

picto-play 1.0.

Een methodiek om kinderen en jongeren
mee publieke (speel)ruimte te laten ontwerpen

HANDLEIDING



kind & samenleving

niet veel tijd

om de handleiding te lezen?

lees dan enkel de blauwe kadertekstjes



wat

is picto-play?



Wanneer en hoe te gebruiken?

- Een overwogen maar eenvoudig te gebruiken inspraak-tool

Deze iconen vormen een eenvoudige en praktische tool om kinderen en jongeren (vanaf ca. 9 jaar) collages te laten maken voor de inrichting van 1 plek of een reeks van plekken in de publieke ruimte. De collages houden het midden tussen een lijst met het programma van eisen en een meer ruimtegericht ontwerp. Door hun graad van abstractie laten ze voldoende ruimte voor zowel deelnemers als ontwerper(s) om creatief te zijn, terwijl ze het ruimtelijke programma toch concreet genoeg maken. Ze dagen kinderen en jongeren ook uit om verder te denken dan klassieke speeltoestellen en standaard straatmeubilair.

- Flexibele tool inpasbaar binnen uw project

Het powerpoint-format laat toe om het instrument aan te passen op maat van uw project. U kan dus gemakkelijk een eigen 'catalogus' van mogelijk of gewenste ruimtelijke elementen samenstellen en zelfs eigenhandig icoontjes bewerken of bijmaken. In overleg met de ontwerpers en beleidsmakers kan u zelf de 'prijs' van ruimtelijke elementen bepalen en dus randvoorwaarden voor de inspraak uitzetten.

- Zowel voor afgelijnde plekken als voor een wijk of (deel)gemeente

Deze publicatie is een instrument om op een vlotte manier een inspraakactie op te zetten rond een concrete speelruimte of een publieke ruimteproject. Het laat ook toe om publieke ruimte op wijkniveau te bekijken en dus een meer omvattend kind- of jongerenweefsel in kaart te brengen.



Meegenomen...

- Communicatie-instrument tussen jeugdsector en ruimtelijke sector

Jeugdconsulenten, communicatiemedewerkers en inspraakbegeleiders vormen de voornaamste doelgroep van deze publicatie, maar ook ontwerpers en ruimtelijke planners kunnen ermee aan de slag. Meer algemeen kunnen planners en ontwerpers inspiratie opdoen door te bladeren doorheen de iconen. Het iconenoverzicht is dus een soort 'checklist' of lijst 'met bouwstenen' voor kind- en jongerengericht ontwerp. Het blijkt ook een goed instrument om een ontwerpworkshop met gemeentelijke diensten op te zetten. De iconen zijn dan een manier om een ruimtelijk programma van jeugd op de agenda te zetten en om niet-ruimtelijke diensten mee te laten ontwerpen.

- Een uitgeteste tool

Dit instrument is gegroeid vanuit de praktijk. Het idee kreeg een eerste vorm binnen een inspraakproject voor het Harmoniepark in opdracht van Stad Antwerpen. Het is in de loop van de jaren verder ontwikkeld en uitgebreid getest, zoals:

- speelweefsel-project in Dendermonde
- de pilootgemeenten van 'Speelweefsel in landelijke gebieden': Kortesseem, Kasterlee, Zemst, Wortegem en Snaaskerke.

Deze laatste reeks projecten en de uitwerking van het instrument kwamen tot stand met de steun van de Vlaamse overheid.



stappenplan

om picto-play naar uw hand te zetten

Dit instrument is niet alleen een tool om een inspraaksessie met kinderen of jongeren uit te voeren. Het helpt ook om de focus van de inspraaksessie scherp te stellen en na te denken over de plaats van de inspraaksessie binnen het inspraaktraject. Wie dit stappenplan volgt, zal het instrument bewuster gebruiken en meer effect kunnen bereiken bij de ontwerpers en beleidsmakers.

