepjes kunnen 'minuten' verdienen. Die mogen ze achteraf gebruiken om buiten op zoek te gaan naar natuurlijk materiaal om hun maquette mee te bouwen. Laat de groepjes eerst goed overleggen wat ze willen en welke materialen ze daarvoor nodig hebben. Laat ze meer materiaal verzamelen dan nodig is, zodat ze bij het uitwerken en ontdekken van nieuwe mogelijkheden geen materiaal tekort hebben.

De opdrachtjes van het spel hebben bij voorkeur al iets met het thema te maken.

Na het spel bouwen de kinderen de maquette. Met allerlei materialen bootsen ze het ideale speelterrein na. Elk groepje stelt zijn resultaat voor aan de andere kinderen.



- Neem tijd voor het maken van de maquette. Doe het ook in groep, zodat de kinderen veel discussiëren. Zo is het voor de begeleiders gemakkelijker om de ideeën te vangen.
- De maquette is op schaal: zo beperk je het aantal ideeën en maken de kinderen wat ze echt graag willen.
- Maquettes maken is laagdrempelig en de kinderen vinden het meestal leuk. Ook de spelletjes om geld te verdienen zorgen ervoor dat het geheel spannend blijft.

- Een voorstelling in drie dimensies geeft vaak een beter inzicht dan een tweedimensionaal plan, dat niet door elke leeftijd even vlot geïnterpreteerd wordt.



- Doordat ze in groepjes werken, krijgen niet alle kinderen de kans om hun ideeën in de maquette te verwerken. Als begeleider kan je dat bijsturen of hen apart vragen wat ze leuk vinden. Laat elk groepje eerst overleggen en een paar ideeën opschrijven vooraleer ze aan de slag mogen.
- De voorstellen zijn vaak weinig realistisch als je voorafgaand niet aangeeft wat haalbaar is.
- De begeleiding moet soms bijsturen om het 'groen'-thema te bewaken.
- Probeer de jongeren zo ver te krijgen dat ze de bomen en struiken zien als een onderdeelje van hun ideeën en niet als schaamgroen dat nog ergens snel tussen moet geplaatst worden. Zo gaan ze actief nadenken over speelgroen.



- Waak erover dat het verdiende geld geen beperkende factor wordt bij de bouw van de maquette. Het gebruik van verzamelde natuurelementen kan de kost van een realisatie drukken: dat is ook zo bij de echte aanleg van een speelgroenterrein.
- Zorg voor voldoende en uiteenlopende basismaterialen. Gebruik piepschuim (of iets dergelijks) als basis, daar kan je gemakkelijk stokjes in prikken. Snij de stukken eventueel in de vorm van het speelterrein.
- Voorzie vooraf zelf alle op maat gemaakte bomen en struiken die je wil voorzien. Zorg ervoor dat elke groep er voldoende verdiend heeft, zo komen ze zeker aan bod. De jongeren worden dan uitgedaagd om ze op een zinvolle manier te integreren in hun ideeën.
- Stel vragen en noteer zoveel mogelijk uitspraken tijdens het maken of bij de voorstelling van de maquettes. Achteraf ben je vaak al veel vergeten.



- piepschuim als grondvlak / of werk in een zandbak;
- piepschuim en cutter als bouw materiaal;
- verf en penselen;
- lijm en scharen;
- zand, klei en steentjes;
- rietjes, touwtjes en houten stokjes;
- natuurmaterialen, evt. zelf te verzamelen op het terrein (evt. samen met bovenstaande materialen die je op het terrein verstoppt).



6-12 jarigen



Afhankelijk van het aantal begeleiders. Groepjes van 4 tot 5 leerlingen



2 uur (of 1 uur als je het zonder de spelletjes doet)



1 per 10 kinderen



90

18 1-2-3 SPEELGROEN



Hierbij wordt in spelvorm de mening van de kinderen gevraagd (analoog met 1-2-3 piano). De leiding roept, in plaats van 'piano', een woord dat met Speelgroen te maken heeft (bv. struiken, vijver...). Wie beweegt, moet terug naar de startlijn. Pas na het aanwijzen van wie bewoog, wordt er gestemd: voorstanders steken hun duim in de lucht, tegenstanders doen het omgekeerde. Wie kan het eerst de pianist aanraken zonder gevat te worden?



