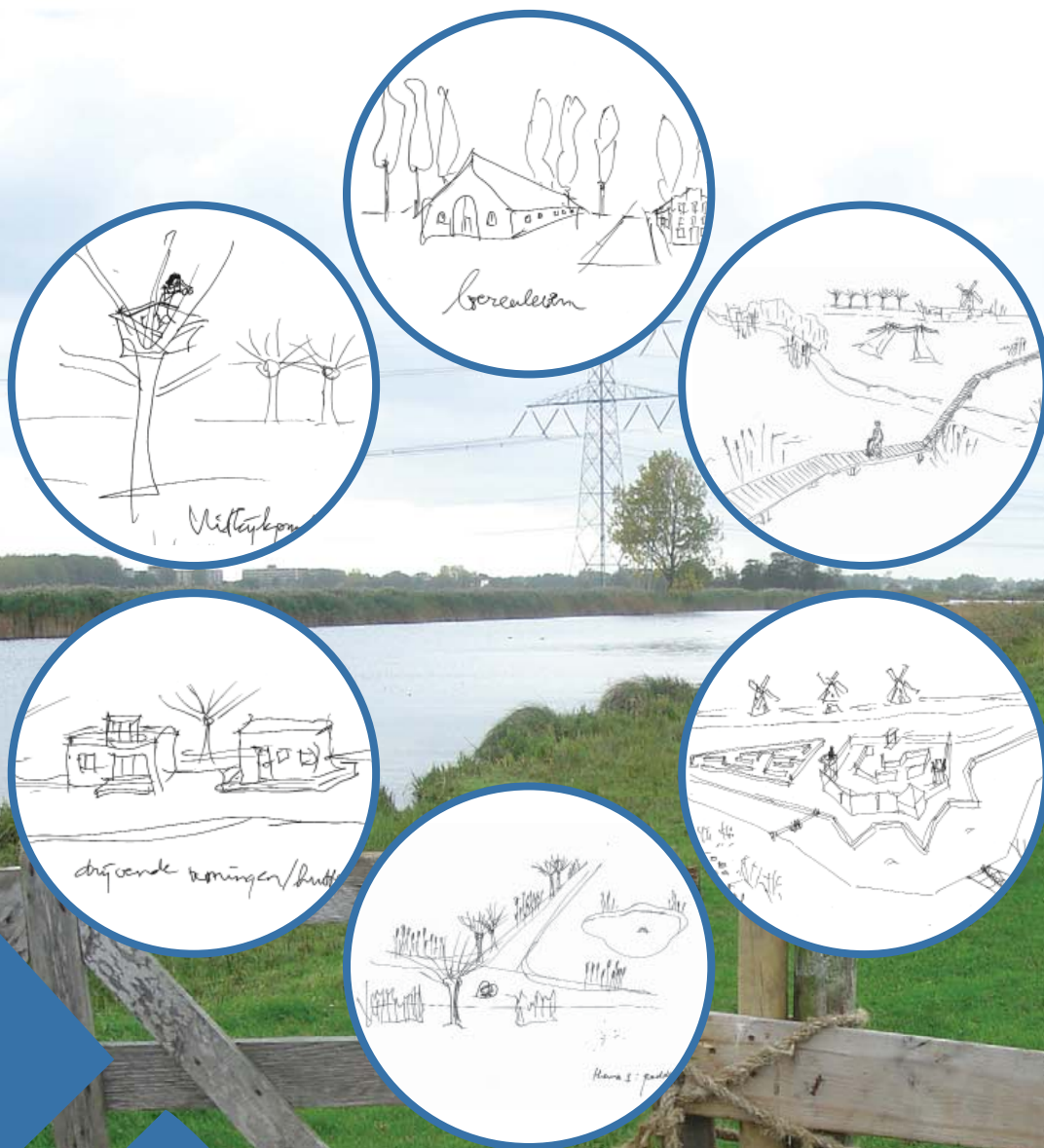


# Speelpolders

Tips en trucs voor conceptontwikkeling van natte speelnatuur





# Speelpolders

Tips en trucs voor conceptontwikkeling van natte speelnatuur

## Colofon

© Kenniscentrum Recreatie, oktober 2010

Auteurs: Femke Huis en Albertien Perdok

Projectleider: Rob Berkers

In opdracht: Staatsbosbeheer, met subsidie van het Ministerie van Landbouw, Natuur en Voedselveiligheid. Groenservice Zuid-Holland heeft het onderzoek mede begeleid.

Illustraties: Voorpagina: Kenniscentrum Recreatie;  
Samenvatting: spelend kind: Toerisme Limburg/Sarie van den Bossche; Figuur 4: Nederlands Bureau voor Toerisme en Congressen (Rust & Ontmoeting, Constructie, Rollen, Regel & wedstrijd), Rotterdam Image Bank (Beweging); Figuur 5: Kenniscentrum Recreatie;

Tekeningen: Sybolt Meindertsma.  
Uitgever: Kenniscentrum Recreatie  
Raamweg 19  
2596 HL Den Haag  
telefoon: 070 - 312 49 70  
fax: 070 - 312 49 99  
e-mail: [secretariaat@kenniscentrumrecreatie.nl](mailto:secretariaat@kenniscentrumrecreatie.nl)  
[www.kenniscentrumrecreatie.nl](http://www.kenniscentrumrecreatie.nl)

## Inhoudsopgave

1	Inleiding	7
2	Kinderspeelwensen	11
3	Landschappelijke context	15
4	Randvoorwaarden speelnatuur	19
5	Organisatiedoelen	27
6	Maatschappelijke trends en ontwikkelingen	29
7	Concept speelpolders	33
	Bijlage 1 Verslag workshop conceptontwikkeling	43
	Bijlage 2 Verslag workshop randvoorwaarden	53



# Tips en trucs voor het aanleggen van speelpolders



open (en nat) terrein



+ spelende kinderen



= speelpolder

## Zoek partners en werk samen

Denk aan: bewoners, de gemeente, het waterschap, scholen, buitenschoolse opvang, andere terreinbeheerders, collega's, lokale organisaties, scouting.  
Ga in gesprek met 'tegenstanders'.

## Luister naar de wensen van kinderen

.. en laat ze meepraten, meedenken en mee ontwerpen!



## Houd rekening met bestuurlijke processen en lokale ontwikkelingen

Denk aan: Recreatie om de stad, Ruimte voor de Rivier, Ecologische Hoofdstructuur, Natura 2000, uitbreiden van een camping, activiteiten van scouting en bouw van een nieuwbouwwijk.

## Maak gebruik van de omgeving en bestaande voorzieningen

Benut de kansen die de omgeving biedt. Denk aan: riet, wilgen, hooi, bloemen, gras, slootjes, bomen, struiken, fiets- en wandelpaden, parkeerplaats, (kleine) horeca en strandje.



## Denk aan veiligheid, risico's en aansprakelijkheid

Onderstaande tabel laat zien welke mate van onderhoud en zorg nodig is voor speelnatuur. Voor speelaanleidingen heb je te maken met de zorgplicht en voor speeltoestellen met de Warenwetbesluit Attractie- en Speeltoestellen (WAS).

	Zorgplicht	WAS
	Speelaanleiding	Speeltoestel
Enmalig/ vijfjaarlijks	Veiligheidscheck	Risicoanalyse + keuring
Jaarlijks	Grote terreincontrole	Inspectie
Periodiek	Periodieke controle(s)	Periodieke controle(s)

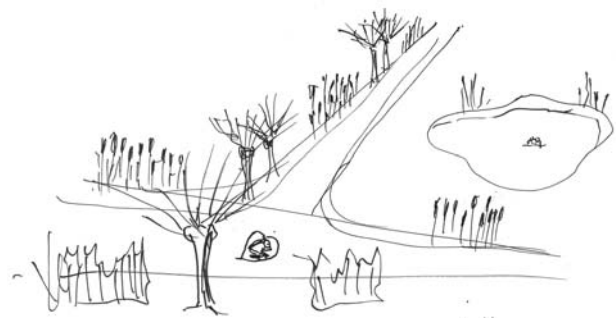
Denk aan waterveiligheid. Risico's zijn verontreiniging (bijvoorbeeld blauwalgen) en verdrinking. Verklein de kans op verontreiniging door goed waterbeheer, ga daarvoor in gesprek met het waterschap. Verklein de kans op verdrinking door ondiep water, toezicht en een gelijkmatige overgang van land naar water.

## Het is leuk om een thema toe te passen

Een thema helpt als kapstok voor inrichting & ontwerp, verzinnen van voorzieningen en activiteiten, maar ook bij communicatie en educatie. Let wel: 'less is more', kinderen gebruiken hun eigen fantasie!

land veroveren      koloniseren      oorlog  
nieuwe media      voedselweb  
voedsel verbouwen      klimaat      actieheld  
beestenboel      x-factor      nachtactiviteiten  
veenlijk      pompen of verzuipen      goudkoorts  
dijkleger      oudervrije zone  
zicht van een kikker      avontuur      overleven  
jaargetijden      beschutting  
zorg      dieren      duurzaamheid  
wetenschap      van boven af

Bijvoorbeeld: thema 'zicht van een kikker' met als voorziening een paddenpoel



## Denk vooraf na over het (terrein)beheer

Hoe integreer ik het beheer en de beheerskosten in het bestaande beheerplan? Heb ik een machine nodig om het beheer uit te voeren? Kunnen hulpdiensten het gebied bereiken? Wil ik zoneren in het gebied? Een rustig stuk in combinatie met natuur en een drukker deel?

## Meer lezen?

Kenniscentrum Recreatie. 2010. Speelpolders. Tips en trucs voor conceptontwikkeling natte speelnatuur.  
Kenniscentrum Recreatie. 2007. Vrij spel voor het speelbos  
Visser, B.M., De Baaij, G.B.J. & Bouwens, S. 2008. Veilige speelnatuur.  
[www.springzaad.nl](http://www.springzaad.nl)



# 1 Inleiding

Staatsbosbeheer wil de jeugd graag betrekken bij de natuur. Eén van de manieren waarop het dat doet is het realiseren van speelbossen. In het westen van het land, waar de vraag het grootst is, worden weinig nieuwe speelbossen gerealiseerd. Een van de oorzaken is het geringe aanbod bossen. De natuur die er is, is vaak open en nat.

Staatsbosbeheer vroeg daarom aan het Kenniscentrum Recreatie een concept te ontwikkelen voor speelnatuur in open en natte natuurgebieden, een zogenaamde speelpolder. Hiermee willen zij de gebieden meer betekenis geven en aansluiten bij maatschappelijke thema's als jeugd betrekken bij natuur, beweging stimuleren en de wateropgave.

Groenservice Zuid-Holland ziet ook mogelijkheden voor het concept speelpolder voor hun recreatiegebieden. Zij hebben dit onderzoek daarom mede begeleid.

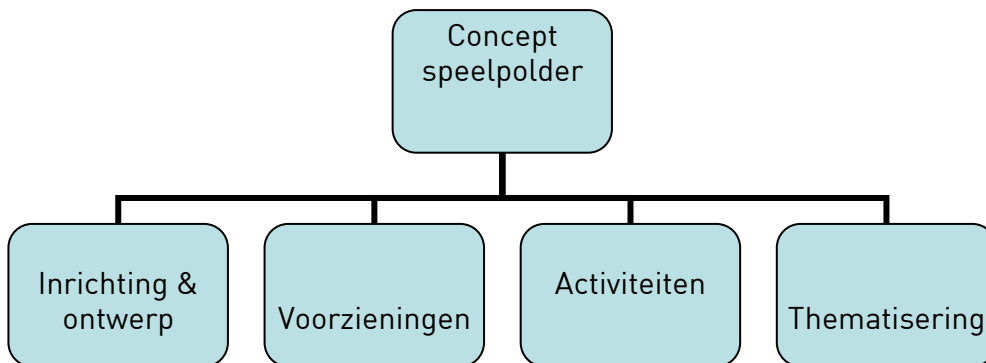
De speelpolder springt dus in op de vraag naar speelnatuur in de natte, open gebieden rondom de grote steden. Daarnaast zijn er ook mogelijkheden voor een speelpolder in gebieden die in het kader van projecten rondom klimaatverandering en Ruimte voor de Rivier 'op een natte manier' heringericht worden.

## 1.1 Aanpak

Het centrale doel van het project is het ontwikkelen van een concept voor speelpolders. Een speelpolder is speelnatuur in natte en open (natuur)gebieden. De primaire doelgroep voor een speelpolder zijn kinderen tussen de vier en twaalf jaar.

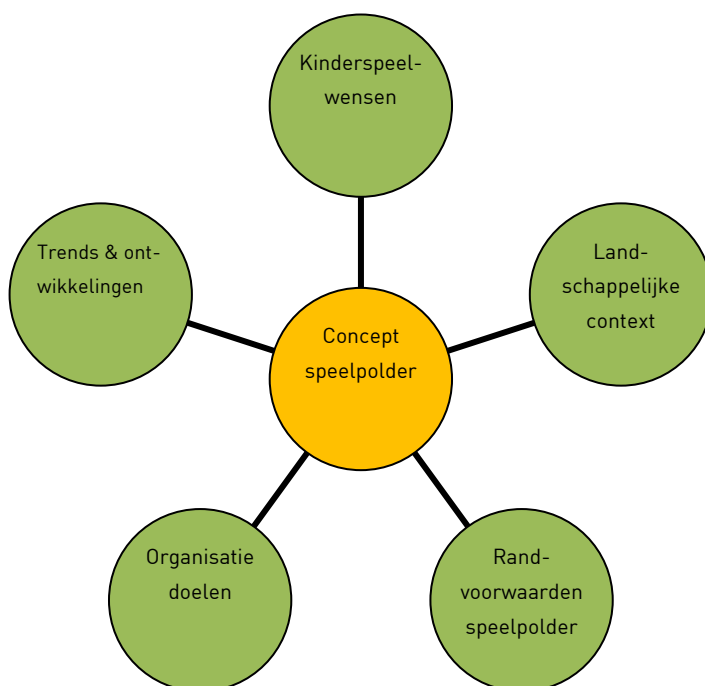
Er zijn vier dimensies die het concept concretiseren, namelijk:

- 1 Inrichting & ontwerp: waar gaan we het aanleggen?
- 2 Voorzieningen: wat gaan we aanleggen?
- 3 Activiteiten: welke activiteiten bieden we aan?
- 4 Thematisering: hoe gaan we het aanbieden?



Figuur 1: Opbouw concept speelpolders

Om dit concept vorm te geven voerde het Kenniscentrum Recreatie een korte deskstudie uit naar de verschillende aspecten die handreikingen (kunnen) bieden voor de conceptontwikkeling, zie figuur 2. Zij vormen een 'checklist' bij inrichting & ontwerp en keuze voor voorzieningen, activiteiten en thematisering van een speelpolder.



Figuur 2: Aspecten rondom concept speelpolders

In twee workshops is met experts het concept speelpolder verder uitgediept. In de eerste workshop is met experts op het gebied van kinderen en spelen nagedacht over thematisering, en hoe met behulp van verschillende thema's tot handreikingen voor inrichting, voorzieningen en activiteiten te komen. In de tweede workshop lag de nadruk op ecologische, landschappelijke en overige randvoorwaarden voor de ontwikkeling van speelpolders. Aan de hand van twee cases, Fort Wierickerschans en het IJsselbos, is nagedacht onder welke voorwaarden op deze plaatsen een speelpolder gerealiseerd zou kunnen worden. Verslagen van beide workshops zijn opgenomen in de bijlagen van dit rapport.

Naast de kennis uit literatuur en workshops heeft Groenservice Zuid-Holland ook al praktijkervaringen opgedaan met de ontwikkeling van speelpolders. Samen met kinderen hebben ze nagedacht over de ontwikkeling van vier speelpolders in de Krimpenerwaard. Deze ervaringen zijn ook meegenomen in deze rapportage.

