



# “EN MIJN LANG GRAS DAN?”

**CREATIEF AAN DE SLAG  
TIJDENS INSPRAAKSESSIES  
MET KINDEREN**

*Kaat Schaubroeck, Jorieke Vyncke en Wouter Vanderstede*

*Hoe zorg je ervoor dat een nieuwe speelplek meer wordt dan een verzameling speeltoestellen? En hoe geef je kinderen en jongeren een stem in een nieuw beleidsplan voor speelruimte? Voor de her-tekening van een domein in Blaasveld (Willebroek) maakten leerlingen uit de basisschool gebruik van picto-play. De eenvoudige methode, ontwikkeld door Kind & Samenleving, helpt kinderen om hun ruimte vorm te geven én port hen aan tot een stevige discussie over prioriteiten.*

*“Zie, we hebben nog juist genoeg over voor die boomstamschijven!”*

*“En mijn lang gras dan?”*

*“Gras? Gaat jij nu echt uw geld verspillen aan gras?”*

*“Maar daar kunt ge dus wel verstopperkje in spelen!”*

Het is dinsdagochtend, de zon beukt op de ruiten, maar van indommelen is geen sprake in het zesde leerjaar van de basisschool Sint-Joris in Blaasveld. In de klassen van juf Vanessa en meester Michel worden de meningen te vuur en te zwaard verdedigd: over de waarde van gras, maar ook over het nut van twee klimbomen, over de vraag hoe diep een plas moet zijn, en of beklimbare kunst wel een goede investering is.

Nu er een nieuw beheersplan in de steigers staat voor het domein achter het Blaasveldse kasteel Bel Air, is dit hét moment om er ook de speel- en belevingskansen van kinderen te bekijken. In zo'n beheersplan proberen de beleidsverantwoordelijken tot een gezamenlijke ruimtelijke visie op het domein te komen. Daarbij zoeken ze naar evenwichten tussen natuur en recreatie en kunnen ze bijvoorbeeld ook formele speelzones afbakenen. Tijdens een inspraaksessie op school krijgen kinderen daarom de kans om hun mening te geven over hun dorp, over de plekken waar ze het liefst zitten, hoe autonoom ze daar naartoe kunnen, en van welke nieuwe speelplekken ze nog dromen. Zo verwerven de verantwoordelijken een algemeen inzicht in hoe kinderen een dorp ervaren dat aan de

rand van verstedelijkt gebied ligt (“de nevelstad”). Daarnaast moeten de inspraaksessies ook leiden tot concrete beleidsvoorstellen voor het gemeentebestuur.

De vraag is dan: hoe loods je kinderen voorbij de clichés? Als ze over speelruimte nadenken, zijn ze “net als volwassenen” al snel gefocust op toestellen. Toch weten we uit onderzoek en ervaring dat een kwaliteitsvolle en speelse publieke ruimte vooral bestaat uit uitdagende landschapselementen. Precies om kinderen voorbij dat klimrek-glijbaandenken te helpen, ontwikkelde Kind & Samenleving picto-play, een methode waarmee kinderen een plek ontwerpen waar ze kunnen klauteren, griezelen, chillen

## Knippen & keuzes maken

*“Maar Jonas, waarom moeten er nu twee picknickbanken zijn? Op hoeveel banken kunt ge tegelijk zitten?”*

*“Ah maar ja, da's een bank om te eten en een om te babbelen.”*

*“Maar dan kunnen we geen eilandje meer kopen. Allez, wie legt er allemaal bij voor een eiland?”*

*“O ja, een eiland, en dan kunnen we daar met een vlot naartoe varen...”*

*“Of over het water slingeren met een slingerboom!”*

Er gebeurt iets met kinderen – zelfs met die grote van het zesde leerjaar – zodra ze scharen, stiften en lijm in handen krijgen. De hoofden buigen, de concentratie stijgt en tegelijk begint de fantasie op te borrelen. Hoe maak je een donker bos nog donkerder? Hoe geraak je van op een eiland weer aan land?

Picto-play maakt net gebruik van die creativiteit: kinderen “knutselen” hun speelweefsel aan de hand van eenvoudige tekeningen, de iconen. Daarvoor gaan ze in groepjes aan de slag met een luchtfoto van de ruimte die aangepakt wordt en met een blad met icoontjes die ze naar hartenlust mogen uitknippen. Bij die icoontjes zitten wat speeltuigen, maar vooral veel landschapselementen. Er zijn speelse dingen als boomstamschijven en beklimbare kunst, waterelementen als plassen en modder, klimbomen, heuvels, wilgenhutten. De mogelijkheden zijn divers, maar er is een beperking: aan de toestellen en ingrepen wordt een prijs toegekend, in de vorm van symbolische

munten. Modder heb je al voor één muntje, voor een donker bos moet je drie munten neertellen. En als kinderen bijvoorbeeld echt een eiland willen, of bespeelbare kunst, dan kost dat vier muntjes, terwijl ze er elk maar drie hebben gekregen. Dus zullen ze moeten samenleggen voor een gemeenschappelijke droom. Op die manier worden kinderen uitgedaagd om scherpere keuzes te maken, prioriteiten te stellen en zich bewust te worden van de kostprijs van bepaalde ingrepen. Uit hun onderlinge discussies valt veel te leren over de achterliggende ideeën die kinderen laten meespelen in hun keuzes; daar kan je ook zelf op doorvragen.