- Leuk spelletje voor tussendoor, kinderen spelen het enthousiast.
- Weinig voorbereidingswerk. Makkelijk om een snel-

le peiling te houden.

- Weinig groepsbeïnvloeding. Kinderen willen vooral winnen. Doordat ze zich hierop concentreren zijn de 'vind ik leuk' of 'vind ik niet leuk' reacties zeer spontaan en kijken ze ook weinig naar elkaar.



- Geen nuances mogelijk: je kan enkel voor- of tegenstander zijn.
- Leiding roept woorden, kinderen brengen zelf geen ideeën aan.
- Levert geen ontwerpideeën op.

Kinderen zien niet van elk woord de mogelijkheden voor natuur of spel. Het is daarom leuker dit spel te spelen na een aantal introductieactiviteiten. Je peilt dan vooral in hoeverre de jongeren al mee zijn met het concept speelgroen.



- Je kan de kinderen zelf op voorhand enkele woorden laten opschrijven.
- Voer een tussenvorm in: bv. steen, gras, boom. Om te stemmen krijgen de kinderen dan 3 kaartjes.
- Noteer de mening van de kinderen en kom er later op terug.



Een open ruimte



6-12



Max. 20 kinderen



Max. 15 minuten



2

19 STEMRECHT



Ideeënbus met stemming: alle kinderen (of groepjes kinderen) krijgen 3 blaadjes waarop ze 3 ideeën mogen schrijven. Die posten ze in de bus, waarna de leiding ze voor de groep voorleest. Door handopsteking tonen de kinderen zich voor- of tegenstander. Iemand van de leiding noteert de stemming. Na een eerste selectie (de leiding maakt die terwijl de jongeren een spel spelen) wordt er nog eens gestemd. Daaruit puurt de begeleider een top 3.



- Groepsdynamiek met veel discussie.
- Weinig voorbereidingswerk.
- Democratisch, transparant.



- Kinderen zijn beïnvloedbaar en durven in groep niet altijd voor hun mening uitkomen.
- Risico dat wilde of grappige ideeën voorrang krijgen op praktische of haalbare ideeën.



- Waak erover dat de 'leiders' van de groep hun stemgedrag niet aan de anderen opdringen. Je kan de kinderen ook blinddoeken of met hun ogen dicht laten stemmen.
- Als een idee niet haalbaar is, mag gezegd worden waarom. Uiteraard mag je ook zeggen wat er leuk aan is (bv. avontuurlijkheid, lekker vuil, enz.).



- Ideeënbusje
- Briefjes en balpennen



In principe voor alle leeftijden maar het leukst voor kinderen tussen 8 en 12



Max. 30 kinderen. Werk in leeftijdsgroepen. Bij een groep met gemengde leeftijd riskeer je immers dat bepaalde leeftijden niet aan bod komen.



20 minuten



Min. 1



20 FOTO-ZOEKTOCHT



Ga met de kinderen of jongeren op stap door de stad, door een park, door een bos... Verdeeld in groepjes nemen ze foto's van alle leuke speelplekjes of groen-ideeën die ze tegenkomen. Achteraf worden de foto's in groep overlopen. De fotografen leggen uit waarom ze die foto genomen hebben en hoe ze dit idee op hun terrein kunnen integreren. Je kan evt. ook ouders inschakelen om foto's te maken of te zoeken.



- Leuk, kinderen en jongeren vinden het fijn om met een fototoestel in de weer te zijn.
- Stimuleert de creativiteit, een foto van een bepaald voorwerp kan tot een ander idee leiden.
- De toelichting zorgt ervoor dat iedereen wordt betrokken. Zo ontstaan er nieuwe meningen en ideeën.
- Weinig voorbereidingswerk



- Er zijn maar een beperkt aantal 'speelgroenelementen' die je kan fotograferen, zowel in de stad als op het platteland.
- Moeilijk in een omgeving die arm is aan speelgroen. Een leuke oplossing is de foto's maken en zelf op de foto's ideeën voor meer natuur en meer spel bijteken. Zo komt men met ideeën af die los staan van het concrete terrein. In een verzamelfase is dit geen slechte benadering.
- Er zitten ook veel niet-buikbare foto's bij. Dat kan je oplossen door de kinderen eerst een selectie te laten maken.