## 1.2 Leeswijzer

Dit rapport is een resultaat van het project 'speelpolders' waarin het Kenniscentrum Recreatie een eerste aanzet geeft voor de conceptontwikkeling van speelpolders. De verschillende aspecten (de vijf blokken in figuur 2) zijn uitgewerkt in aparte hoofdstukken. Deze hoofdstukken bieden inspiratie, checklists en waar mogelijk ook beelden voor het concept speelpolder. Elk hoofdstuk is opgedeeld in een kopje 'hoofdpunten', dat dient als een soort van samenvatting; een kopje 'achtergrond informatie' waar uitgebreidere achtergrondinformatie staat en een kopje 'bronvermelding en verder lezen'. Het rapport sluit af met handreikingen voor de vier dimensies van een speelpolder: inrichting en ontwerp, voorzieningen, activiteiten en thematisering.



## 2 Kinderspeelwensen

### 2.1 Hoofdpunten

Kinderen weten zelf het beste wat zij leuk vinden. Wij raden daarom aan om kinderen (uit de omgeving) te betrekken bij het ontwerp van de speelpolder. Voor meer informatie over kinderparticipatie, zie paragraaf 7.2. Enkele handreikingen over kinderspeelwensen, uit literatuur en andere bronnen, geven wij hieronder weer.

Uit verschillende onderzoeken<sup>1, 2</sup> blijkt dat als kinderen buiten spelen, zij:

- rennen, klimmen, kruipen, verstoppen, sjouwen, bouwen, graven, en rondhangen;
- willen spelen met aarde (zand), water, vuur, andere natuurlijke en losse materialen, en reliëf.

Maar kinderen willen ook:

- ontdekken, zich terug kunnen trekken, samen spelen, en winnen.
- vrijheid en ruimte voor fantasiespel.

Kinderen spelen tegenwoordig veel vaker binnen. Het is soms lastig om kinderen te verleiden om buiten te spelen. Om buiten spelen interessanter te maken kunnen aspecten van het binnenspel uitgewerkt worden in het buitenspel.

Als kinderen binnen spelen, willen zij<sup>3, 4</sup>:

- samen spelen, delen, winnen, grote mensen nabootsen, omgaan met dieren, fantasiespel;
- tv/ video/ dvd kijken, computer spelen, e-mailen, chatten;
- (voor)lezen, tekenen, knutselen, muziek maken;
- spelen met lego, poppen en ander speelgoed.

Bij het ontwerpen van de speelpolder is het belangrijk om eerst te bepalen wie de doelgroep is. Voor het concept speelpolder zijn wij in dit rapport uitgegaan van kinderen tussen vier en twaalf jaar. Daarnaast is het handig om gebruik te maken van verschillende indelingen voor typen kinderen en spelsoorten. Deze indelingen kunnen dienen als 'checklist' zodat voor alle kinderen wat leuks, interessants en spannends aanwezig is.

- Er zijn vier verschillende speltypen: Rauwers, Douwers, Schouwers en Bouwers.
- Verdeling van speltypen: bewegingsspel; constructiespel; rollenspel; regel- en wedstrijdspel; ontmoeten, dromen, kijken en rust.

Het is goed om bij de inrichting ook rekening te houden met de wensen van de ouders. Ouders vinden het belangrijk dat een speelplek een plaats is:

- waar het kind zich vrij kan uiten en bewegen;
- waar het kind andere kinderen ontmoet;
- waar zij een bepaalde mate van zicht hebben op het kind;

- die schoon en veilig is;
- waar zij andere ouders ontmoeten.

## 2.2 Achtergrondinformatie

Er zijn vier verschillende speeltypen: Rauwers, Douwers, Schouwers en Bouwers<sup>5, 6, 7</sup>.



Figuur 3: Speeltypen

### Rauwer

Rauwers zijn gericht op actie en reactie, houden van bewegen en hebben ruimte nodig. Zij vinden het moeilijk om stil te zitten en stil te zijn. Ze zijn altijd in voor actie en avontuur. Rauwers zijn ondernemend en durven veel. Het zijn echte doeners.

### Douwer

Douwers verzinnen graag eigen mogelijkheden. Douwers zijn vindingrijk, eigenwijs en in veel dingen geïnteresseerd. Deze eigenschappen leiden tot originele spelopvattingen, speelmogelijkheden, hobby's en vaardigheden. Douwers zijn ook doorzetters; ze willen weten hoe iets werkt, wat ze er nog meer mee kunt doen en waarvoor het te gebruiken is. Douwers zijn denkers.

### Schouwer

Schouwers luisteren meer dan ze praten en voelen meer dan ze zien. Ze gebruiken hun zintuigen optimaal. Ze vermaken zich prima met vriendjes, maar ook alleen. Het zijn goede verzamelaars; ze houden van mooie, leuke en bijzondere dingen. Hij fantaseert graag. Schouwers spelen het liefst in hun eigen hoekje.



## Bouwer

Bouwers bouwen hun spel graag op. Daarbij kunnen zij alles gebruiken en iedereen mag meespelen. Een Bouwer is een echte regelaar. Ieder poppetje en elk vriendje krijgt een plaats, functie en verhaal. Bouwers willen vaak de leiding hebben. Ook zijn het vaak de kinderen die graag willen laten zien wat ze hebben en kunnen.

Er is ook een andere type indeling bruikbaar, namelijk die van de vijf speltypen <sup>7, 8</sup>.



Figuur 4: Speltypen

- *Bewegingsspel.* Bewegen staat centraal: rennen, fietsen en skaten, klimmen, balanceren, glijden, graven, springen, etc.
  - Bewegingsspel kunt u bevorderen door bepaalde objecten te plaatsen, reliëf (hoog/ laag) aan te brengen en aard van de ondergrond (vlak/ oneffen) te variëren.
- *Constructiespel.* Het maken en bouwen van dingen staat centraal: spelen met blokken en lego, hutten bouwen en rivieren graven in het zand.
  - Constructiespel kunt u bevorderen door los beweegbaar omgevingsmateriaal (zand, water, stenen, taken), bouw materiaal, gereedschap.
- *Rollenspel.* In een rollenspel kruipen kinderen in de huid van een ander. Een tak verandert in een zwaard, het kind wordt een ridder en een argeloze voorbijganger is

een spion van de vijand. In een oogwenk kunnen kinderen de alledaagse werkelijkheid veranderen in een wereld vol magie en avontuur.

- Rollenspel kunt u bevorderen door het creëren van besloten plekken, ouder-vrije zones, afwisselende inrichting (struiken, kuilen, heuvels).
- *Regel- en wedstrijdspel.* Kinderen vergelijken hun prestaties met die van anderen. Wie kan het hardste lopen, het verste gooien, het beste voetballen? Daar gaat het om bij wedstrijdspel.
  - Regel- en wedstrijdspel kunt u bevorderen door een vlakke ondergrond, of bepaalde voorzieningen als doelpalen, (hoge) blinde muur, stapstenen, hoge boom.
- *Ontmoeting, dromen, kijken, rust.* Ook rust hoort bij spel: even zitten, kijken naar andere kinderen, kletsen met vrienden, dromen over die stoere knul.
  - Ontmoeting en rust kunt u stimuleren door zit- en rustplekken te creëren, uitkijkposten, platforms, heuvels, schaduwplekken, bomen etc.

## 2.3 Bronvermelding en verder lezen

- 1) Visser, B.M., De Baaij, G.B.J. & Bouwens, S. 2008. Veilige speelnatuur.
- 2) Den Ouden, M. & Wesdijk, A. 2009. Waarom niet buiten spelen, speelconcept voor de jeugd. Afstudeerscriptie voor G.Z-H.
- 3) Zeijl, E., Crone, M., Wiefferink, K., Keuzenkamp, S. & Reijneveld, M. 2005. Kinderen in Nederland. Publicatie van Sociaal en Cultureel Planbureau en TNO.
- 4) De Groot, R. 2001. Kinderen en spel.
- 5) Kenniscentrum Recreatie. 2007. Vrij spel voor het speelbos.
- 6) Marianne de Valck. 2005. Speelboek. In: Kenniscentrum Recreatie. 2007. Vrij spel voor het speelbos
- 7) [www.allesoverspelen.nl](http://www.allesoverspelen.nl) (18-02-2010)
- 8) Kenniscentrum Recreatie *et al.* 2007. Deskundigendag Speelbossen: Veiligheid versus speluitdaging in speelbossen.

Zie ook:

[www.ruimtevoordejeugd.nl](http://www.ruimtevoordejeugd.nl) (23-02-2010)

[www.springzaad.nl](http://www.springzaad.nl) (23-02-2010)

[www.syboltmeindertsma.nl](http://www.syboltmeindertsma.nl) (23-02-2010)

## 3 Landschappelijke context

### 3.1 Hoofdpunten

Potentiële locaties voor speelpolders zijn de open landschappen met vaak een waterrijk karakter. Voor realisatie van een speelpolder is het belangrijk om rekening te houden met de gebiedseigen kenmerken. Stel uzelf daarom vooraf een aantal vragen.

- In welk type landschap ligt het gebied? Denk ook aan grondsoort en begroeiing.
- Is het gebied toegankelijk/ recreatief ontsloten? Denk aan mogelijke barrières en (begaanbaarheid van) paden.
- Welke voorzieningen en objecten liggen er in het landschap, of zullen op korte termijn worden gerealiseerd?
- Hoe ziet de directe omgeving van het gebied er uit?
- Liggen er (beleid)claims op het gebied of in de omgevingen en/of worden er plannen gemaakt? Denk aan Natura 2000, EHS, Ruimte voor de Rivier, Recreatie om de Stad, Rijksbufferzone. Zoek juist daar waar iets te gebeuren staat naar kansen voor speelpolders.

Breng de gebiedskenmerken (letterlijk) in kaart. Dit vergroot het ruimtelijk inzicht in (de identiteit van) het gebied. Het laat ook in een oogopslag zien wat de kansen en uitdagingen zijn.

Op basis van deze vragen en de grafische weergave, is het mogelijk uw gebied te zoneren en aan te geven waar de beste ontwikkelkansen liggen.

### 3.2 Achtergrondinformatie

Bij het concept speelpolders hebben we vooral te maken met open en vaak natte landschappen. Elk gebied heeft echter, behalve het open en mogelijk waterrijke karakter, een eigen landschappelijke identiteit met bijzondere kenmerken en specifieke (beleids)opgaven. Het is belangrijk om deze elementen van het gebied in kaart te brengen.

Een van de belangrijkste elementen die de identiteit van het gebied bepalen is het type landschap. Gaat het om een landbouwgebied met akkers en weilanden? Of is het een uiterwaard met hier en daar oobossen? De plaatjes hieronder laten enkele voorbeelden zien van mogelijke open en waterrijke landschappen. Ook de grondsoort en begroeiing zijn interessant om te benoemen.

Figuur 5: Voorbeelden van open en waterrijke landschappen

Weideland



Uiterwaard



Ooibos



Plassen & Meren



Akkerland



Recreatiegebied



Sloten & Rivieren



Krekengebied



Kustgebied



Stadsrand



Daarnaast is het belangrijk om aan te geven in welke mate het gebied (recreatief) is ontsloten voor kinderen en hun ouders. Bereikbaarheid van het gebied komt in hoofdstuk drie aan bod, maar hier bedoelen we de mate van toegankelijkheid: Zijn er veel fiets- en wandelpaden? Waar zijn deze paden? Zijn deze goed toegankelijk en veel gebruikt? Zijn er barrières in het landschap, zoals (spoor)wegen en brede sloten? Of zijn deze overbrugbaar door middel van fietspontjes en bruggen?

Zijn er recreatieve objecten en voorzieningen in het gebied? Welke en waar liggen ze? Denk aan molens, scoutingplekken, haventjes, vliegvereniging, horeca, verblijfsrecreatie, bezoekerscentra, parkeerterrein etc.

Maar niet alleen het gebied zelf bepaalt de identiteit, ook de omringende omgeving. Hoe ziet het aangrenzende landschap eruit? Liggen er (grote) steden en dorpen? Is er een bepaald streekverhaal of streekproduct? Is er een regionale of provinciale (recreatie- of gebieds)visie? In hoeverre zijn deze van belang voor de ontwikkeling van de speelpolder. Staatsbosbeheer zegt bijvoorbeeld in haar visie op speelbossen dat de inrichting van een speelbos moet passen bij het natuurlijke karakter van het gebied<sup>10</sup>. Dit betekent dat zo min mogelijk door mensen gemaakte bouwsels in het terrein worden geplaatst en dat zoveel mogelijk natuurlijke materialen worden gebruikt; er wordt geen 'speeltuin' ingericht. De landschappelijke karakteristiek van het natuurterrein wordt versterkt en aangegrepen om de speelmogelijkheden te vergroten.

Een ander, zeer belangrijk, aspect, zijn de mogelijke beleidsclaims die in het gebied of de regio aanwezig zijn. Denk aan Ecologische Hoofdstructuur (EHS), Ruimte voor de Rivier, Recreatie om de Stad (RodS) en niet te vergeten Natura 2000. Zijn bepaalde stukken aangewezen als Natura 2000 gebied dan is het interessant om te achterhalen welke soorten het betreft. Zijn deze soorten gevoelig voor verstoring? Mogelijk hebt u een ecologie expert nodig om dit goed te bepalen. Claims als Ruimte voor Rivier en RodS kunnen juist kansen bieden voor speelpolders. Omdat het gebieden in ontwikkeling zijn kan misschien ook nagedacht worden over realisatie van een speelpolder. Lift mee met deze plannen.

Een populaire en bekende maatregel als het gaat om tegenstrijdige of lastig te combineren gebruiksfuncties, is zoneren. Met zonering is het mogelijk om kwetsbare delen van een gebied te ontzien<sup>9</sup>. Bijvoorbeeld waar bepaalde vogelsoorten broeden of bepaalde plantsoorten aanwezig zijn.

Door op een kaart zo veel mogelijk aspecten in kaart te brengen, wordt vanzelf duidelijk waar de kansen en uitdagingen van het gebied liggen. U kunt zo geschikte locaties in beeld brengen en ontwikkelkansen benoemen.

### 3.3 Bronvermelding & verder lezen

- 9) Pouwels, R. & Vos, C.C. 2001. Recreatie en biodiversiteit in balans, Een ruimtelijke benadering voor functiecombinaties. Alterra, Wageningen UR.
- 10) Stichting Recreatie. 2006. Speelbossen bij Staatsbosbeheer.

Zie ook:

[library.wur.nl/artik/vnbl/1839877.pdf](http://library.wur.nl/artik/vnbl/1839877.pdf) (25-05-2010)





## 4 Randvoorwaarden speelnatuur

### 4.1 Hoofdpunten

Er zijn vier aandachtspunten als het gaat om de randvoorwaarden voor speelnatuur:

- (water)veiligheid en risico's & aansprakelijkheid
- kosten
- druktebeleving
- toegankelijkheid & bereikbaarheid.

Deze aspecten moeten voor terreinbeheerder vooraf goed inzichtelijk zijn. Ze kunnen problemen geven, maar er zijn ook goede oplossingen en kansen.

Belangrijkste kansen en oplossingen zijn het besef dat:

- Bepaalde risico's positief zijn voor de ontwikkeling van het kind;
- Door handig ontwerp en gebruik van de omgeving de risico's kunnen worden gereduceerd en kosten voor aanleg en beheer kunnen worden verkleind;
- Drukbeleving waarschijnlijk te verwaarlozen is, omdat de kinderen met hetzelfde doel komen recreëren. Landschappelijke aanpassingen, zoals reliëf en 'schuil'plekjes, verkleinen daarnaast de drukbeleving;
- Bij de keuze voor de speelpolderlocatie al rekening kan worden gehouden met een plaats die goed bereikbaar en toegankelijk is. Jonge kinderen zouden er in het ideale geval veilig en zelfstandig naar toe moeten kunnen gaan.

#### Waterveiligheid

Om tot een goede en veilige inrichting te komen van de speelpolder is het goed om een aantal zaken op het gebied van waterkwaliteit en waterveiligheid in kaart te brengen. Bij de inrichting kan met behulp van landschappelijke ingrepen kan de aantrekkingskracht van water worden vergroot of verkleind. Wel is het heel belangrijk dat het water van goede kwaliteit is. Dit kan door bij de aanleg na te denken over inlaat van vers water en doorstroming van het water. Het is goed om hiervoor samenwerking te zoeken met waterschappen.