De begeleiders moeten ontgoocheling wel proberen te vermijden. Afhankelijk van de gemeente waar je met picto-play aan de slag gaat, en de pijnpunten en mogelijkheden daar, maak je vooraf al een bewuste selectie in de icoontjes. Wat echt onmogelijk is, wordt niet gebruikt. Maar wat kan helpen om de blik wat te verruimen, hoef je niet a priori te censureren. Dat niet alle dromen in vervulling zullen gaan, is belangrijk om weten voor de deelnemende kinderen. Vertel hen dat dit een aanzet is om met het gemeentebestuur te spreken, en nog geen vast plan. In Bel Air bijvoorbeeld, moet de gemeente op zoek naar een evenwicht tussen cultuur, natuur en spelen, en dat maakt bepaalde ingrepen mogelijk moeilijker. En niet alle gemeenten staan te popelen om een eiland aan te leggen waar je met een vlot naartoe kan...

### Tip!

Voorzie voldoende tijd voor de verwerking. De picto-play-werkstukken zeggen veel, maar niet alles. Ze hebben duiding nodig en moeten worden aangevuld met wat tijdens het maken gezegd is. Zoek naar overeenkomsten en patronen, zodat je met stevige conclusies naar het beleid kan stappen. Maak eventueel een syntheseschets en zoek naar referentiebeelden die het idee van de iconen concreter maken voor de specifieke ruimte. Probeer bovendien met andere technieken zicht te krijgen op de huidige betekenis van plekken en het huidige ruimtegebruik.





## Alles op z'n plaats

Zodra de icoontjes zijn gekozen, moeten ze ook een vaste plaats krijgen op de luchtfoto. Een groepje kinderen beslist om de grasveldjes uit elkaar te leggen ("want dan moeten we niet altijd allemaal samen spelen"), en om de wilgenhut naar diep in het donkere bos te verhuizen ("want beter een donker bos dan een saai bos"). Daarna kunnen de kinderen er van alles en nog wat bij schrijven. Dat maakt de interpretatie achteraf makkelijker en biedt een ontwerper extra informatie. Die kan zich nu laten inspireren door de veelheid van ideeën, maar hij kan ook de meest gekozen iconen selecteren, of de patronen blootleggen (avontuurlijke zone, veel water, chill-hoekjes). Net die flexibiliteit maakt van picto-play een inspraak-instrument dat kinderen en volwassenen aanpoort om realistisch te denken, maar tegelijk volop ruimte laat voor fantasie. Kun je zwemmen in een

plas? En kun je eigenlijk een lamp installeren in een wilgenhut? Na een halfuurtje knippen en plakken is het tijd voor de laatste onderhandelingen. Sommige groepjes zitten allang door hun voorraad muntjes heen, andere moeten nog knopen doorhakken. "We nemen er nog een klimboom bij!" "Oesje, dan is er geen geld meer voor een rots." "Mevrouw, mevrouw, toe, mogen we misschien nog twee muntjes van u?"

### Interesse?

Je kan de catalogus met picto-play-icoontjes en de handleiding gratis downloaden op de website van Kind & Samenleving: [www.k-s.be](http://www.k-s.be). Picto-play en het project Kinderen en tieners in de nevelstad kwamen tot stand met de steun van de Vlaamse overheid.



**Kinderen worden uitgedaagd om scherpere keuzes te maken, prioriteiten te stellen en zich bewust te worden van de kostprijs van bepaalde ingrepen.**

## 7 gouden tips bij inspraak!

Bij ontwerpen worden kinderen steeds vaker aan het woord gelaten: dat is belangrijk om een plek te doen wérken, maar het vraagt wel wat oefening. Hoe geef je ze een stem zonder ze te beïnvloeden? Dit zijn alvast een paar tips en tricks.