- 1 begeleider per groepje. Bespreek het parcours vooraf samen met de begeleiding.
- Maak de week nadien een fotowand met alle ideeën die positief onthaald werden. Vul die wand aan met leuke speelgroenvoorbeelden van elders.



- fototoestellen + kabeltjes;
- beamer;
- scherm (of witte muur) voor bespreking;
- plannetje per groepje. Zorg voor een parcours met zoveel mogelijk leuke plekken.



Vanaf 10 jaar



Max. 30 kinderen



2 uur



Minimum 1 per groepje

21 SCHUIFSPEL



Met kleine landschapselementen maken de jongeren een voorstelling van hun favoriete speelterrein. Tekenen daarvoor eerst op een karton of magneetbord de contouren van het terrein. Zorg ervoor dat het lokaal en de huidige toestand op het plan zijn aangegeven (bv. een beek, bestaande bomen...).

Voorzie voldoende 'elementen' die de jongeren op het terrein kunnen kleven. Je kan ze eerst zelf een klein ontwerp laten tekenen en ze dan samen één groot plan voor het terrein laten maken. Alle elementjes kunnen worden verschoven of op een andere plaats worden geplakt totdat de groep een ontwerp heeft waar iedereen zich in kan vinden. Met stiften kunnen de jongeren het ontwerp aanvullen.

Voorbeelden van landschapselementen:

- boomstammen (lange en schijven);
- struiken (hoge waar je onder kan kruipen, lage waar je over kan kijken, met besjes...);
- bomen (fruit- of notenbomen, klimbomen, hoge bomen...);
- bloemenweiden;
- grote stenen;
- heuvels;
- waterelementen: sloten, vijver, wadi's (lager terrein waar enkel water staat als het veel regent of het terrein erg nat is);
- kampvuurkring;
- paadjes;
- hagen (korte, lange, gebogen...);
- stapelmuurtjes;
- amfitheater;
- ...

Je kan de jongeren in klein groepjes laten werken of samen rond één ontwerp. Stel hen vragen, zonder hun ideeën af te breken. Zo stimuleer je hun creativiteit en laat je hen het terrein kritisch bekijken: 'Waarom wil je dat daar een vijver komt?', 'Hebben we nog genoeg plaats om een groot 'pleinspel' te spelen?', 'Zouden we hier verstopperij kunnen spelen?'...



- Als je zelf op voorhand de 'landschapselementen' maakt, kan je samen met de kinderen een fantasierijk terrein maken dat uitvoerbaar is.
- Er gaat in deze activiteit veel aandacht naar het kiezen van de juiste plaats. Dat is naast het idee zelf even belangrijk voor een ontwerp!
- Je hebt voor deze activiteit zelf al alle elementen op de juiste schaal gemaakt. Dus je vermijdt het probleem van continuïteit in schaalgebruik dat je hebt bij andere werkvormen.
- Bij oudere deelnemers kan je zelf elementen laten ontwerpen op allemaal identiek dezelfde schaal.



- De beperking aan bouwelementen is ook een beperking van de creativiteit.
- Kinderen denken niet altijd praktisch. Weeg elk plan of terrein samen met de groep af: is het niet alleen leuk en avontuurlijk maar ook praktisch? Maak eventueel nog aanpassingen in die zin.
- Ga er bij de jongere deelnemers niet zomaar vanuit dat ze een plan kunnen lezen. Oriënteer eerst goed het blinde basisplan waarop je werkt, door bijvoorbeeld de lokalen en een aantal elementen te laten aanduiden.