#### Speelveiligheid

Bij speelpolders met speelaanleidingen geldt de privaatrechtelijke zorgplicht. Daaronder valt minimaal een regelmatig uitgevoerde (jaarlijkse) grote terreincontrole van het gehele speelnatuurterrein en de bijgehouden veiligheidsregistratie. Een beheerplan is een prettig hulpmiddel. Hierin is vastgesteld wie waarover verantwoordelijk is. Wanneer ook speeltoestellen worden aangelegd dan moeten deze voldoen aan de eisen vanuit Warenwetbesluit attractie en speeltoestellen (WAS). Het kan zinvol zijn om in de planfase al ideeën voor te leggen aan de Voedsel en Waren Autoriteit. Zij kunnen dan meedenken over de speelveiligheid.

### **Kosten**

De kosten voor aanleg en beheer van een speelpolder kunnen hoog uitvallen ten opzicht van reguliere speelbossen. Dit komt door het natte karakter van de gebieden. Daar staat tegenover dat de inrichting soms kan goedkoper zijn, omdat het gebied veel speelaanleidingen in zich heeft: takken om mee te bouwen en water om mee te spelen.

## **4.2 Achtergrondinformatie**

### **4.2.1 Veiligheid, risico's en aansprakelijkheid**

Er zijn drie typen risico's bij speelpolders en speelruimten:

- 1 Waterveiligheid;
- 2 Speelveiligheid;
- 3 Aansprakelijkheid

#### **Waterveiligheid<sup>11, 12</sup>**

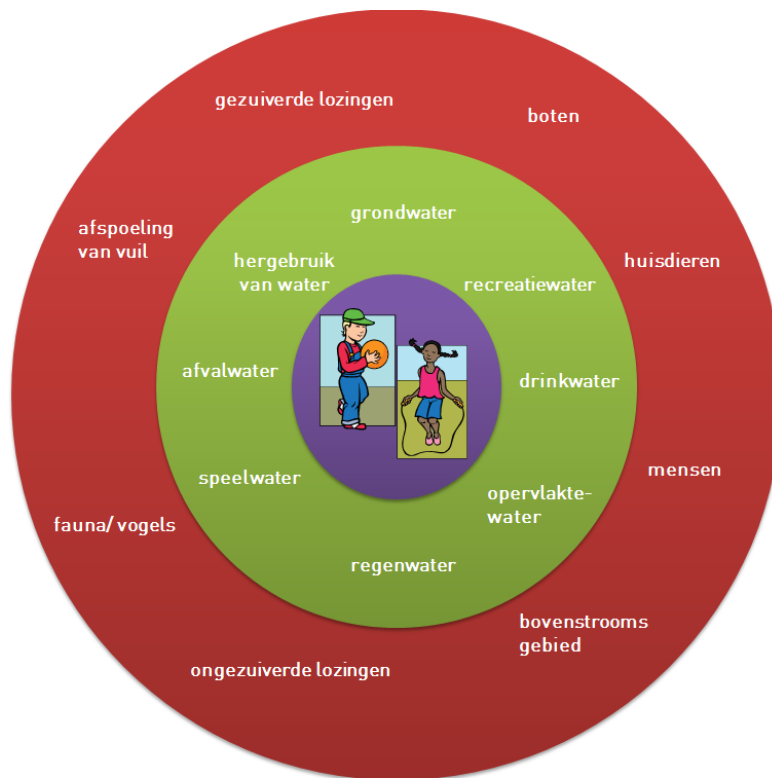
Water is een belangrijk onderdeel voor het speelplezier van kinderen. Bij speelwater heeft water de functie spelen; zoals fonteintjes, sproeiers, water in de zandbak, etc., (zwemwater valt hier niet onder). Er zijn echter wel risico's verbonden aan speelwater. De juiste balans tussen veiligheid en speelwaarde is daarom van belang. Tegenover de (vaak kleine) risico's die speelwater met zich mee brengt staan namelijk belangrijke speelwaarden. Uit onderzoek blijkt dat spelen met water en zand belangrijk is voor de ontwikkeling van kinderen. Speelwater scoort hoog op beweging, socialisatie, constructie en fantasie. Lekker vies worden helpt weerstand opbouwen.

Bij de risico's is de volgende formule van belang: risico = kans x ernst. De risico's die de aanwezigheid van speelwater met zich mee brengt zijn:

- verontreiniging (microbiologisch en chemisch);
- verdrinking.

Als kinderen in contact komen met verontreinigingen kunnen ze ziek worden, maar dat hoeft niet. Figuur 6 laat zien met welke soorten water kinderen in contact kunnen komen en welke vervuilingbronnen er kunnen zijn. Van belang is niet alleen de aanwezigheid van de ziekteverwekkers, maar ook de mate van blootstelling. De aanwezigheid van ziekteverwekkers kan gemeten worden via onderzoek en analyse en kan regelmatig worden gemonitord. Bekende ziektes zijn ongemakken door Blauwalg of de ziekte van Weil. De mate van blootstelling hangt af van of het water wordt ingeslikt, ingeademd of dat er contact is via de huid of met vectoren (urine of uitwerpselen van dieren). Ook is het goed om na te gaan hoe, waar, en wanneer de blootstelling plaatsvindt; hoeveelheid water waar het kind mee in aanraking komt en het gebruik van het water (zwemmen, spelen, overheen springen). Bij verontreiniging zijn de klachten doorgaans mild (zoals diarree en huidirritatie) en vaak van tijdelijke aard. Voor speelwater is er geen specifieke regelgeving wat betreft verontreiniging, zoals die er is voor zwemwater. Het is de

verantwoordelijkheid van de terreinbeheerder om de waterkwaliteit in de gaten te houden.



**Figuur 6: Schematische weergave van vervuilingbronnen (buitenste ring), soorten water (binnenste ring) waar kinderen mee in aanraking kunnen komen.**

Bron: H. de Man, Grontmij. 2009. Methodiek om gezondheidsrisico's van stedelijk water te beoordelen. Figuur bewerkt door Kenniscentrum Recreatie, 2010.

Wanneer in de speelpolder zwemwater komt, moet de plek aangewezen worden als een officiële zwemlocatie. De verantwoordelijkheid hiervoor ligt bij de provincie. Deze controleert verschillende locaties en geeft aan wat officiële zwemplekken zijn. Om als officiële zwemplek aangemerkt te worden, moet aan een aantal eisen worden voldaan. Een beheerder kan een verzoek voor aanwijzing indienen bij de provincie, waarna er een traject op gang komt.

Verdrinking is een ander risico. De kans hierop is niet groot, maar de gevolgen zijn zeer ernstig. In Nederland verdrinken jaarlijks gemiddeld 20 kinderen (vooral in de leeftijdscategorie 1 en 2 jaar oud en vaak in huiselijke kring)<sup>17</sup>. Bij ontwerp en beheer van speelwater kunnen er maatregelen worden genomen om de kans op verdrinking zo klein mogelijk te houden. Toezicht houden, rekening houden met de diepte van het water, de bodemgesteldheid en een gelijkmatige overgang van land naar water zijn mogelijke aanpassingen.

### Speelveiligheid<sup>13</sup>

De risico's voor de speelveiligheid gaan om

- speelaanleidingen en speeltoestellen
- begroeiing.

Een speelpolder moet veilig zijn om te spelen. Daarom krijgen beheerders te maken met regels voor speeltoestellen van onder andere de Warenwetbesluit attractie en speeltoestellen (WAS) van de Voedsel en Waren Autoriteit (VWA). Artikel 8 van deze wet zegt het volgende:

- 1 Attractietoestellen worden periodiek gekeurd door een aangewezen instelling.
- 2 Speeltoestellen worden eenmalig gekeurd door een aangewezen instelling.
- 3 Bij de keuring van speeltoestellen en bij de eerste keuring van attractietoestellen van een eenvoudig ontwerp kan worden volstaan met de keuring van een het type kenmerkend monster.

In een speelbos zijn speeltoestellen en speelaanleidingen. Hiervoor heeft de terreinbeheerder zorgplicht. Tabel 1 geeft mogelijk speelaanleidingen en mogelijke speeltoestellen. Tabel 2 geeft aan wat de verplichtingen zijn rondom speelaanleidingen en speeltoestellen.

**Tabel 1: Overzicht mogelijke speelaanleidingen en speeltoestellen**

Mogelijke speelaanleidingen	Mogelijke speeltoestellen
Klimbomen	Waterpomp
Zit- en klimstenen	Kabelbaan
Vijver/ poel	Evenwichtsbalk
Struingang	Touwbrug/ touwslinger
Doolhof	Loopplanken
Boomstronk	Molsgangen/ tunnels
Zandbank	Boomhut/ uitkijktoren
Speelsloot met overhangende bomen	Zonnewijzer
Takken voor wigwams en hutten	Rolklossen
	Houten dieren
	Hangmat
	Trekpont/ wankelvlot
	Tuimelrek
	Waterbank

Tabel 2: Mate van onderhoud en zorg voor speelnatuur

	Zorgplicht	Warenwetbesluit attractie- en speeltoestellen (was)
	Privaatrecht Speelaanleiding	Publiekrecht Speeltoestel
Eenmalig/ vijfjaarlijks	Veiligheidscheck	Risicoanalyse + keuring
Jaarlijks	Grote terreincontrole	Inspectie
Periodiek	Periodieke controle(s)	Periodieke controle(s)

Bron: Visser, B.M., De Baaij, G.B.J. & Bouwens, S. 2008. Veilige speelnatuur, bewerkt door Kenniscentrum Recreatie.

Begroeiing kan ook ‘gevaar’ opleveren. Denk aan giftige, stekelige of branderige planten, maar ook planten die een allergische reactie opwekken. En aan planten waar teken in en op zitten. Bij de inrichting, aanleg en beheer kan de beheerder hier rekening mee houden.

Voor zowel de water- als speelveiligheid is het wel goed om te bedenken dat bepaalde risico’s positief zijn voor de ontwikkeling van het kind. Een risico is aanvaardbaar als:

- 1 Het geen aanleiding geeft tot ernstig letsel;
- 2 Het te herkennen is;
- 3 Het de speelwaarde verhoogt.

### Aansprakelijkheid<sup>13, 15</sup>

Ongelukken zijn ontzettend vervelend en kunnen nare gevolgen hebben. Toch kan het gebeuren dat iemand valt bij het spelen en verkeerd terecht komt. Vaak wordt dan de vraag gesteld wie aansprakelijk is voor de schade. Volgens de wet zijn speelvoorzieningen opstellen. Voor de bezitter van een opstal geldt een risico-aansprakelijkheid.

Als een speelvoorziening niet voldoet aan de eisen die hieraan (mogen) worden gesteld en gevaarlijk is, is de bezitter in principe aansprakelijk als daardoor schade ontstaat. Dit is ongeacht of er ook sprake is van schuld. Geen aansprakelijkheid ontstaat wanneer de bezitter kan aantonen dat hij de schade niet kon voorkomen. Dat is bijvoorbeeld het geval wanneer het speeltoestel door vandalisme is beschadigd en kort daarna een spelend kind letsel oploopt.

Voor veiligheid en aansprakelijkheid zijn de normen van het Warenwetbesluit attractie- en speeltoestellen belangrijk. Zo lang deze normen in acht worden genomen, zal de beheerder zich niet gauw een buil vallen. Omdat de verantwoordelijkheid van de beheerder van het speelterrein groot is, moet u er voor zorgen dat alle speeltoestellen en speelaanleidingen veilig geïnstalleerd zijn en veilig blijven<sup>14</sup>. Dit geldt ook voor het speelterrein zelf. Daarom is regelmatig onderhoud belangrijk.

#### 4.2.2 Kosten<sup>15</sup>

De kosten van de aanleg van een speelpolder hangen sterk af van de inrichting en grootte van het terrein en de keuze van speeltoestellen en speelaanleidingen. De kosten zijn te verdelen in aanleg-, inrichtings- en beheerkosten en vallen uiteen in tijd en geld.

De aanleg- en inrichtingskosten van de speelbossen van Staatsbosbeheer variëren, afhankelijk van ondergrond en soort inrichting, van €25.000 tot €150.000. De aanleg van een speelpolder zal gemiddeld duurder zijn. Voordat een terrein ingericht kan worden met speeltoestellen of -aanleidingen, moet het terrein eerst geschikt gemaakt worden. Aanleggen van voorzieningen in natte gebieden is kostbaar, omdat de zachte, zwakke bodem vaak eerst geprepareerd moet worden. Door rekening te houden met de natuurlijke omstandigheden zoals hoogteverschillen, de waterhuishouding en het toekomstig beheer kunnen de (toekomstige) kosten wel gereduceerd worden. Inrichting van een speelpolder hoeft niet duurder te zijn die van een speelbos. Simpele aanleidingen prikkelen de fantasie van kinderen juist: bijvoorbeeld een stapel wilgentenen om een hut of heg van te maken. Stenen in het water of op het land kunnen versleept worden om stapstenen te maken of dammen te bouwen. De voorzieningen die aangelegd worden moeten wel duurzaam zijn en tegen het vocht kunnen. Dit geldt ook voor picknicktafels en bebording.

Onderhoud is nodig voor het behouden van kwaliteit. Door het natte karakter van de gebieden is zelfs intensief onderhoud nodig, bijvoorbeeld het verwijderen van wilgopslag. Ook de waterkwaliteit vraagt om onderhoud. Denk aan een regelmatige controle of het water vervuild is met afval of glas. Het is raadzaam om meteen bij de aanleg rekening te houden met het toekomstige beheer en bijvoorbeeld in te richten voor machinaal maaien en geen prullenbakken naast het water te plaatsen.

De kosten kunnen misschien 'gereduceerd' worden door vrijwilligers en kinderen en scholen te betrekken bij het beheer van de speelpolder.

#### 4.2.3 Drukbeleving<sup>16</sup>

Drukbeleving betekent dat iemand een bepaalde hoeveelheid mensen, dus drukte, als vervelend ervaart. Het kan van persoon tot persoon verschillen. Drukbeleving is in sommige (natuur)terreinen een probleem, want als de bezettingsgraad een bepaalde waarde bereikt, tast dat de kwaliteit van de recreatieve ervaring aan. In een open terrein, waar de kinderen elkaar gemakkelijk kunnen zien, zou drukbeleving een rol kunnen spelen.

Uit onderzoek blijkt echter dat bezoekers die dezelfde activiteiten verrichten, weinig bijdragen aan de waargenomen drukte. Daarnaast kunt u de drukbeleving in het landschap gedeeltelijk opheffen door:

- Reliëf aan te brengen (hoogte en diepte);
- Begroeiing;
- Zonering – stille plekken vs. ontmoeting of 'doe' plekken.



#### 4.2.4 Toegankelijkheid en bereikbaarheid

De toegankelijkheid en bereikbaarheid van de speelpolder zijn twee belangrijke randvoorwaarden. In het ideale geval kan een kind zelfstandig en veilig de speelpolder bereiken. De afstand tot de school/ wijk mag dan niet te groot zijn en de weg er naar toe veilig. Ook als de afstand groter is moet de weg er naar toe veilig zijn, dan kunnen oudere kinderen of ouders/ verzorgers de kinderen brengen. Belangrijk is dat er een fietsenstalling is en dat er afhankelijk van de afstand tot de omgeving parkeerplaatsen voor de auto's zijn. Deze parkeerplaatsen moeten dicht bij de ingang van de speelpolder zijn.

Toegankelijkheid is de mate waarin het gebied ontsloten is. Kunnen kinderen gemakkelijk op de juiste plekken komen? Vaak is het zinvol een gebied in te richten met een open plek waar ouders kunnen zitten en de kleinste kinderen onder toezicht kunnen spelen. Daar om heen kunnen sommige delen minder toegankelijk zijn om zo een avontuurlijke kruip- en sluiproute te creëren. Eén entree is gewenst, zodat kinderen niet zomaar de speelpolder kunnen verlaten.

Belangrijk is dat de speelpolder echt een gebied voor de kinderen wordt, waar zij veilig kunnen spelen. Het is niet de bedoeling dat de speelpolder een plek wordt waar mensen hun honden uit gaan laten. Daarnaast is het belangrijk dat het gebied goed bereikbaar is voor hulpdiensten.