Niet veel tijd om te lezen? Lees dan enkel de blauwe kadertekstjes!



stap 1: check before you start

- **Voorwaarden vooraleer een proces op te starten:**

Een inspraaksessie met deze tool opzetten is niet vrijblijvend. Doordat de inspraak behoorlijk concreet wordt, zal ze verwachtingen opwekken bij de deelnemers. Er zijn voldoende begeleiders nodig en u dient over voldoende tijd te beschikken.



Hieronder volgen enkele basisvragen waarop een 'ja' moet komen, vooraleer u met de inspraaktool aan de slag kunt.

- Er is daadwerkelijk een budget en er zijn intenties om iets op het terrein te realiseren.
- De beleidsverantwoordelijken of opdrachtgevers gaan in grote lijnen akkoord met de geselecteerde iconen om in de inspraak te gebruiken
- Er zijn voldoende begeleiders:
Idealiter is er 1 begeleider voor elke 4 à 5 kinderen.
Nog net haalbaar is 1 begeleider voor een 10-tal kinderen.
Bij meer dan 20 kinderen wordt het lastiger werken. Het tempo van de deelgroepjes ligt dan te veel uiteen en het is dan moeilijker om alles onder controle te houden.
- Leeftijd van de kinderen of jongeren: best min. 10 jaar (vanaf 5^{de} leerjaar).
Er is eigenlijk geen bovengrens. Ook volwassenen kunnen ermee aan de slag.
- Er is voldoende tijd voor de inspraaksessie: min. 1uur, bij voorkeur ca. 2 uren.

stap 2: achtergrond voor de collage kiezen en ruimtelijke grenzen aflijnen

- Een achtergrond voor de collages kiezen is de ruimtelijke contouren voor de inspraak bepalen

In een tweede stap kiest u de achtergrond waarop de kinderen of jongeren de collage zullen maken. De inhoudelijke vraag die hier meespeelt is: over welke plekken willen wij het hebben met de kinderen of jongeren en hoe brengen we die het best in beeld?



- Ruimere omgeving in beeld brengen:

Het projectgebied aflijnen is een evidente, maar belangrijke stap. Zelfs al is het van bij het begin duidelijk over welk terrein het beleidsproject gaat, toch is het telkens aangewezen om ook de (iets) ruimere omgeving in beeld te brengen.

De redenen hiervoor zijn zowel principiële als praktisch:

- Op die manier krijgen kinderen en jongeren de kans om ook buiten het strikte kader te werken. Dit leidt soms tot onverwachte inzichten. Bijvoorbeeld dat het veel nuttiger is om volop in een ander terrein te investeren. Op die manier krijgen ze, overeenkomstig het speelweefsel-idee, de keuze wat best op welk terrein kan komen.
- Als men de omgeving mee in beeld brengt, duiken er soms plekken op waarmee het projectgebied complementair kan zijn. Middelen kunnen efficiënter worden besteed als terreinen afgestemd worden op elkaar.
- Met dit instrument kan ook uitdrukkelijk een meer omvattend kind- of tienerweefsel worden gethematiseerd. Kinderen vanaf het vijfde leerjaar zijn goed in staat om over verschillende plekken tegelijkertijd na te denken en ze ook in relatie tot elkaar te beschouwen.

- Type achtergrond kiezen voor de collage

Verschillende types achtergrond voor de collage zijn mogelijk. Ze hebben **telkens voor- en nadelen**. Ideaal is dus om te kiezen voor een combinatie van achtergronden.

1. Foto's van de plek, vanuit verschillende gezichtspunten:

Dit werkt heel goed, zeker met jongere kinderen, omdat dit het perspectief is dat gebruikers innemen (in tegenstelling tot luchtfoto's). Foto's nodigen ook meer uit om creatief op de omgeving in te spelen en in een latere stap creatieve gehelen te maken met verschillende iconen.

Foto's van plekken hebben echter als nadeel dat bepaalde zones binnen het terrein onzichtbaar blijven. Eigenlijk is dit ook heel sturend: door gezichtspunten te kiezen suggereert de sessieleider dat iets op die plek kan (of dient) te gebeuren.