- Verdeel je deelnemers zelf in kleine groepjes om te vermijden dat steeds dezelfde personen aan het woord komen.
- Ideale 'afsluiter' van een ideeëndag.
- Maak het spel wat speelser door de kinderen opdrachten te laten uitvoeren. Telkens ze een opdracht goed uitvoeren, mogen ze een landschapselement op het terrein kleven. Op het einde van

het spel kunnen ze nog met de elementen schuiven. Zorg er dan wel voor dat ze voldoende materiaal hebben waarmee ze een interessant terrein kunnen ontwerpen.



Vanaf 8 jaar



Max. 30 kinderen



2 uur



Minimum 1 per groepje



22 IDEEËN-BOOM



Op een centrale plek staat een ideeënboom: een grote boom uit karton, waarop alle aanwezigen vrij een post-it met een wens of opmerking kunnen plakken.



- Aantrekkelijk en laagdrempelig.
- Een ideeënboom kan je gemakkelijk met andere activiteiten combineren.
- Een leuke methode om ouders, buurtbewoners enz. te bevragen.



- Deze methode moet je actief en regelmatig promoten. Als de boom er gewoon staat, is de kans groot dat er weinig of geen reactie op komt. Als je iedere bezoeker een post-it geeft en er schrijfmateriaal in de buurt is, is de kans groter dat er ideeën aan groeien.



- Moedig de mensen aan om een bericht achter te laten. Als je de ideeënboom samen met de kinderen maakt, zullen de jonge knutselaars hun ouders zeker vragen om een bericht achter te laten.
- Een ideeënboom kan je gemakkelijk enkele weken gebruiken. Plaats de boom aan de ingang van je terrein en spreek ouders voor of na de activiteit aan. Moedig de jongeren aan om er een bericht op achter te laten. Herhaal dat enkele weken zodat de boom een vertrouwd zicht wordt. Hoe meer berichten er aan de boom hangen, hoe sneller de mensen er eentje aan zullen toevoegen. Zorg desnoods af en toe zelf voor een nieuw element: zo blijft het idee levend.
- Uiteraard zijn er veel variaties mogelijk: een ideeën-vogel, -bord...
- Nadien kan je de boom verder aanvullen met resultaten van de activiteiten: de beste ideeën, de leukste foto's, enz.
- Zet na verloop van tijd de ideeën waarmee je iets doet in de kijker.



- ideeënboom (gemaakt van karton) of een grote tak;
- balpennen/stiften;
- briefjes (type hangt af van de boom waarvoor je kiest: post-its, kaartjes in de vorm van appels...).



Elke leeftijd, van zodra de kinderen kunnen lezen en schrijven. De jongsten kunnen een tekening achterlaten.



Onbeperkt, maar slechts enkelen op hetzelfde ogenblik



Uren, bij voorkeur zelfs verschillende dagen



Geen

23 POSTER



De kinderen bedenken een slogan en ontwerpen een poster rond het thema speelgroen. De posters worden, al dan niet geplastificeerd, aan de straatkant opgehangen zodat de voorbijgangers zien dat er op het terrein iets gaande is.



- Geschiedt als nevenactiviteit bij het verzamelen van ideeën.
- De posters zijn een leuke manier om ook de omwonenden op de hoogte te brengen.
- Als je vanaf het begin van het project goed communiceert over het project, ga je achteraf (bij de uitvoering) meer helpende handen hebben.



- Niet geschikt als enige methode om ideeën te verzamelen.



Gebruik hiervoor tekeningen en/of collages van andere activiteiten.



- papier.
- stiften/verf.
- plastificeerlamellen + machine (dat kan ook in een kopiecenter gebeuren) als de posters moeten buiten hangen. Uiteraard niet nodig als je ze achter een raam kan hangen



ledereen



Max. 30



1 uur



Min. 1

24 POST- KAARTEN ACTIE



De kinderen krijgen elk een briefkaart waarop ze met potloden en stiften hun 'ideale speelterrein' tekenen. Aan de achterkant schrijven ze een bericht: wat ze hebben getekend, wat ze zeker gerealiseerd willen zien en waarom... Zorg eventueel ook voor een standaardtekstje dat op alle kaarten uitleg geeft over het project en de herinrichting van het terrein. De postkaarten kunnen aan de ouders worden meegegeven, bij de burens worden verdeeld of aan de burgemeester worden afgegeven.