#### 4.3 Bronvermelding en verder lezen

- 11) Josine van den Bogaard (GGD). 30 januari 2007. Speelwater en gezondheid. Presentatie op deskundigendag Speelbossen, Zoetermeer.
- 12) H. de Man, Grontmij. 2009. Methodiek om gezondheidsrisico's van stedelijk water te beoordelen.
- 13) Visser, B.M., De Baaij, G.B.J. & Bouwens, S. 2008. Veilige speelnatuur. [www.nuso.nl/publicaties/speelbossen.pdf](http://www.nuso.nl/publicaties/speelbossen.pdf)
- 14) Vlaams Instituut voor Gezondheidspromotie (VIG). 2001. Speel op veilig. [statbel.fgov.be/nl/binaries/16-Speel\\_op\\_Veilig-Brochure\\_Uitbaters\\_nl\\_tcm325-36040.pdf](http://statbel.fgov.be/nl/binaries/16-Speel_op_Veilig-Brochure_Uitbaters_nl_tcm325-36040.pdf)
- 15) Kenniscentrum Recreatie. 2007. Vrij spel voor het speelbos.
- 16) Elands, B.H.M. et al. 2005. Natuur in Nederland: recreatie en biodiversiteit in balans.
- 17) CBS Webmagazine. 19 februari 2007. Steeds minder kinderen verdrinken. <http://www.cbs.nl/nl-NL/menu/themas/gezondheid-welzijn/publicaties/artikelen/archief/2007/2007-2141-wm.htm> (19-10-2010)

Zie ook:

[www.zwemwater.nl](http://www.zwemwater.nl) (23-02-2010)



## 5 Organisatiedoelen

### 5.1 Hoofdpunten

Binnen dit project werkte het Kenniscentrum Recreatie samen met Staatsbosbeheer en Groenservice Zuid-Holland. Hun organisatie doelen zijn een element dat we meenamen in het ontwikkelen van een concept voor speelpolders. De organisatiedoelen kunnen beperkingen opleggen aan de speelpolder, bijvoorbeeld op het gebied van natuurbescherming, maar kunnen ook voor extra ideeën zorgen: “Kinderen moeten magische momenten en onverwachte natuurverschijnselen kennen” (Staatsbosbeheer).

Naast de eigen organisatiedoelen is het ook wenselijk om de doelen van andere organisaties te kennen. Hebben deze actoren een positieve of negatieve houding ten opzichte van de speelpolder en zijn deze partijen van belang voor uw plannen? Breng ze in beeld en maak een plan om deze organisaties in een vroeg stadium bij uw speelpolder project te betrekken en ze te enthousiasmeren.

### 5.2 Achtergrondinformatie

De eigen organisatie doelen kunnen een stimulans betekenen voor het ontwikkelen van de speelpolder. Is er beleid over recreatie of specifieker over kinderen? Gebruik dat voor ideevorming en om intern draagvlak te krijgen. Maar niet alleen de eigen organisatie doelen zijn van belang. Ook die van andere organisaties kunnen van invloed zijn. Het is daarom wenselijk een actorenanalyse te maken. Hoe uitgebreid u deze analyse uitvoert kan per situatie verschillend zijn. Het hangt er vanaf welke partijen allemaal betrokken zijn bij het initiatief. Of dat er mogelijk weerstand wordt verwacht.

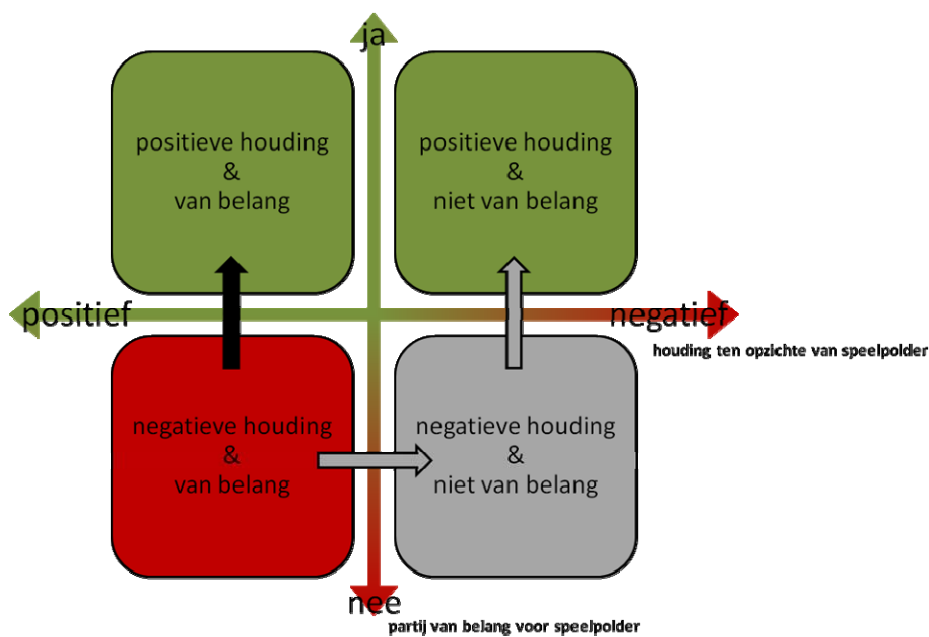
In een actorenanalyse maakt u eerst een lijst van alle partijen en organisaties in het gebied die relevant kunnen zijn. Denk aan overheden zoals provincie, gemeenten en waterschappen. Aan partijen die met natuurbescherming bezig zijn, zoals Staatsbosbeheer, Natuurmonumenten, provinciale landschappen, nationale parken en kleinere partijen zoals de lokale vlinder en/ of paddenvereniging en stichtingen die met natuurbescherming bezig zijn. Maar ook organisaties die zich met recreatie houden, zoals recreatieschappen en VVV's. Partijen die zich bezighouden met (na-)schoolse activiteiten: basisscholen, kinderopvang, sportverenigingen en scouting bijvoorbeeld. Interessant is ook bijvoorbeeld een partij die (lokaal) betrokken is met natuur- en milieueducatie of een boer die een maatschappelijke uitbreiding van zijn bedrijf zoekt. En tot slot zijn de omwonenden ook heel belangrijk.

Met behulp van de actorenanalyse kunt u onderzoeken of deze partijen mede- of tegenstanders zijn voor de plannen. De matrix in figuur 7 is hierbij een hulpmiddel. Van al deze partijen beschrijft u wat naar uw idee hun houding is ten opzichte van de speelpolder. Vindt een partij het een goed initiatief, is het enthousiast en wil het met u mee denken? Wat zeggen de (recreatie of gebieds-)visies van omliggende gemeenten

en die van de provincie over uw gebied? Wat is de mening van andere organisaties op het gebied van speelnatuur, natuurbescherming, gezondheid en kinderen?

Daarna achterhaalt u of deze partij van belang is voor de realisatie van de speelpolder. De gemeente is nodig voor eventuele wijzigingen in het bestemmingsplan. De (aangrenzende) terreinbeheerders om samen de inrichting en ontwerp te bepalen. De school en kinderopvang om kinderen naar het gebied te brengen en om toezicht te houden of activiteiten te verzorgen.

In de ideale situatie valt een partij in het vak links- of rechtsboven. Een partij die rechtsonder valt is een partij die een negatieve houding heeft, maar niet van belang is voor uw plannen. U kunt energie steken om deze partij te enthousiasmeren, maar dat is niet perse nodig. Partijen die linksonder, in het rode blok, van de matrix vallen vragen nog wel de nodige actie. Deze partijen zijn namelijk van belang voor de realisatie van de speelpolder, maar hebben een negatieve houding ten opzichte van de plannen. Probeer te achterhalen waarom ze het niet met uw plannen eens zijn. Zijn ze het niet eens met de locatie of zijn ze bang voor overlast en verstoring? Probeer samen tot een goede oplossing te komen. Als deze partijen een positieve houding krijgen voor uw speelpolder kunt u pas echt aan de slag.



Figuur 7: Matrix voor actorenanalyse

### 5.3 Bronvermelding en verder lezen

[www.communicatieplein.nl/Onderwerpen/Communicatieonderzoek\\_opzetten/Probleemverkenning/Omgevingsanalyse/](http://www.communicatieplein.nl/Onderwerpen/Communicatieonderzoek_opzetten/Probleemverkenning/Omgevingsanalyse/) (26-05-2010)

## 6 Maatschappelijke trends en ontwikkelingen

### 6.1 Hoofdpunten

Globaal is er een aantal trends en ontwikkelingen te benoemen dat relevant is voor speelpolder. Dit zijn:

- Individualisering: de recreant (ík) centraal – op zoek naar betekenisvolle en afwissellende ervaringen;
- Recreatiesector – voldoen aan de wens van de recreant;
- Recreatietrends (toename PC gebruik; tv kijken);
- Ruimtelijke veranderingen (boeren doen meer met recreatie; Ruimte voor de Rivier);
- Duurzaamheid;
- Demografische ontwikkelingen (vergrijzing en de rol van grootouders; meer werkende ouders en de rol van buitenschoolse opvang)
- Aandacht voor gezondheid (toename obesitas onder kinderen).

Deze trends zijn relevant voor de ontwikkeling van de speelpolder omdat hiermee beter aansluiting gezocht kan worden bij de wens van de kinderen, ouders en maatschappij. Door na te denken over welke doelgroepen/ welke kinderen u wilt bedienen, kan voor een andere inrichting en andere voorzieningen gekozen worden. Wellicht is een thema praktisch om kinderen en hun ouders te enthousiasmeren voor de speelpolder. Dit thema kunt u gebruiken in marketing en communicatie, bij voorkeur in nieuwe media zoals internet, games en tv. Boeren met sociale nevenfuncties en programma's als Ruimte voor de Rivier bieden interessante samenwerkingsconstructies. Rekening houden met duurzaamheid bij de ontwikkeling van het terrein is gewenst. Ook kan nagedacht worden over de rol die senioren (vergrijzing) kunnen hebben bij onderhoud en toezicht en de rol van buitenschoolse opvang en scholen in verband met meer werkende ouders. En tot slot draagt de speelpolder bij om kinderen te laten bewegen, wat helpt om de problemen rondom overgewicht tegen te gaan.

### 6.2 Achtergrondinformatie

#### **Individualisering: de recreant (ík) centraal – op zoek naar betekenisvolle ervaringen**

Emancipatie, democratisering, individualisering en educatie leiden tot het idee dat mensen meer dan vroeger in staat zijn hun leven naar eigen inzicht in te richten. Er ontstaat een én-én gevoel (niets willen missen, alles willen hebben), waarbij hypes en zappedrag ontstaan. Daarnaast vindt er een verschuiving plaats van welvaart naar welzijn. Genieten is heel belangrijk, zelfs als het ten koste van de gezondheid gaat.

Dit betekent voor recreatie dat er tegenstellingen ontstaan. Dit én-én gedrag uit zich in de toenemende behoefte aan comfort en luxe, maar ook behoefte aan eenvoud. Mensen willen versnelling, en tegelijk ook vertraging. De (nieuwe) recreant wil thuiskomen met een 'ervaring' en hij wil avontuur. De recreant is dus op zoek naar bijzondere ervaringen en belevenissen.

### **Recreatiesector – voldoen aan de wens van de consument (= recreant)**

Er is een denkslag gaande in de recreatiesector: de recreant wordt veeleisender en zoekt een bepaalde bijzondere ervaring of beleving. Zowel commerciële als niet-commerciële aanbieders zien de ontwikkelingen bij de consument en proberen de “consument”, de burger en recreant, voor zich te winnen en te plezieren. Er is een toename van de concurrentie, waardoor het minder gaat om de kwantiteit van het aanbod, maar meer om de kwaliteit: wat heeft een partij de recreant te bieden?

Om aanbod aan te laten sluiten op de vraag, zijn er veel onderzoeken gaande om die vraag te achterhalen. Verschillende organisaties zijn bezig met indelingen naar leefstijlen, activiteiten en beleving. Enkele voorbeelden zijn de recreatiemotieven (Alterra), belevingswerelden (Smart Agent Company) en vakantiebeleving (RECRON).

Marketing en het aanbod aantrekkelijker maken is belangrijk voor de recreatiesector. Regionale beeldverhalen, inzet van de kunstsector, doelgroepbenadering, thematisering, streekvoeding, authenticiteit, en geschiedenis kunnen bijdragen aan het ontwikkelen van een toeristische trekpleister.

### **Recreatietrends**

Er zijn verschillende ontwikkelingen in de tijdsbesteding van de recreant:

- De hoeveelheid vrije tijd is schaars en de hoeveelheid vrije tijd neemt langzaam af;
- Tijdsbesteding aan sport neemt toe;
- Opkomst van Outdoor Sports;
- Kinderen besteden veel van hun vrijetijd aan mediagebruik en sporten in verenigingsverband;
- Kinderen maken steeds meer grote en verre reizen;
- Meeste recreatieactiviteiten vinden plaats relatief dicht bij huis.
- Kinderen en volwassenen brengen meer tijd thuis door, onder andere door een toename van het gebruik van de computer en internet.
- Tv kijken blijft populair, maar neemt af door toename gebruik computer en internet;
- Kinderen hebben steeds minder met natuur.

De laatste drie trends in ogenschouw nemen, toename gebruik computer, tv kijken en minder ‘feeling’ met de natuur, maakt communicatie over het concept speelpolder belangrijk. Nieuwe mediavormen bereiken de doelgroep beter, denk aan online games, gebruik van mobiele telefoon en communities als Habbo Hotel, sociale netwerken als Hyves en Facebook en websites als het Spelletjesplein.

### **Ruimtelijke veranderingen**

Inrichting van het nieuwe Europese Gemeenschappelijke Landbouw Beleid (GLB) en de afbouw van de eerste pijler per 2013 heeft direct effect op de rol van de landbouw in het landschap. Er zullen meer nevenactiviteiten voor boeren komen, want de grondprijzen zijn zo hoog dat grondgebonden landbouw niet rendabel is. Recreatieve openstelling van agrarisch gebied is een optie.



Op het gebied van water is er sprake van een wateropgave en van vernatting. Programma's als Ruimte voor de Rivier geven hier invulling aan. Ook komt er meer ruimte voor water via combinaties van waterbeheer en andere ruimtelijke functies tot stand.

### **Duurzaamheid**

Klimaatverandering en opwarming van de aarde zijn belangrijke thema's voor de toekomst. Er komt steeds meer aandacht voor duurzaamheid en klimaatvraagstukken, denk aan ontwikkelingen als het cradle to cradle gedachtegoed. Gebruik en ontwikkeling van duurzame energiebronnen speelt een rol. Voor de speelpolder betekent dit de inrichting en voorzieningen duurzaam zijn en dat gebruikt wordt gemaakt van natuurlijke materialen.

### **Demografische ontwikkelingen**

Belangrijkste ontwikkelingen zijn:

- Bevolkingstoename;
- Vergrijzing: groter wordende rol van opa's en oma's in opvoeding van kinderen?;
- Toename aandeel allochtonen en de multiculturele samenleving;
- Meer 1-persoonshuishoudens;
- Werkende ouders: wat te doen met buitenschoolse opvang en vakantie periodes?

### **Aandacht voor gezondheid**

Aandacht voor gezondheid neemt toe. Dit komt door aantal zorgwekkende ontwikkelingen:

- Obesitas (ook onder kinderen) neemt toe, door onder andere:
- Toename van bewegingsarmoede en;
- Ongezonde eetpatronen > kinderen weten niet waar hun eten vandaan komt.

De Ministeries van Volksgezondheid, Welzijn en Sport en Landbouw, Natuur en Voedselkwaliteit proberen deze ontwikkelingen tegen te gaan, denk aan de campagne "Dubbel30: Doe je ding", en de Smaaklessen.