2. Luchtfoto met straatnamen

Op www.google.be/maps en www.bing.com/maps ('satelliet'-functie), vindt u ideale luchtfoto's om met kinderen vanaf 9 jaar te werken. Dit werkt meestal goed, tenzij er veel bomen staan op het terrein, want dan is de indeling van het terrein niet goed zichtbaar.

De dienst ruimtelijke planning kan ook afdrucken van luchtfoto's ter beschikking stellen. Let er dan wel op dat **ook straatnamen op de luchtfoto** staan, anders wordt het moeilijk om zich te oriënteren.

Luchtfoto's zijn aangewezen wanneer een **hele wijk** het onderwerp vormt van de inspraak (kind- of jongerenweefsel). Een eigenheid van luchtfoto's is dat ook potenties (bijv. groene binnengebieden die niet zichtbaar zijn op het terrein) in beeld komen. Soms zijn luchtfoto's ook confronterend: vanuit een luchtzicht kan duidelijk worden dat heel veel open ruimte door bijv. sportvelden, natuur of parking wordt ingenomen. Kinderen en jongeren gaan zich daar soms tegen verzetten door ook voor die ruimtes voorstellen te formuleren. Dit is heel interessant vanuit planningsdenken, maar kan een moeilijkheid zijn om tot een haalbaar inrichtingsplan te komen.

Tip:

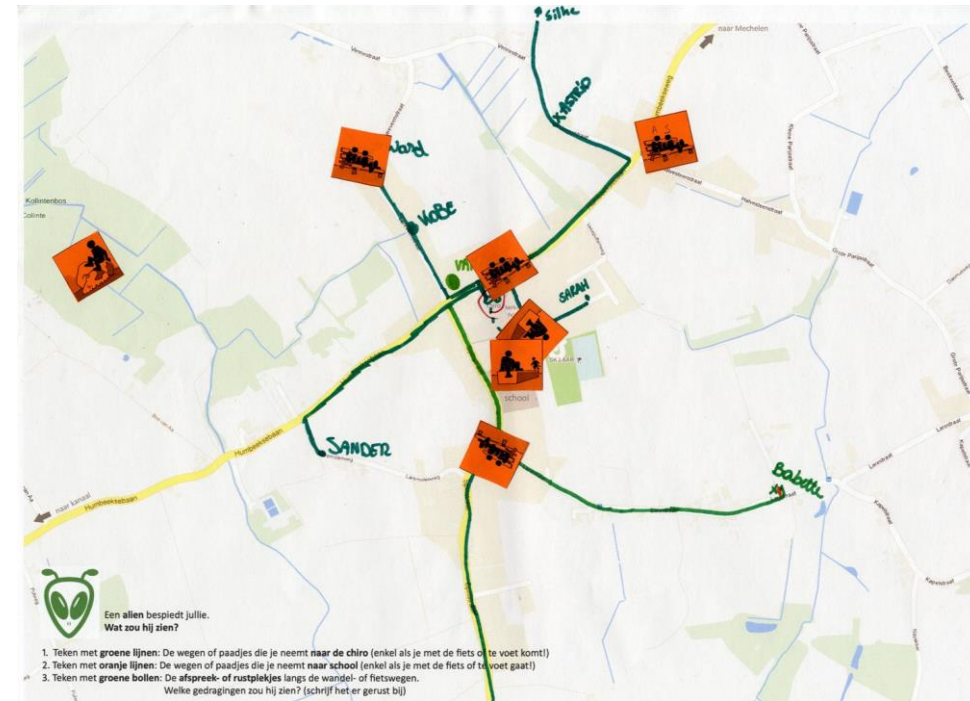
Via de [Prnt Scrn]-toets op uw klavier kan u een screenshot maken, waarna u dit kan kopiëren, plakken en 'bijsnijden' in een eenvoudige tekenprogramma (bijv. Microsoft Paint dat standaard binnen Microsoft Office is meegeleverd, PhotoShop,...). Soms is het nodig om verschillende screenshots met stukken kaart aan elkaar te plakken, wat enige handigheid vergt.



3. Stratenplan van gemeente met aanduiding van de belangrijkste plekken:

Wie niet zo handig is met computer, kan ook met een stratenplan van de gemeente werken.