Varianten:

- Laat de kinderen gewoon postkaarten maken met als thema Speelgroen, een korte uitleg over het project en laat ruimte voor suggesties. Zo kunnen de ouders of burens ook hun ideeën aanreiken en ze in de ideeënbuss posten.
- Werken met voorgedrukte kaarten van door de kinderen uitgekozen voorbeeldontwerpen.



- Aantrekkelijk en laagdrempelig
- Zowel visuele als tekstuele ideeën.
- Leuke manier om ouders en burens te betrekken: reacties kunnen een aanleiding zijn om er samen over te praten.
- Met een fotoreeksje van speelgroenvoorbeelden kan je ouders of burens aangeven in welke richting je wil werken.



- Het traject van dergelijke inspraak is niet altijd even duidelijk.
- Vergeet niet om nadien aan diezelfde ouders of burens ook te zeggen welke ideeën en reacties je ontving en wat je ermee gaat doen.
- Motiveer ook waarom je op bepaalde vragen niet kan ingaan.



- Hiervoor is goede promotie nodig. Voorzie een duidelijk zichtbare ideeënbuss met daarbij info over het project. Een tekstje in een nieuwsbrief kan hierbij helpen. Als de leiding de briefkaartjes persoonlijk gaat afgeven bij de ouders en burens verhoogt de kans op reactie aanzienlijk.
- Ook een negatieve reactie is waardevol. Reageer er ook op, liefst persoonlijk.



- kaartjes (ter grootte van een postkaart)
- kleurpotloden, stiften en balpenen
- ideeënbuss



Alle leeftijden maar vooral voor 6-12 jarigen



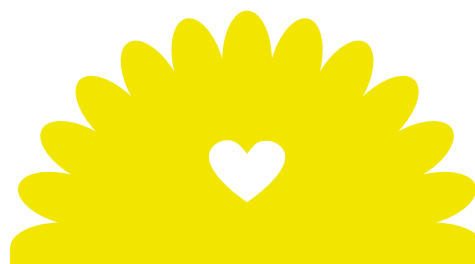
Onbeperkt maar afhankelijk van het aantal begeleiders



30 min



Min 1





Deze handleiding is een uitgave van het Departement Leefmilieu, Natuur en Energie van de Vlaamse overheid

Redactie

Wouter Mertens, afdeling Milieu-integratie en -subsideringen

Met dank aan iedereen die meewerkte aan deze publicatie. In het bijzonder danken we: Joke Cant, Dirk Demeyere, Astrid Druyts, Betty Eggermont, Muriel Geldhof, Pol Ghekiere, Lien Gijsbrechts, Katrijn Gijsel, Lutt Hamels & Diana Leuci van het Departement LNE - Dienst Milieucommunicatie en -informatie, Harlind Libbrecht, Eddy Loosveldt, Antoon Ovaere, Lore Provoost, Eliza Romeijn-Peeters, Jo Vandenbossche, Hilde Vanderlinden, Kris Van Ingelghem, Gudrun Van Langenhove en Hilde Van Lancker, GREEN, BOS+ Vlaanderen

Praktijkneerslag

De inhoud van deze publicatie is gebaseerd op projectoproepen 'Speelgroen' van de Vlaamse overheid in 2009, 2010 en 2011.