## **6.3 Bronvermelding en verder lezen**

- 18) Innovatie-agenda G.Z-H. 2009.
- 19) Den Ouden, M. & Westdijk, A. Waarom niet buiten spelen, speelconcept voor de jeugd. 2009. Afstudeerscriptie voor G.Z-H.
- 20) Kenniscentrum Recreatie. 2008. De toekomst van toerisme, recreatie en vrije tijd.
- 21) Ministerie van LNV. 2007. Investeren in het Nederlandse Landschap.
- 22) [www.cbs.nl](http://www.cbs.nl) (26-05-2010)

Zie ook:

[smaaklessen.kennisnet.nl/](http://smaaklessen.kennisnet.nl/) (26-05-2010)

[www.30minutenbewegen.nl/home-ik-wil-bewegen/dubbel30.html](http://www.30minutenbewegen.nl/home-ik-wil-bewegen/dubbel30.html) (26-05-2010)



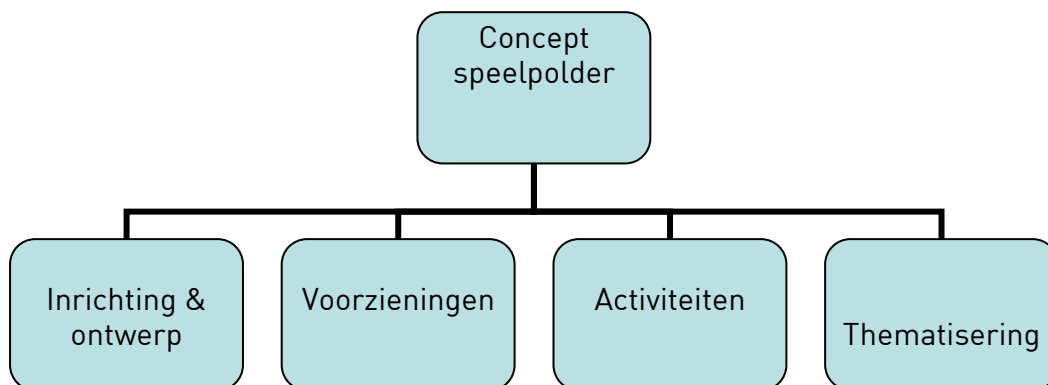
## 7 Concept speelpolders

In de hoofdstukken 2 tot en met 6 heeft u kunnen lezen welke aspecten uw aandacht verdienen in de realisatie en ontwikkeling van uw speelpolder. De vijf aspecten zijn:

- 1 Kinderspeelwensen;
- 2 Landschappelijke context;
- 3 Randvoorwaarden speelnatuur;
- 4 Organisatie doelen;
- 5 Maatschappelijke trends & ontwikkelingen.

Deze aspecten geven inhoud aan het concept speelpolder. De speelpolder is opgebouwd uit:

- Inrichting & ontwerp: waar gaan we het aanleggen?
- Voorzieningen: wat gaan we aanleggen?
- Activiteiten: welke activiteiten bieden we aan?
- Thematisering: hoe gaan we het aanbieden?



In dit hoofdstuk geven wij inspiratie en aandachtspunten voor de vier dimensies van het concept speelpolder. De twee workshops met experts vormen hiervoor de belangrijkste inspiratiebronnen. Daarnaast heeft Groenservice Zuid-Holland ook al ervaring opgedaan met kinderp participatie bij het ontwerpen van een speelpolder. Deze ervaringen zijn ook beschreven in dit hoofdstuk.

Natuurlijk is bij het schrijven van dit hoofdstuk rekening gehouden met de in de vorige hoofdstukken beschreven aspecten. Neem het aspect maatschappelijke trends en ontwikkelingen. Onder kinderen neemt obesitas toe door gebrek aan beweging en ongezonde eetpatronen. Dit kan betekenen dat u als thema wellicht kiest voor 'boerenleven, voedsel verbouwen'. Bij de inrichting kiest u bijvoorbeeld voor een plek voor een moestuin en zorgt u er voor dat er eetbare planten voorkomen. Georganiseerde activiteiten zijn tuinieren, koken en proeverijen waar de kinderen de geteelde planten kunnen eten.


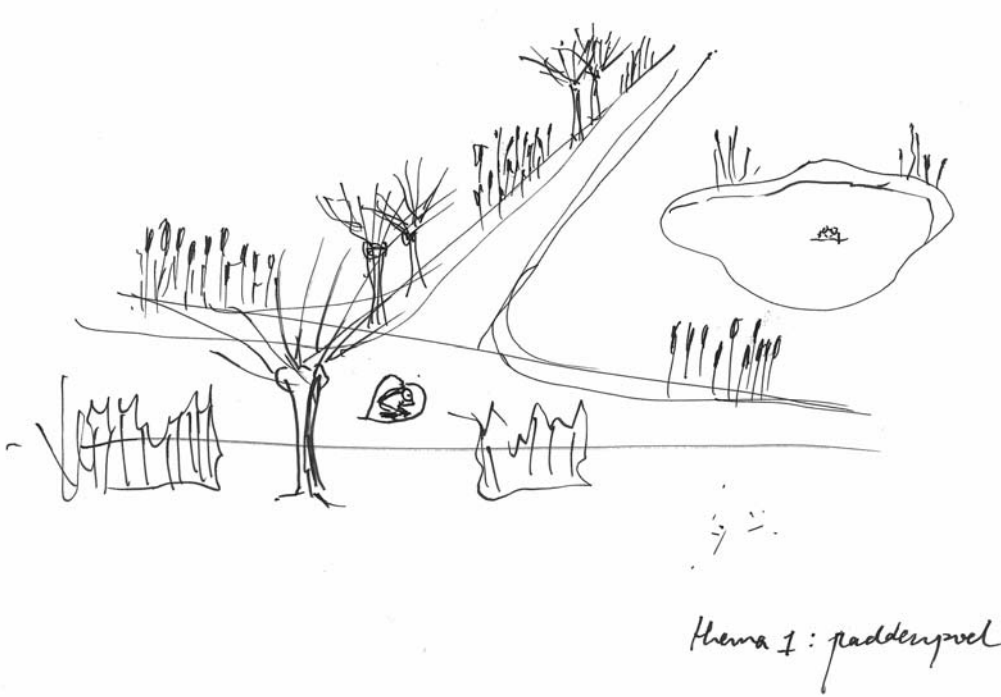
## 7.1 Thematisering

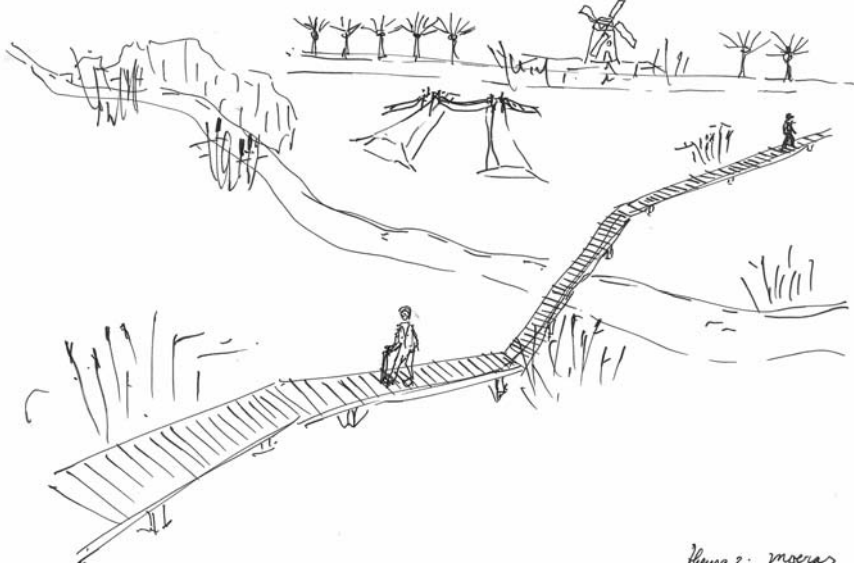
Een thema kan helpen bij het ontwikkelen van het concept speelpolder. U kunt het thema gebruiken als kapstok voor inrichting & ontwerp, het verzinnen van voorzieningen en activiteiten, maar ook bij communicatie en educatie. Belangrijk is om kinderen te betrekken bij het ontwikkelen en/ of uitwerken van het thema. Bij de themaontwikkeling geldt volgens sommige experts ook: “less is more”. Een thema is volgens hen (vooral) voor volwassenen interessant, kinderen gebruiken vooral hun eigen fantasie bij het spel. Volwassenen hebben de neiging om te veel uit te denken of het spel te veel te willen sturen<sup>22,23</sup>.

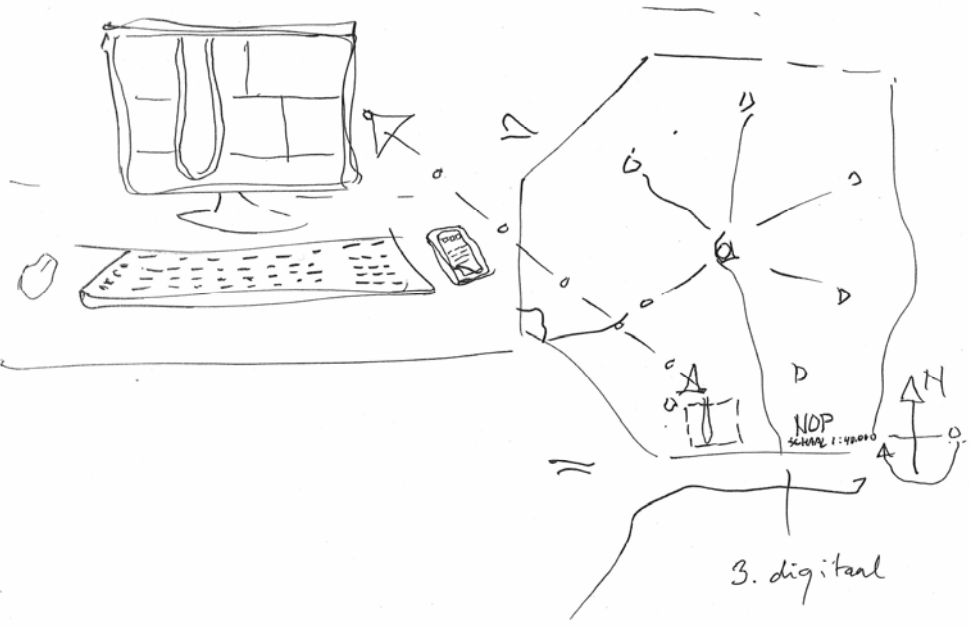
In een creatieve werksessie kunt u met uw collega's en andere experts brainstormen over een mogelijk thema. De volgende ideeën benoemden experts bij de creatieve werksessie die onderdeel was van dit project:

- Actieheld
- Nieuwe media
- Wedstrijdelement
- Avontuur
- Voedsel
- Zorg
- Oorlog
- Land veroveren
- Oudervrije zone;
- Nacht activiteiten;
- Beschutting
- Dieren
- ‘Van boven af’
- Optreden
- Rust
- ‘Wetenschap’ en kennis
- Water en modder
- Duurzaam;
- Geen thema.

Het thema wordt versterkt als het wordt uitgewerkt in de inrichting en het ontwerp van de speelpolder. Met speelvoorzieningen en passende activiteiten kan het thema versterkt worden. Hieronder vindt u, ter inspiratie, de resultaten van een uitwerking van een viertal thema's die met experts tijdens een creatieve werksessie zijn benoemd.

THEMA 1: ZICHT VAN EEN DIER/ BEESTENBOEL/ VOEDSELWEB		
Variant 1: ZICHT VAN EEN MIER	Variant 2: ZICHT VAN EEN KIKKER	
<p>Inrichting en Ontwerp:</p> <p>Eventueel de verschillende 'zichten' apart, maar liefst combineren. Paddenpoel, flauw talud &amp; ondiep maken &gt; modderbad en modderworstelen</p>  <p>Thema 1: paddenpoel</p> <p>Hoog gras &amp; riet: verstop plekjes en 'eilandjes' &gt; kikkertheater/ concert Houten vlonders: waterlelies &gt; eilandhoppen Hindernissenbaan &gt; zevenkamp (vangen, springen, zingen)</p> <p><i>Andere ideeën, ook bij andere 'zichten': schat zoeken; bouwen van burcht/ hut; touw, hooi, gras, bouw materiaal; samenwerken (grote en kleine blokken); je klein voelen door hoge beplanting; burcht; bouwspel; ondergronds stelsel; buizen; zwemmen; klimmen/ nest in elektriciteitsmast; vliegen; uitkijktoren; riet; eieren; sterren kijken; nacht activiteiten.</i></p> <p>Speelvoorzieningen: niet specifiek uitgewerkt. Educatie Activiteiten: niet specifiek uitgewerkt.</p>		

THEMA 2: OVERLEVEN/ KOLONISEREN > varianten zijn fases/ zones.		
Variant 1: LAND VEROVEREN	Variant 2: LAND LEREN KENNEN	Variant 3: LAND GEBRUIKEN
<p>Inrichting en Ontwerp:</p> <p>Fase 1 – veroveren: Moeras/ verdrinken land/ veenschoenen/ droogleggen &amp; overstromen;</p>  <p style="text-align: right;"><i>Thema 2: moeras</i></p> <p>Pompen/ molens/ dijken/ bruggen bouwen; ! samenwerken/ knuppelpaden maken.</p> <p>Fase 2 – leren kennen: Beschutting maken – paalwoningen/ terpen/ drijvende woningen; 'goud' zoeken; 'veenlijken' ontdekken.</p> <p>Fase 3 – gebruiken: Wat is eetbaar (zuring, kikkerbiljetjes, muskusratten, melk, kaas, boter)?; Verbouwen, jagen, vissen; Wat is drinkbaar (waterzuivering)?; Waar kan ik mee bouwen? Klei/ veen, riet, wilgentakken etc.</p> <p>Extra aandacht voor Jaargetijden; Dag- &amp; nachtleven (besef van zicht in nacht, 'altijd' licht – sterren/ maan).</p> <p>Speelvoorzieningen: niet specifiek uitgewerkt.</p> <p>Educatie Activiteiten: niet specifiek uitgewerkt.</p>		

THEMA 3: DIGITAAL		
> geen varianten		
Variant 1:	Variant 2:	Variant 3:
<p>Inrichting en Ontwerp:</p> <p>Game bouwen</p> <p>Verbinding thuis – speelpolder</p> <p>Goed raamwerk: digitaal en in het veld</p> <p>Meerdere rollen</p> <p>Meerdere levels</p> <p>Steeds variëren &gt; verhaal heeft meerdere lagen</p> <p><i>Ideeën voor inhoud: Olympische spelen; schat zoeken; graal zoeken; geo-catching; Lord of the Rings; kolonisten; veenlijk; uitvinders; dijkgraaf; twitteren; web-community.</i></p>		
		
<p>Speelvoorzieningen:</p> <p>Digitale middelen zoals barcodes (lezen), sms &gt; opdrachten</p> <p>Let op: focus op het gebied + verhaal en niet op 'toestel'</p>		
<p>Educatie Activiteiten:</p> <p>Duik in een rol</p> <p>'iets' vinden</p> <p>Individueel en groep &gt; community (online)</p>		

THEMA 4: WATERBEHEER (vriend en vijand)		
Variant 1: WEDSTRIJD WATER BEHEREN DOOR KINDEREN	Variant 2: DIJKLEGER SPELEN	Variant 3: LEVEND(IG) WATER
<p>Inrichting en Ontwerp:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hoogteverschillen land-water</li> <li>Onoverzichtelijk maken (riet/ wilgen)</li> <li>Pompen/ schuiven</li> <li>Afbakening/ zones</li> <li>Ondergrondse buizen/ loopgraven</li> </ul>		
<p>Speelvoorzieningen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Uitkijkposten</li> <li>Water- en zandbakken</li> <li>Loopgraven</li> <li>Trekpont</li> <li>Doolhof/ labyrint</li> <li>Losse (natuurlijke) materialen</li> <li>Molens</li> </ul>		
<p>Educatie Activiteiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Droog en nat maken (water in beweging)</li> <li>Moeras maken, kanalen graven, dammen bouwen, dijken dichten, sloten overbruggen</li> <li>Wilgen knotten</li> </ul>		



## 7.2 Inrichting, ontwerp en kinderp participatie

De uitgewerkte thema's hierboven bieden al inspiratie voor inrichting en ontwerp van een speelpolder. Maar natuurlijk is het nog beter om kinderen zelf te betrekken bij het ontwerpen en inrichten van hun speelpolder. Groenservice Zuid-Holland heeft op vier locaties in de Krimpenerwaard ervaring opgedaan met kinderp participatie voor ontwerp van speelpolders. Daarvoor is samengewerkt met diverse partijen, zoals gemeenten, het NISB en natuurlijk de kinderen uit de omgeving. De workshops waren als volgt opgebouwd:

- Duur: 2 uur
- Aantal kinderen: maximaal 25 kinderen tussen 8 en 12 jaar met begeleiders van school, buitenschoolse opvang, scouting en jeugdwerk.
- Programma:
  - Voorstelronde en inleiding over het project
  - Gebiedsbezoek
  - Plannen maken voor het gebied en deze plannen uittekenen
  - Ideeën aan elkaar presenteren
  - Stickeren van de leukste natuurspelelementen

Resultaat van de workshops waren heel veel leuke en creatieve ideeën en een groep enthousiaste kinderen voor het realiseren van een speelpolder.