Louter een stratenplan is echter meestal niet voldoende voor kinderen om zich goed te kunnen oriënteren en om zich plekken voor te stellen. Op het stratenplan duidt u best plekken aan (scholen, parken, speelpleintjes, pleintjes,...) of voegt u foto's toe van belangrijke plekken.



4. Plan van de ontwerper (indien beschikbaar):

De iconen worden bij voorkeur ingezet bij het begin van het ontwerpproces, wanneer er nog geen (voor)ontwerp gemaakt is. Maar in principe is het ook mogelijk om een eerste schets, plan of voorontwerp van de ontwerper als achtergrond voor de collage te gebruiken. Zo kan een plan worden beoordeeld op speelwaarde of mogelijkheden tot verdere speelse invulling. De voorwaarde daarvoor is dat het niet te abstract is en dat het plan vooraf voldoende wordt toegelicht, zonder dat het als 'enig juiste ontwerp' wordt voorgesteld.





> Ideale achtergrond:
Combineren van types
achtergronden:

Ideaal is een combinatie van
een luchtfoto (luchtfoto of
plan) met een zicht vanop het
terrein (foto).

Met een tekenprogramma of
met een handmatige collage is
dit relatief gemakkelijk te
maken. Met iets oudere
kinderen (vanaf ca. 12 jaar) en
jongeren kan u ook beide
mogelijkheden aanbieden.
Zorg dan wel voor wat
begeleiding bij de keuze van
de achtergrond.

stap 3:

iconen kiezen en thematische grenzen voor de inspraak aflijnen

- **Selectie van iconen volgens strategische overwegingen**

Het **uitkiezen van de iconen moet met zorg gebeuren** en is een belangrijke stap. Daarom is deze publicatie ook een powerpoint-bestand, dat u **zelf kan aanpassen** en beschikbaar maken.

Overleg met de beleidsverantwoordelijken en ontwerper zijn noodzakelijk. Daarbij moeten ook **strategische keuzes en overwegingen** een rol spelen:

- In een minimaal scenario geeft de beleidsverantwoordelijke (al dan niet stilzwijgende) 'goedkeuring' om ze te gebruiken in de inspraaksessie. Dit scenario kan aangewezen zijn om bepaalde ideeën op de agenda te zetten.
- In het andere uiterste is er een bijeenkomst waarbij over het nut en de haalbaarheid van alle iconen gesproken wordt met de projectverantwoordelijke en/of ontwerpers. Dit kan als nadeel hebben dat heel wat opties en ideeën vooraf geweerd worden uit de inspraak.

Zowiezo is het aangewezen om iconen met zorg te **selecteren**. Hou er rekening mee dat bepaalde iconen misschien beter niet gebruikt worden omwille van:

- **kostprijs en technische haalbaarheid**: bijv. een fontein of grote constructie kan men niet overal zonder grote kosten realiseren
- **eerdere beleidskeuzes van het gemeentebestuur**: bijv. beslissing van het College van burgemeester en schepenen om geen fonteinen te voorzien.
- **bestaande gevoeligheden binnen het gemeentebestuur**: bijv. over bomen langs de weg, parkeren, intensief onderhoud van bepaalde zaken
- **elementen die niet echt passen in het ontwerp**: bijv. zeer 'wilde' en ruige elementen binnen een strak planconcept

Dit is altijd een **afweging** tussen:

- geen valse verwachting scheppen bij de kinderen: het heeft weinig zin om kinderen zaken te laten voorstellen die toch totaal geen kans maken om gerealiseerd te worden
- van tevoren niet te veel ideeën van kinderen uitsluiten, die toch heel leuk zouden kunnen zijn en met een beetje goede wil echt gerealiseerd kunnen worden.

- 'Prijs' bepalen voor elk icoon

Het powerpoint-format van de iconen laat toe om een (symbolische) kostprijs te bepalen voor elk ruimtelijk element.

Kinderen hebben een beperkt aantal 'goudmuntjes' (elke munt kan bij benadering staan voor 1000 euro) om dingen uit te kiezen. Dit is hun budget, waarmee ze het zullen moeten rooien.