Taaladvies, vormgeving en zetwerk

choco cvba, Deurne

Foto's

Springzaad.nl, Joachim De Maeseneer, Katrijn Gijsel en eigen fotomateriaal

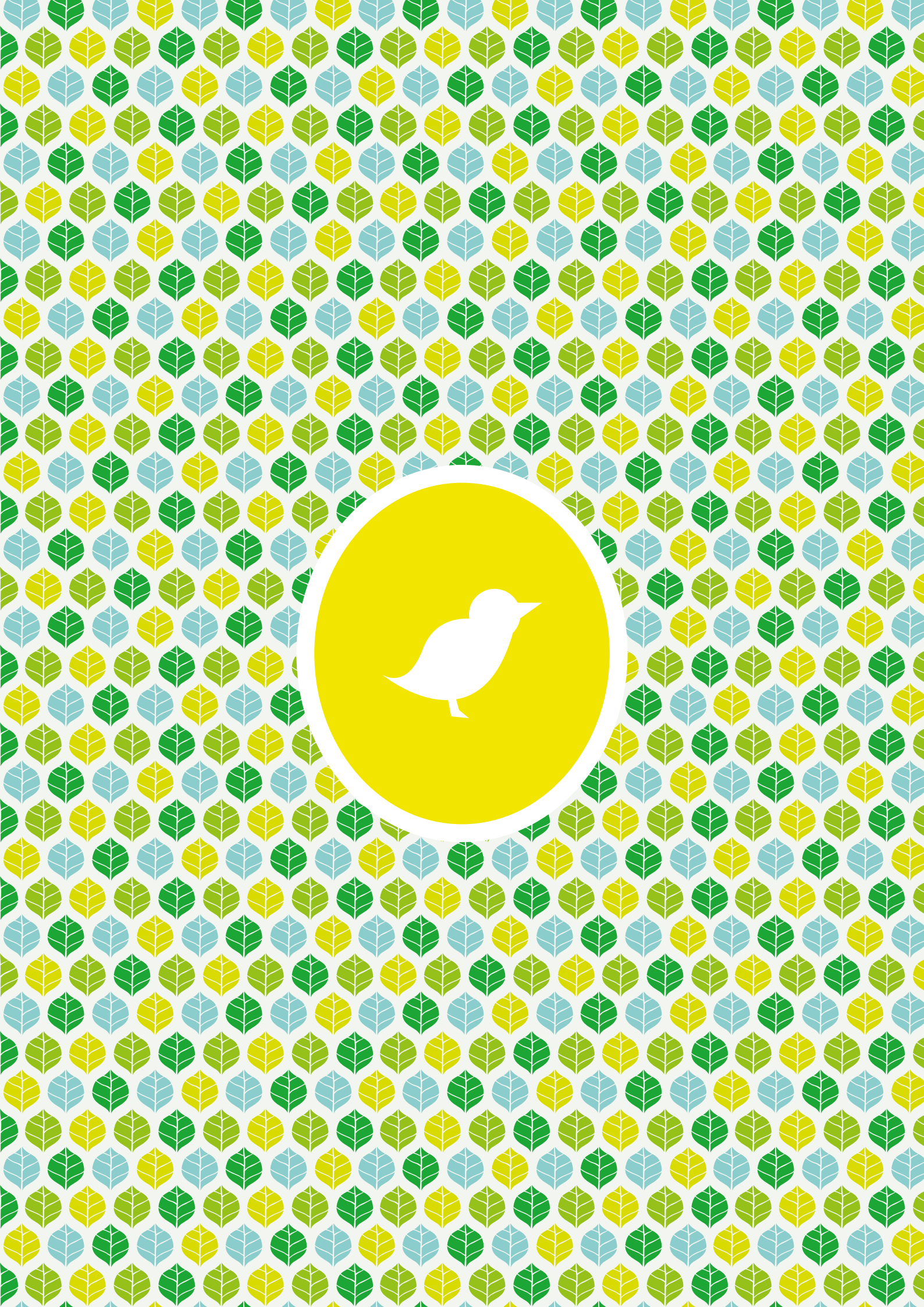
Correspondentieadres

Mail je opmerkingen, vragen, aanvullingen naar: speelgroen@lne.be.

Verantwoordelijke uitgever

J.P. Heirman, secretaris-generaal van het Departement Leefmilieu, Natuur en Energie van de Vlaamse overheid
- Koning Albert II-laan 20, bus 8 - 1000 Brussel
© juni 2012

Depotnummer : D /2012 / 3241 /205





AAN DE SLAG VOOR JOUW
AVONTUURLIJK TERREIN?
[HTTP://SPEELGROEN.LNE.BE](http://speelgroen.lne.be)