Er zijn vele manieren om kinderen te betrekken bij ontwerp en inrichting van speelpolders. De opzet is bijvoorbeeld afhankelijk van de hoeveelheid tijd, de fase in het proces, de leeftijd van de kinderen, etc. Groenservice Zuid-Holland geeft, op basis van hun ervaringen in de Krimpenerwaard, de volgende tips en trucs mee:

- Zorg voor een workshoplocatie op maximaal 10 minuten loopafstand van het plangebied van de speelpolder ligt (liefst in het plangebied zelf). Is de looproute veilig?
- Zorg dat u van tevoren de namen van de kinderen weet en wie de contactpersoon is van hun school/ kinderopvang/ scoutingclub. Zo kunt u vooraf naamstickers-/ bordjes maken en achteraf de resultaten naar de juiste personen terugkoppelen.
- Deel de kinderen in werkgroepjes van maximaal zes kinderen.
- Gebruik 'kindertaal', vermijdt 'vakjargon', houdt korte presentaties (vijf minuten is lang genoeg).
- Stel eerst alle volwassenen voor (van de eigen organisatie, maar ook van de gemeente, jongerenwerk en andere organisaties).
- Maak doorlopend duidelijk aan de kinderen wat u van hen verwacht en hoe lang het gaat duren.
- Probeer de kinderen zoveel mogelijk zelf te laten bedenken. Als ze er niet uit komen kunt u ze vragen naar favoriete activiteiten en bijbehorende voorzieningen of inspireer ze met voorbeeldfoto's van natuurlijke spelelementen.
- Laat de kinderen zelf schetsen.
- Neem een ontwerper mee (intern of extern) die meteen mee kan schetsen of in ieder geval de ideeën van de kinderen kan verwerken in een ontwerp.
- Maak duidelijk wat de vervolgstappen zijn voor het realiseren van een speelpolder. Zo weten de kinderen bijvoorbeeld wanneer ze nog kunnen reageren (internet is een goed medium).

- Zorg voor een juist verwachtingspatroon. Dus geef aan dat het niet mogelijk is om alle ideeën die ze hebben te realiseren.
- Zorg voor wat lekkers en geef de kinderen achteraf een bedankje mee.
- Neem foto's en eventueel opnames met video, zodat u een sfeerimpressie van de dag kan maken en met behulp van de filmpjes de presentaties terug kan zien.

Het is niet altijd mogelijk om kinderen zelf te betrekken bij ontwerp en inrichting. Dan is het belangrijk om vooraf te bedenken welke kinderen er naar de speelpolder komen. Wonen er veel kinderen in de nabije omgeving? Kunnen zij zelfstandig naar de speelpolder komen. Of ligt de speelpolder op een plaats waar kinderen met hun ouders naar toe gaan voor een dagje uit en moet het bezoek aan de speelpolder dienen als een dagvullend programma. De keuze voor één van deze invullingen is bepalend voor het ontwerp en de inrichting. In het eerste geval kan één voorziening met stromend water al voldoende zijn om kinderen een middagje lekker zelfstandig te laten rommelen. Wanneer de speelpolder dient als een dag vermaak dan zijn meer spelaanleidingen wenselijk.

Belangrijk aandachtspunt bij het uitwerken van het ontwerp en de inrichting is voorkomen dat het gebied teveel ingericht wordt. Het is de uitdaging om kinderen hun eigen fantasie te laten gebruiken. Een andere veel voorkomende valkuil is de neiging om, geïnspireerd door het kinderspel vol fantasie, dingen voor de kinderen al uit te denken. Betrek daarom kinderen bij het uitwerken van het thema naar ideeën voor inrichting, voorzieningen en activiteiten. Woorden als afwisseling, verrassend, geheimzinnig, levendig, onbepaald, uitdagend, ruim, dynamisch, natuur nabij zijn daarbij belangrijk.

Aandachtspunten bij inrichting van een speelpolder zijn:

- Aandacht voor landschappelijke context (kwetsbare natuur, hydrologie, etc.)
- Veiligheid (water, bereikbaarheid hulpdiensten, etc.)
- Kosten (duurzaam materiaal, toekomstige beheerskosten, etc.).

### 7.3 Voorzieningen

Kinderen willen gewoon spelen. Een paar simpele spelaanleidingen zijn vaak al voldoende om de fantasie te prikkelen. In een speelpolder staan natuurlijk materialen als riet, wilgen, water, zand en wat grotere stenen al garant voor speelplezier. Een aantal speeltoestellen, passend binnen het thema, maken de speelpolder toegankelijker voor alle speltypen.

Natuurlijk is het belangrijk om bij de inrichting na te denken over voorzieningen voor alle leeftijden. Voor kleine kinderen, maar misschien kunt u voor pubers ook wel een leuke hangplek creëren. Betrek de verschillende kinderen bij het ontwerp van hun eigen plek.

### 7.4 Activiteiten

U kunt verschillende activiteiten aanbieden in de speelpolder. Denk aan educatieve activiteiten van scholen en natuurcentra. Maar ook activiteiten die in relatie staan tot uw eigen

organisatie doelen, of passen bij het landschap of het thema. Ook kunt u een activiteitenprogramma opzetten met behulp van scholen en/ of de buitenschoolse opvang.

In een speelpolder kunnen kinderen meehelpen met het knotten van de wilgen. Het kapmateriaal kan vervolgens gebruikt worden voor het bouwen van hutten, of het vlechten van beschuttingen. Kinderen kunnen in een speelpolder ook veel leren over water en inrichting van het land. Zo kan met zand en water uitgelegd worden hoe water gezuiverd kan worden, maar met datzelfde zand en water kan ook uitgelegd worden wat het nut van dijken is.

Rondom het thema water zijn veel verschillende activiteiten te bedenken die een rol kunnen hebben in het lesmateriaal van de verschillende scholen. Van basisschool tot voortgezet onderwijs. Samen met leerkrachten kan lesmateriaal of opdrachten ontwikkeld worden.

## 7.5 Tot slot

Dit rapport bevat veel informatie over het concept speelpolders. Maar hoe maakt u nu de stap tot het echt realiseren van een speelpolder. Het rapport bevat daarvoor een aantal handreikingen, maar ook brochures als 'Vrij spel voor het speelbos', 'Speelnatuur in de stad, hoe maak je dat' bevatten hiervoor veel ideeën. Ook ontwikkelt Staatsbosbeheer een Handreiking Buitenspelen en avonturen beleven in de natuur. Belangrijk is in ieder geval dat bij inrichting en ontwerp nagedacht wordt over de volgende aspecten:

- Kosten en financiering van ontwerp en inrichting
- Beheer en onderhoud en de financiering hiervan
- Betrokkenheid van de omgeving om eventuele weerstand in een vroeg stadium om te buigen naar enthousiasme.

## 7.6 Bronvermelding en verder lezen

- 23) GGD Rotterdam-Rijnmond, Natuurspeeltuin de Speeldernis en Wageningen UR. 2009. Speelnatuur in de stad, hoe maak je dat?
- 24) Kenniscentrum Recreatie. 2007. Vrij spel voor het speelbos.

Zie ook:

[www.tandemweb.be/docs/135.Actiegericht%20handl%20speelbos.pdf](http://www.tandemweb.be/docs/135.Actiegericht%20handl%20speelbos.pdf) (31-05-2010)



## Bijlage 1 Verslag creatieve werksessie conceptontwikkeling speelpolders 5-2-2010



### Deelnemers

Erik op ten Berg (workshopleider COCD), Rob Berkers, Femke Huis en Albertien Perdok (Kenniscentrum Recreatie), Frans Fronik, Harm Blom, Erna van der Wiel, Harma Horlings (SBB), Myrthe Schipper, Nelleke den Boon, Monique Banus, Sandra den Adel, Marleen Dings (G.Z-H), Dayenne L'Abée (NISB); Marianne van Lier, Willy Leufgen (Stichting Oase), Sybolt Meindertsma (Bureau Sybolt Meindertsma), Henk van Oeffel (Gemeente Rotterdam), Michaël Steeghs (Steeghs Advies), Joost Vonk (Jantje Beton), Ingrid Bakker (TNO), Margit Schuster; Willy van Bragt.

### Inleiding

Korte presentatie door Rob Berkers.

Project Speelpolders = speelbossen in open en natte natuur- en recreatiegebieden

- Doel: Een concept ontwikkelen voor speelpolders
- Doelgroep: Terreinbeheerders en gemeenten die hun natte, open gebieden willen inrichten voor spelen
- Opdrachtgevers: Ministerie van LNV, Staatsbosbeheer, G.Z-H

Project aanpak:

- Literatuuronderzoek
- Workshop met experts
- Conceptontwikkeling

Workshop, nadenken over concept en kinderspeelwensen:

- Thema's
- Inrichting
- Voorzieningen
- Activiteiten

### Verschillende speeltypen:

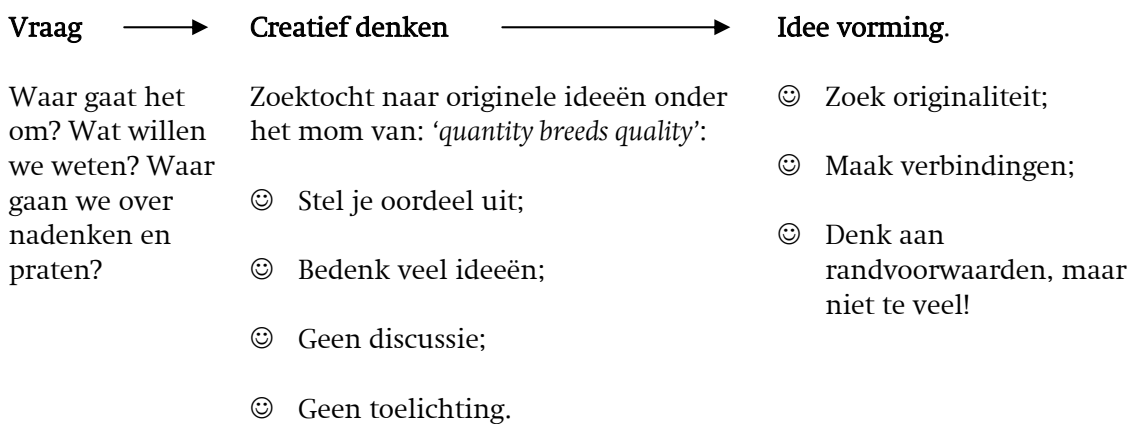
- Rauwers: gericht op actie en reactie, houden van bewegen en hebben ruimte nodig
- Douwers: vindingrijk, eigenwijs en in veel dingen geïnteresseerd
- Schouwers: luisteren en voelen, verzamelen en fantaseren
- Bouwers: bouwen en organiseren hun eigen spel

### Verschillende speelsoorten:

- Bewegingsspel
- Constructiespel
- Rollenspel
- Regel- en wedstrijdspel
- Ontmoeting, dromen, kijken en rust

### Brainstorm

Erik gaat uit van het volgende model:

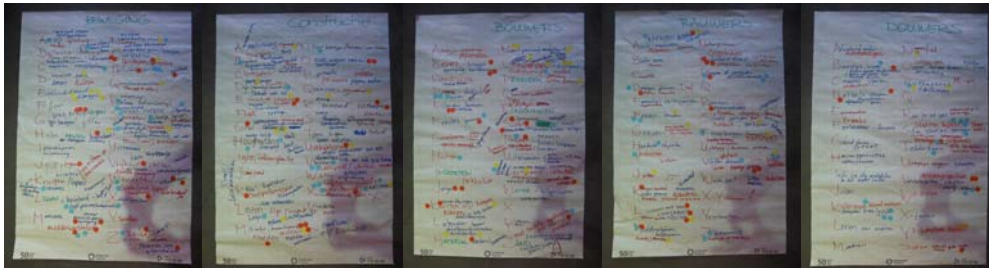


Bron: Denkmodel voor creatieve werksessie. Erik op ten Berg, COCD.



Het creatief denken werd gestimuleerd aan de hand van elf brainstorm thema's. In de eerste fase werd aan de hand van het alfabet, wisseling van partner en thema en associaties met voorwerpen op locatie een veelvoud aan ideeën gegenereerd. In de tweede fase keurden de aanwezigen de ideeën aan de hand van drie mogelijkheden:

- Blauwe ideeën: quick wins. Leuk idee en snel en gemakkelijk te realiseren;
- Rode ideeën: wow! Echt leuk idee en redelijke snel en gemakkelijk te realiseren;
- Gele ideeën: dreams. Super leuk idee, maar nu (nog) niet te realiseren.



Honderden ideeën zijn gegenereerd op verschillende flappen. Bij analyse bleek dat een aantal kreten, termen, ideeën bij verschillende brainstorm thema's vaker terugkwamen. Deze staan hieronder.

#### *Actieheld*

Jean Claude van Damme, brandweer, vechtersbaas, voetballer, held, redden

#### *Nieuwe media*

Films (Lord of the Rings, Avatar), digitaal, gps, gamen, internet communities, mobiel, twitter, kompas, eigen huis ontwerpen en thuis afbouwen, 360° filmpjes op youtube, kolonistenspellen, Nintendo Wii, meerdere rollen en levels

#### *Wedstrijd-element*

Hindernissenbaan, Olympische Spelen, puzzeltocht, paintball, water en land race, polsstokspringen, neushoorn race, schaakspel, damspel, tokkelbaan, slotje springen, apekooi, sport en spelen, topsport, landje pik, zevenkamp, historisch spel/ kamp

#### *Avontuur*

Graal of schat zoeken, goud zoeken en zeven, mysterie, ontdekkingsreiziger (Robinson Crusoe), poldergeest, piraten, rovers, queste, romeinen, veenlijk, Mr. X, doolhof, labyrint, adrenaline, puzzeltocht, smokkelaar, spoor zoeken, vuurtje stoken, abseilen van fort, survival, overlevingstocht, spannende verhalen



#### *Voedsel*

Boer(in), jagen, kaasboer, aardappels rooien, kok, molenaar, verbouwen van grondstoffen, molens, oven (steen/ brood bakken), (aardbeien) eten, picknick, oogsten, baobab boom met binnenin een restaurant, eten in en eten uit de uiterwaard, moestuin, nepbeesten melken,

zuring eten, geiten mennen, landbouwtechnieken, tractor, BBQ, stal uitmesten, boerenleven, eieren zoeken, jaargetijden, landleven

#### Zorg

Vadertje en moedertje, zuster, poppen, knuffelen, douche in het veld, zoenen ("trouwen"), eigen huis ontwerpen



#### Oorlog

Loopgraven, levend stratego, verdedigingslinie, (geheime gang) naar kerker van fort, schuilkelder, touwbrug (maken), tankrijden, tunnels, dropping, soldaatje spelen, verdedigen en aanvallen, cowboys en indianen, Hollandse Waterlinie

#### Land veroveren

Dijkwerker, dijkgraaf, landmeter, muskusratten vangen, veenlijk, poldergeest, brug, boot, dijk, dammen, delta's, drijvende woningen, pompen, verzuipen, veerpont, afwatering, delta's maken, droogmaken, huizen, hutten bouwen, eilanden bouwen en verbinden, kleikasteel, kruien, overstromingen (maken), sluis, speciale veenschoenen, vestigingswal, droogmakerij, inunderen, kolonistenspel, gemaal, overleven, waterbeheer, verdronken land

#### Beschutting

Hut/ huisje, boomhut, hooihut, riet, wilgenhut, wilgenbouwsel, waterburcht, grashut, struikhuis, schuilen, kuil, verstopplek, konijnenhol, hutten en hollen



#### Dieren

Krokodil, draak, monster, beverburcht, 'dieren' huis, nest kastjes, vogels, dieren bekijken, nest voor kind zelf, speelgoed koe/ schaap, vissen, dino's, kikkers, beestjes vinden, insecten, ijsberen, bevers, otterleven, zicht van een mier, voedselweb