### 1 > Kies je moment

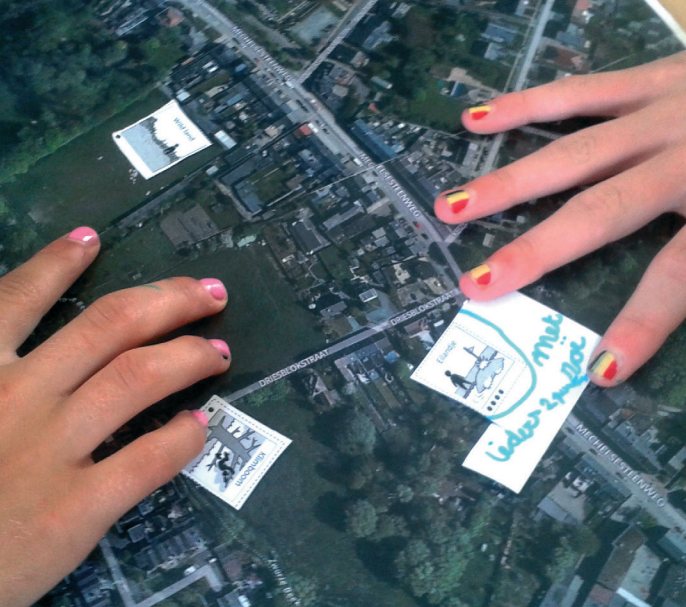
In een ideaal scenario worden kinderen continu betrokken bij de besluitvorming. Om praktische redenen is dit niet altijd mogelijk, maar twee momenten zijn wel heel belangrijk. Het eerste is helemaal in het begin van het proces, wanneer de ruimte nog wordt geëvalueerd en de noden en behoeften in kaart worden gebracht. Het tweede moment is bij de toetsing van ontwerpschetsen of een eerste echt voorontwerp.

### 2 > Creëer geen valse hoop

Elke bevraging heeft een duidelijke in- en uitleiding nodig, zodat kinderen een goed beeld hebben van de doelstellingen van het project. Schep geen verwachtingen die niet nagekomen kunnen worden. Maak de kinderen duidelijk dat sommige plannen veel tijd vragen, maar dat ze ook hun mening mogen geven voor de kinderen die nu jonger zijn dan zij, kleine broertjes of zusjes, jongere buurkinderen...

### 3 > Combineer meerdere technieken

Elke inspraaktechniek vraagt bepaalde vaardigheden van de deelnemers: bij



een kaartoefening moet je goed kunnen ruimtelijk denken, bij groeps-gesprekken moet je verbaal sterk zijn, bij een teken- of collage-oefening moet je overweg kunnen (en durven) met teken- en knutselmateriaal. Bouw dus voldoende variatie in, zodat iedereen aan bod kan komen.

#### 4 > Stel jezelf in vraag

Het is niet fout om zelf inzichten en ontwerpideeën te ontwikkelen of oplossingen te bedenken waarvan je vermoedt dat ze voor kinderen zinvol kunnen zijn. Beschouw ze wel altijd als hypothetisch: ze moeten de toets bij kinderen kunnen doorstaan. Hypotheses toetsen kan zowel impliciet (bijvoorbeeld: reageren ze er spontaan op of niet?) als expliciet (is dit eigenlijk een goed idee of niet?). Vraag jezelf bij de opbouw van een inspraaksessie voortdurend af of je de kinderen niet in een bepaalde denkrichting stuurt. Stel daarom eerst zo open mogelijke vragen, waarna je verder kan concretiseren.

#### 5 > Let niet alleen op wat ze zeggen

Ook non-verbale communicatie kan boekdelen speken. Kinderen reageren vaak direct en heel spontaan wanneer je iets voorstelt: hun enthousiasme, stilzwijgen of gelatenheid vormen een eerste goede indicatie. Grijp die eerste spontane reacties aan om door te vragen. Beperk jouw observaties ook niet alleen tot de formele spreekmomenten. In het onderlinge gefluister van kinderen tijdens de sessie kan je heel wat waardevols horen.

#### 6 > Denk aan de verbindingen

Het gaat over speelweefsel, dus reflecteer niet enkel over plekken. Vergeet de verbindingen, hangplekken en afspreekplaatsen niet! Pols ook eens naar het groter geheel: in welke stad gaan ze winkelen, gaan ze weleens ergens alleen naartoe met de trein...? Dit plaatst de plekken in perspectief.

#### 7 > Breng er sfeer in

Als je in een klascontext werkt, maak dan van bij het begin duidelijk dat je er bent om naar hen te luisteren en niet andersom. Creëer een sfeertje waarbij ze luisteren naar elkaar, maar dat spontane reacties zeker toelaat. Hier kan je immers veel uit leren. ✖



**De flexibiliteit maakt van picto-play een inspraak-instrument dat kinderen en volwassenen aanpoort om realistisch te denken, maar tegelijk volop ruimte laat voor fantasie.**