#### Van boven af

Vliegen over landschap, opstijgen, ophijsen, ballon varen, toren, wolken, luchtkasteel, uitkijkpunt, uitkijktoren, verreijker, overzichtsplek, luchtballon, vliegeren, vliegen, vogelvlucht, astronaut



#### Optreden

Toneel, podium, zanger(es), X-factor, theater, voorstelling, muziek maken (met natuur), popconcert, verteltroon, voorlezen door schrijvers, verhalen verzinnen



### *Rust*

fluisterboom/ luisterbuis, hangboom, liggen luisteren, uitrusten, mediteren, yoga, chillen, polder lounge, geluiden luisteren, knisperboekje, snoezelen, heuvel om met je rug op te liggen en naar de lucht te kijken

### *“Wetenschap” en kennis*

Quantum mechanica, onderzoeker, uitvinder, bodemlagen en/ of grondsoorten onderzoek, pythagoras en archimedes, sterren kijken, quiz, kennisboom, scheikunde proeven, toverdranken, heksenkring, buitenaards leven, botten en fossielen, heelal, testjes, ufo's

### *Water en modder*


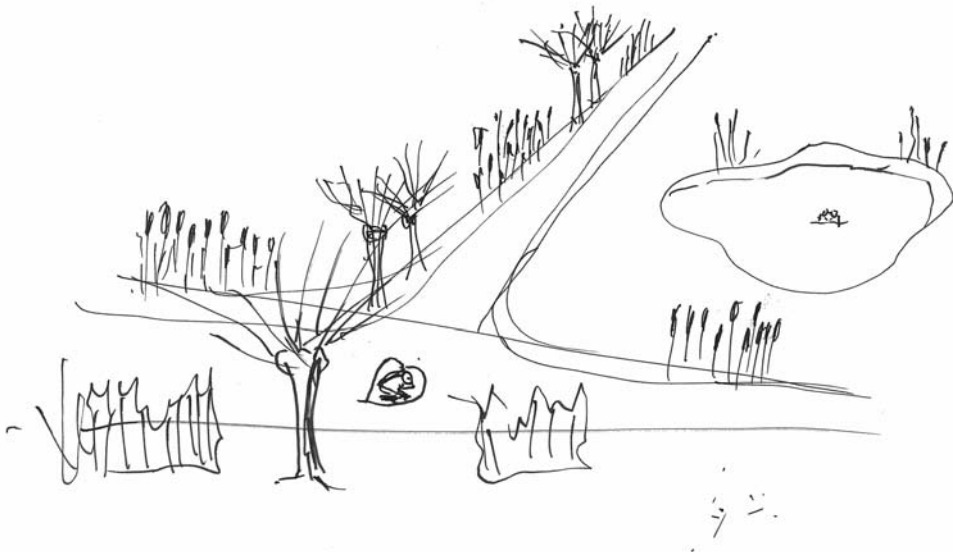
Knuppelbrug, pootje baden, waterbaan, wildwatervaren, snorkelen, zeilen, pad onder water, watermatras, zwemmen, ijs, modderworstelen, modderglijbaan, modder gooien, bos van moerascypressen

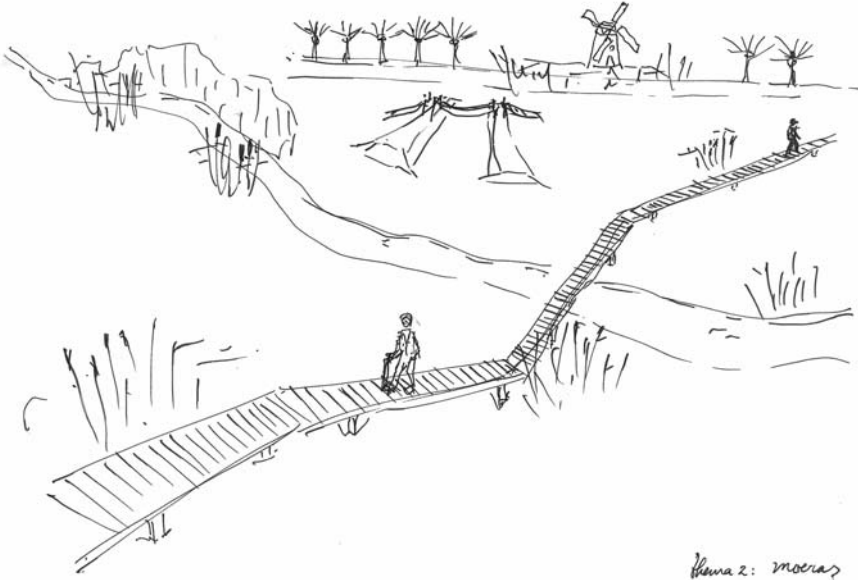
Een aantal termen kwamen wel regelmatig terug, maar vallen niet onder een van bovenstaande noemers:

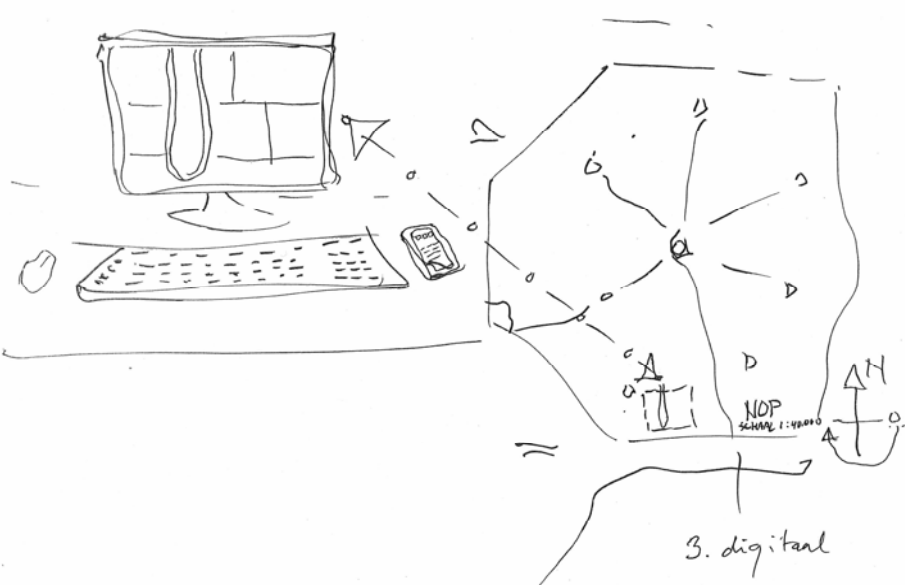
- Oudervrije zone;
- Nacht activiteiten;
- Duurzaam;
- Geen thema.

### **Uitwerking verschillende thema's**

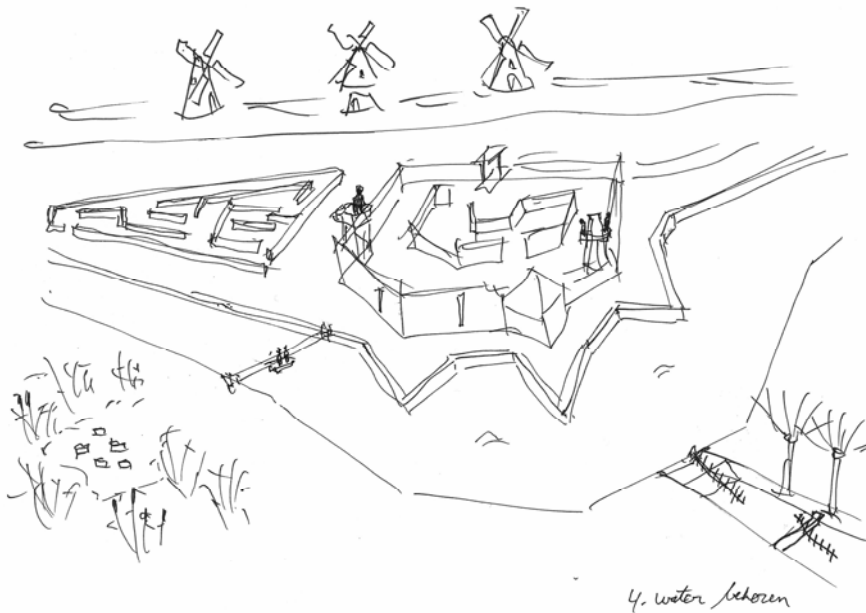
Vier thema's zijn uitgewerkt door vier teams aan de hand van een IDFiche. Binnen elk thema werkten de teams drie varianten uit, een van de thema's werd in detail beschreven. Daarna konden de andere aanwezigen dino's leggen op de beste ideeën binnen het uitgewerkte IDFiche.

<b>THEMA 1: ZICHT VAN EEN DIER/ BEESTENBOEL/ VOEDSELWEB</b>		
Variant 1:  ZICHT VAN EEN MIER	Variant 2:  <b>ZICHT VAN EEN KIKKER</b>	Variant 3:  ZICHT VAN EEN REIGER
		
<p>Inrichting en Ontwerp:</p> <p>Eventueel de verschillende 'zichten' apart, maar liefst combineren.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Paddenpoel, flauw talud &amp; ondiep maken &gt; modderbad en modderworstelen</li> </ul> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: right;"><i>Thema 1: paddenpoel</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hoog gras &amp; riet: verstop plekjes en 'eilandjes' &gt; kikkertheater/ concert</li> <li>▪ Houten vlonders: waterlelies &gt; eilandhoppen</li> <li>▪ Hindernissenbaan &gt; zevenkamp (vangen, springen, zingen)</li> </ul> <p><i>Andere ideeën, ook bij andere 'zichten': schat zoeken; bouwen van burcht/ hut; touw, hooi, gras, bouw materiaal; samenwerken (grote en kleine blokken); je klein voelen door hoge beplanting; burcht; bouwspel; ondergronds stelsel; buizen; zwemmen; klimmen/ nest in elektriciteitsmast; vliegen; uitkijktoren; riet; eieren; sterren kijken; nacht activiteiten.</i></p>		
Speelvoorzieningen: niet specifiek uitgewerkt.		
Educatie Activiteiten: niet specifiek uitgewerkt.		

THEMA 2: OVERLEVEN/ KOLONISEREN > varianten zijn fases/ zones.		
Variant 1: LAND VEROVEREN	Variant 2: LAND LEREN KENNEN	Variant 3: LAND GEBRUIKEN
<p>Inrichting en Ontwerp:</p> <p>Fase 1 – veroveren:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Moeras/ verdrinken land/ veenschoenen/ droogleggen &amp; overstromen;</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Pompen/ molens/ dijken/ bruggen bouwen;</li> <li>! samenwerken/ knuppelpaden maken.</li> </ul> <p>Fase 2 – leren kennen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beschutting maken – paalwoningen/ terpen/ drijvende woningen;</li> <li>'goud' zoeken;</li> <li>'veenlijken' ontdekken.</li> </ul> <p>Fase 3 – gebruiken:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wat is eetbaar (zuring, kikkerbilletjes, muskusratten, melk, kaas, boter)?;</li> <li>Verbouwen, jagen, vissen;</li> <li>Wat is drinkbaar (waterzuivering)?;</li> <li>Waar kan ik mee bouwen? Klei/ veen, riet, wilgentakken etc.</li> </ul> <p>Extra aandacht voor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jaargetijden;</li> <li>Dag- &amp; nachtleven (besef van zicht in nacht, 'altijd' licht – sterren/ maan).</li> </ul> <p>Speelvoorzieningen: niet specifiek uitgewerkt.</p> <p>Educatie Activiteiten: niet specifiek uitgewerkt.</p>		

<b>THEMA 3: DIGITAAL</b> > geen varianten		
Variant 1:	Variant 2:	Variant 3:
<p><b>Inrichting en Ontwerp:</b></p> <p><b>Game bouwen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Verbinding thuis – speelpolder</li> <li>▪ Goed raamwerk: digitaal en in het veld                             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Meerdere rollen</li> <li>▪ Meerdere levels</li> </ul> </li> <li>▪ Steeds variëren &gt; verhaal heeft meerdere lagen</li> </ul> <p><i>Ideeën voor inhoud: Olympische spelen; schat zoeken; graal zoeken; geo-catching; Lord of the Rings; kolonisten; veenlijk; uitvinders; dijkgraaf; twitteren; web-community.</i></p> 		
<p><b>Speelvoorzieningen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Digitale middelen zoals barcodes (lezen), sms &gt; opdrachten</li> <li>▪ Let op: focus op het gebied + verhaal en niet op 'toestel'</li> </ul>		
<p><b>Educatie Activiteiten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Duik in een rol</li> <li>▪ 'iets' vinden</li> <li>▪ Individueel en groep &gt; community (online)</li> </ul>		

**THEMA 4: WATERBHEER (vriend en vijand)**



**Variant 1:**  
WEDSTRIJD WATER  
BEHEREN DOOR KINDEREN

**Variant 2:**  
DIJKLEGER SPELEN

**Variant 3:**  
LEVEND(IG) WATER

**Inrichting en Ontwerp:**

- Hoogteverschillen land-water
- Onoverzichtelijk maken (riet/ wilgen)
- Pompen/ schuiven
- Afbakening/ zones
- Ondergrondse buizen/ loopgraven






**Speelvoorzieningen:**

- Uitkijkposten
- Water- en zandbakken
- Loopgraven
- Trekpont
- Doolhof/ labyrint
- Losse (natuurlijke) materialen
- Molens

**Educatie Activiteiten:**

- Oorlogje spelen
- Droog en nat maken (water in beweging)
- Moeras maken
- Kanalen graven
- Dammen bouwen
- Dijken dichten
- Wilgen knotten
- Sloten overbruggen
- Zwemmen

## Dino scorebord

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Padden/ modderpoel</li> <li>▪ Voedselweb</li> <li>▪ Zicht van een kikker</li> <li>▪ Veenschoenen</li> <li>▪ Verdronken land</li> <li>▪ Wat is eetbaar?</li> <li>▪ Verbouwen/ jagen/ vissen</li> <li>▪ Wat is drinkbaar?</li> <li>▪ Jaargetijden</li> <li>▪ Digitale middelen (barcode, sms)</li> <li>▪ Focus op gebied en niet op toestel</li> <li>▪ Hoogteverschillen land-water</li> <li>▪ Droog en nat maken (water in beweging)</li> <li>▪ Molens</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fases/ zonerings</li> <li>▪ Veenlijk ontdekken</li> <li>▪ Game bouwen</li> <li>▪ Meerdere rollen &amp; levels</li> <li>▪ Ondergrondse buizen/ loopgraven</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kikkertheater</li> <li>▪ Losse (natuurlijke) materialen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Drijvende waterlelies (spring-stap)</li> <li>▪ Land leren kennen alle bijbehorende activiteiten (thema 2)</li> <li>▪ Dag- &amp; nachtleven, besef van nacht, sterren en maan</li> <li>▪ Verbinding thuis – speelpolder</li> <li>▪ Duik in een andere rol</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Land veroveren en alle bijbehorende activiteiten (thema 2)</li> </ul>

## Bijlage 2 Verslag workshop randvoorwaarden speelpolders 1-7-2010

### Deelnemers

Femke Huis, Albertien Perdok (KCR), Marleen Dings, Monique Banus (GZH), Harm Blom (SBB boswachter VPR beheerseenheid Hollandse Waarden), Pim Louwaars (SBB districtshoofd Groene Hart, regio West), Luuk Oevermans (SBB opzichter beheerseenheid Hollandse Waarden), George de Wit (SBB veldmedewerker senior beheer, Reeuwijk e.o.), Jan-Willem vd Graaf (SBB veldmedewerker senior beheer, Alblasserwaard eo), Corien Koreman (SBB boswachter VPR beheerseenheid Vechtstreek), Tineke Harlaar (SBB boswachter VPR beheerseenheid Heuvelrug), Fred Mijnten (SBB medewerker RODS), Adriaan van Koeverden (SBB medewerker RODS)

### Inleiding

Steeds vaker zie je een ergens een speelbos. In het westen van het land, waar vraag het grootst is, wil de realisatie van speelbossen nog niet zo vlotten. Dit komt o.a. omdat er niet zoveel bossen zijn. De natuur die er is, is vaak open en nat. Vandaar dat Staatsbosbeheer aan het Kenniscentrum Recreatie vroeg mee te denken op welke manier speelnatuur gerealiseerd kan worden in natte en open natuurgebieden.

Kenniscentrum Recreatie voerde een literatuurverkenning uit naar welke aspecten komen kijken bij de ontwikkeling en realisatie van een speelpolder: inrichting en beheer, voorzieningen, activiteiten en thematisering. Over thematisering is op 5 februari een creatieve workshop geweest met experts op het gebied van spelen. Zij hebben meegedacht over hoe een speelpolder eruit kan zien. De resultaten tot nu toe zijn beschikbaar via de bijgevoegde presentatie.

De workshop had als doel meer duidelijkheid krijgen over de randvoorwaarden die belangrijk zijn voor realisatie van een speelpolder. Dit is gebeurd aan de hand van 2 cases:

- IJsselbos
- Fort Wierickerschans

### Vorstelrondje

Aan de hand van speelervaringen in de natuur is een voorstelrondje gehouden. Leuke jeugdervaringen zijn:

- Kikkers vangen
- Zwemmen
- Schaatsen
- Klimmen
- Nesten zoeken en thuis 'opzetten'
- Riet pollen springen
- Polsstokspringen
- Mierenhoop observeren en mieren plagen

- Indiaantje spelen
- Slootje springen
- Struinen
- Hutten bouwen
- Proberen zo snel mogelijk op het ijs te staan
- Hout hakken en vuurtje stoken

De jeugdervaringen zijn bijzonder en worden als zeer waardevol ervaren. Dat willen we ook aan de jeugd van tegenwoordig meegeven. De jeugdervaring met de natuur is de basis voor betrokkenheid met de natuur later.

De activiteiten die genoemd zijn zouden zeer goed passen in de speelpolder. Veel spannende ervaringen hebben te maken met spelen met water.

### Brainstorm – IJsselbos

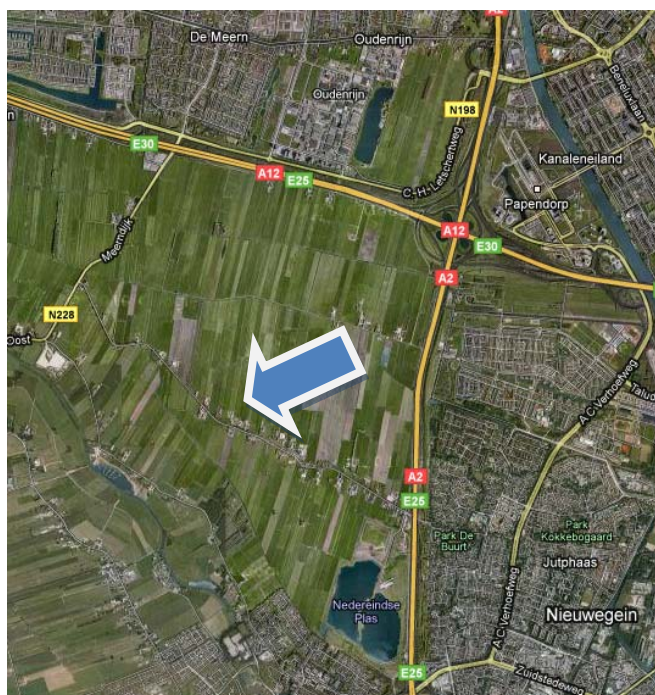
Enkele hoofdpunten uit de brainstorm:

#### *Gebiedseigenschappen*

- Nieuwe natuur met natuur, landschap en recreatiedoelstellingen
- Uitloopegebied IJsselstein, Nieuwegein en een toekomstige wijk van Utrecht
- Bosgebied en waterberging
- Recreatie om de Stad-terrein (Rods) hierdoor mogelijk meer financiële middelen
- Recreatieve infrastructuur: pannenkoekenhuis, jachthaven
- Gebied in ontwikkeling
- Doelstelling: realisatie in 2 jaar
- 

#### *Betrokkenheid*

- Omwonenden > wat willen de mensen? Hebben ze iets aan een speelpolder? Wat voor mensen wonen er in de naburige wijken/ dorpen/ steden? Zijn er kinderen en/ of scholen in de buurt? Betrek de doelgroep erbij, via informatiebijeenkomsten of workshops.
  - Creëer betrokkenheid!
  - Nieuwe wijk Utrecht is een luxe wijk, jonge gezinnen, ‘rijke’ burgers.
- Overige stakeholders/ organisaties > gemeenten en waterschappen in een vroeg stadium bij het project betrekken.
  - Bij IJsselbos is een sterke lobby van manege eigenaren. Te gebruiken?
- Eigen boswachters > voor draagvlak en gebiedskennis!
- Hondenbezitters.
- Scouting is interessante partij.
- Scholen gebruik voor de communicatie.





Betrokkenheid van (lokale) partijen is nodig voor ideeën over de inrichting, om de juiste locatie te kiezen en bijvoorbeeld al na te denken over mogelijke zonering.

*Waterkwaliteit/ waterveiligheid > cruciaal bij speelpolder!*

- Streef naar zwemwaterkwaliteit! Al hoeft het niet als zodanig aan te bieden.
- Blauwalgen > zorg dat je zo dicht mogelijk in de buurt bent van de inlaat van vers water, of in de buurt van een (water)hoofdweg. Boswachter of waterschap kan vertellen waar dat is. Beweging van polderwater is namelijk beperkt. Bekijk het probleem van de blauwalgen zowel op regionale als lokale schaal.
- Diepte van het water > ondiep water is veiliger en speelplezier is net zo groot.
- Betrek waterschap er zo vroeg mogelijk bij. Zij hebben veel gebiedskennis en kunnen meedenken over locatie en meedenken over blauwalgen bestrijding.
- Gesloten systeem met circulatie kan ook een optie zijn.

*Infrastructuur*

- Welke mate is het gebied bereikbaar? Wandelen, fietsen of auto? Welke infrastructuur is er al? Wat heb je nog nodig?
- Lift mee met bestaande ontwikkeling en aanleg trajecten.
  - IJsselbos > mensen zullen daar met de fiets of met de auto naar toe gaan.
- Gebied bereikbaar voor hulpdiensten
- Toegankelijkheid is ook belangrijk. Ouders willen op goede paden kunnen lopen met hun haken, witte gymmen en minirokje, zonder 'vies' te worden.

*Voorzieningen > parkeren, horeca, sanitair, zitten*

- Kind > kinderen willen graag even weg van het toezicht oog van de ouders. Met simpele elementen kun je al veel speelplezier realiseren: riet, wilgen, water, zand, grotere stenen, dunningshout laten liggen etc.
- Ouder > ouders willen graag een bepaalde mate van toezicht op hun kinderen. Daarnaast heeft de speelplek een sociale functie voor de ouders > ontmoeting. Het is ook een (mooie) plek om te rusten, voor verjaardagsfeestjes etc. Wat zijn de wensen van ouders? Parkeren, voorzieningen, activiteiten?
- Leg geen dubbele voorzieningen aan, kijk naar wat het gebied al biedt.
- Sportieve uitdaging voor kinderen en volwassenen. Trimbaan bijvoorbeeld.
- Allochtonen als aparte groep zien. De een wil bij een bbq niet in de rook zitten als het gaat om onrein vlees: varkensvlees voor moslims, koeienvlees voor Hindoes, angst voor honden, niet vies willen worden etc.
- Nadenken of je ook voor jongeren, tussen 12 en 18 jaar, voorzieningen wilt aanleggen. Zij zoeken een plek om te hangen, samen te komen en plezier te maken. Combineren met de speelpolder? Dan ook nadenken over vandalisme, en mate van toezicht. Mogelijk zitten doelgroepen elkaar in de weg.
- Voorziening niet te kunstzinnig maken. Duurzaamheid is belangrijker.

*Voedsel en Waren Autoriteit (VWA)> Warenwetbesluit attractie- en speeltoestellen (WAS).*

Artikel 8 hiervan zegt:

- Attractietoestellen worden periodiek gekeurd door een aangewezen instelling.
- Speeltoestellen worden eenmalig gekeurd door een aangewezen instelling.
- Bij de keuring van speeltoestellen en bij de eerste keuring van attractietoestellen van een eenvoudig ontwerp kan worden volstaan met de keuring van een het type kenmerkend monster

*Thema's > is leuk en moet je doen!*

- Kinderen kunnen zich ermee identificeren.
- Geen Disney park, landschappelijk inpassen.
- Historie van het gebied biedt aanknopingspunten.
- Neem het gebied zelf als uitgangspunt: de richting van bestaande sloten, fruitbomen, grote bomen, etc.

*Onderhoud(skosten) > slimme inrichting.*

- Nadelen: natter, meer rot, meer vandalisme, meer en vaker onderhoud nodig
- Voordelen: meer materiaal uit het gebied halen
- Afhankelijk van ondergrond: dingen zakken weg, dan heb je een hele dure en goede voorbereiding van de bodem nodig.
- Afhankelijk van de mate van openheid die je nastreeft: open houden geeft veel werk om bijvoorbeeld wilgenopslag te voorkomen.
- Onderhoudskosten en werkzaamheden integreren in bestaand beheerplan.
- Goed nadenken over je beheerplan > moet ik het gebied in kunnen met een machine? Kunnen de hulpdiensten er komen? Met locatiekeuze hier al rekening mee houden. Wat heb je in de toekomst nodig?
- Beplanting: bloemenranden zijn leuk, wel extra beheer vanwege berenklauw.

*Overige punten:*

- Speelbossen worden vooral bezocht door hogere opgeleiden.
- Kinderen zullen niet vaak alleen komen, meestal zijn het gezinnen.
- Hoe krijg je kinderen uit hun huis? Door een echte attractie aan te bieden? Je moet ouders zo ver krijgen dat ze hun kind meenemen.
- Kies je voor een regionaal functie of lokaal?
- Kies je voor 'formeel' of 'informeel'? SBB maakt onderscheid tussen een 'speelbos' en 'vrij spelen'.
- IJsselbos heeft als doel recreatie. Geen andere beleidsclaim: is wel gemakkelijk! Niet nadenken over natuurdoelen. Binnen de EHS zijn speelbossen. Belangrijk is de locatie, dan hoeft het niet conflicterend te zijn met de doelstellingen. Bouwen is in EHS/ N2000 wel lastig.
- Neem contact op met Erna v/d Wiel. Zij schreef een intern stuk voor SBB, met goede voorbeelden, een handleiding over o.a. speelveiligheid

## Brainstorm – Fort Wierickerschans

Enkele hoofdpunten uit de brainstorm:

### Gebiedseigenschappen

- Bestaande natuur, 10,5 ha in eigendom van Staatsbosbeheer
- EHS / Groene ruggengraat (cruciale verbinding, strook 200 meter, : 100 meter moerasnatuur, 100 meter grasland)
- Aansluiting zoeken bij natuurlijke doelstellingen van het gebied
- Geen goede ontsluiting met provinciale wegen
- Fort heeft regionale aantrekkingskracht. Op het fort is het Groene Hart centrum (informatiecentrum), horeca en startpunt van wandel- en fietsroutes
- 100 parkeerplaatsen op 500 meter lopen van de potentiële speelpolder locatie
- Het fort is bereikbaar per OV (buurtbus)
- Stevige bodem (kleiig)
- Doelstelling: realisatie zou meteen kunnen beginnen; grond is in eigendom



### Doelgroep/Betrokkenheid

- Analyse doelgroep:
  - Er wonen niet veel kinderen in de buurt. Kinderen die er wonen hebben zelf vaak veel buitenruimte.
  - Tot nu toe bezoeken weinig kinderen het fort.
  - Potentiële doelgroep: families voor een dagactiviteit in combinatie met een bezoek aan het fort
  - Georganiseerd bezoek voor scholen/bs'o's
- Voorkomen dat het een uitlaatlocatie voor honden wordt
- Draagvlak creëren bij bewoners/omwonenden. Staatsbosbeheer moet zo snel mogelijk met de omwonenden in gesprek. (onder welke voorwaarden) Zien zij het zitten dat er een speelpolder gerealiseerd wordt? Heeft Staatsbosbeheer ruilmiddelen?
- Jeugd (scouting) participeren bij ontwerp en aanleg

### Waterkwaliteit/ waterveiligheid > cruciaal bij speelpolder!

- Het fort ligt op de grens van 2 waterschappen. Fortwater is van een andere eigenaar dan het speelpolder water.
- Zorgen voor (door)stromend water / geen stagnerende plekken
- Probeer gevaren voor de gezondheid te voorkomen: blauwalg, ziekte van weil
- Veiligheid → Sloten met vlakke oevers en stevige bodem
- Geen zwemwater, maar spetterwater

### *Infrastructuur*

- De speelpolder moet goed bereikbaar zijn.
- Pad naar eventueel nieuwe parkeerplaats verbreden zodat auto's elkaar kunnen passeren.
- voldoende parkeerplaatsen → 100 parkeerplaatsen is te weinig als er ook activiteiten/evenementen op het fort zijn
- parkeerplaatsen dichtbij de ingang van de speelpolder → 500 meter wandelen is eigenlijk te ver. Er moet een parkeerplaats zijn bij de ingang van de speelpolder. Dan zou er een nieuwe parkeerplaats gerealiseerd moeten worden aan de andere kant van het fort.

### *Inrichting/voorzieningen > parkeren, horeca, sanitair, zitten*

- Natuurlijke inrichting
  - Water om overheen te stappen
  - Gebiedseigen beplanting, wilgen, riet (pas op met vuur), hoogstam fruitbomen (bij parkeerplaats)
  - Zonering door watergangen
  - Helft riet
  - Wilgentakken, dynamiek, elke keer anders
  - Kronkelende paden om de rechte, originele waterlopen
  - Mogelijkheden maken om een deel onder water te zetten
- Speelvoorzieningen:
  - Paar speelvoorzieningen en de rest moeten kinderen hun eigen fantasie prikkelen. Zelf bruggen bouwen e.d.
  - trekpondje
  - inundatievelden
  - stapstenen
  - waterbaan
  - touwbrug over het water
  - materiaal voor hutten e.d.
  - rietdoolhof
  - plukweide (fluitenkruit, smeerwortel) → 2x per jaar maaien
  - Materiaal om mee te spelen, zoals wilgentakken
- Let op:
  - Zicht(lijnen) op het fort behouden
  - Afval/glas is lastiger te vinden in water.
  - Beheerspad nodig, ook bereikbaar voor hulpdiensten
  - Duurzaam materiaal kiezen (hufteproef), want een keer nieuw aanleggen is duurder
  - Verbindingen over/door het water moeten niet cruciaal zijn. Ouders/begeleiders via een omweg met droge voeten kunnen laten lopen terwijl kinderen de kortste weg nemen via uitdagingen over water.
  - In planfase al ideeën voorleggen bij de VWA
  - Geen water bij parkeerplaats, (afval, gevaar, e.d.)
  - Directe verbinding tussen het fort en de speelpolder. 80 meter over het water?

### *Thema's*

- waterlinie
- verovering

- voetje van de vloer
- natte voeten

*Onderhoudskosten*

- Veel riet en wilgopslag in een nat gebied brengen onderhoudskosten met zich mee.
- Let op beheerskosten bij de aanleg en inrichting.
- Met een machine beheersbaar houden
- Alles zakt weg, duurdere aanleg
- Regelmatig veiligheidsinspectie
- berenklaauw bestrijden

*Overige punten*

- Zorgplicht is bij een speelpolder niet anders dan bij een speelbos. Hier moet je water controleren, in een speelbos moet je bomen controleren.
- Vergif uit de natuur (planten, bessen, paddenstoelen, valerium, bitterzoet, papaver), maar ook beesten (ziekte van Weil en teken)
- Activiteiten accommoderen en organiseren voor schoolklassen:
  - Snel groeiend hout is leuk om gezamenlijk te knotten
  - Proberen scholen 2x per jaar te laten komen voor binding
- Rampoefening organiseren
- Eventueel onder begeleiding af en toe een kabelbaan vanaf het fort naar de speelpolder.
- Boomfeestdag voor aanplant bomen/eerste inrichting, binding creëren
- Beheer en inrichting kan duurzamer zijn.
- Mensen attenderen op veiligheid en water