In de standaard-powerpoint wordt reeds een indicatieve 'prijs' vermeld, maar u kan die zelf aanpassen.

Het bepalen van een kostprijs helpt om:

- kinderen en jongeren bewuster te maken van de **kostprijs van diverse ruimtelijke elementen:**

Kinderen en jongeren bleken vaak verrast door de kostprijs van een aantal voorzieningen. De vooropgestelde kostprijs is niet absoluut: veel hangt bijv. af of de gemeente veel uitbesteedt of zelf dingen in beheer doet. Maar de prijsaanduiding geeft in elk geval aanleiding tot gesprekken en overwegingen m.b.t. haalbaarheid.

- **de marges en randvoorwaarden voor de inspraak te bepalen:**

Door bepaalde iconen 'duurder' te maken, worden ze minder aantrekkelijk om er 'gratis' voor te kiezen. Het verhogen van de symbolische kostprijs van een icoon kan een compromis zijn om toch bepaalde ruimtelijke elementen bij kinderen en jongeren bespreekbaar te maken, terwijl de gemeente dit liever afhoudt.

- kinderen en jongeren tot prioriteiten en gedragen beslissingen laten komen

Werken met een kostprijs is een manier om kinderen en jongeren tot prioriteiten te laten komen: als ze toch kiezen voor een duur ding en daar zelfs onderlinge afspraken over maken, dan betekent dit dat ze dit wel heel erg graag zouden hebben. Bovendien nodigt dit uit tot uitwisseling of samenwerking tussen deelnemers: door een budget samen te leggen en af te stemmen, kan een interessanter en meer doordacht geheel worden gerealiseerd.

Bij oudere kinderen en jongeren kan men bepaalde ruimtelijke elementen duurder maken dan het persoonlijk budget. Zo zijn ze verplicht om hiervoor medestanders te vinden.

Een budget zou ook aan een (deel)groep kunnen worden toegekend. Het resultaat zal dan wellicht sterk de groepsdynamiek weerspiegelen en misschien ook de meest mondige deelnemers een voordeel geven. Het is daarom meer aangewezen om een klein individueel budget ter beschikking te stellen, maar wel samenwerking te stimuleren voor duurdere aankopen.

- Kiezen voor 'Spelfunctie'-iconen of 'speel-elementen'?

Eigenlijk zijn er **twee soorten iconen** in deze bundel. Zij worden dan ook gescheiden door een tussenblad:

- iconen van speelfuncties
- iconen van concrete speelelementen en speelvoorzieningen

Het is belangrijk om een bewuste keuze te maken tussen de twee systemen.

1. Iconen van concrete speelelementen en –voorzieningen

Als u werkt met concrete speelelementen en –voorzieningen, dan zullen de verwachtingen impliciet groter zijn dat er in de (nabije) toekomst nieuwe 'dingen' worden bijgeplaatst op het terrein. Gebruik deze iconen dus enkel wanneer er reeds een budget is voorzien om iets op het terrein te realiseren. Het maakt het ontwerp veel concreter, wat leuker en vlotter kan werken bij kinderen en jongeren.

- Kiezen voor 'Spelfunctie'-iconen of 'speel-elementen'?

2. Iconen van speelfuncties

Werken met de speelfunctie-iconen is abstracter, maar heeft een aantal voordelen:

- Er wordt minder gesuggereerd dat er veel nieuwe voorzieningen zullen bijkomen. Zo worden de **verwachtingen wat getemperd**.
- Ze vormen een alternatief voor het kiezen van kant-en-klare speeltoestellen uit een speeltuigencatalogus.
- De speelfunctie-iconen lenen zich ook meer tot **evaluatie van een bestaande ruimte**. Met de iconen kan nagegaan worden welke speelkansen een omgeving nu reeds biedt, en welke speelfuncties nog ontbreken.
- De speelfunctie-iconen kunnen ook ingezet worden om de **speelkansen in een (voor)ontwerp te evalueren**. Kinderen en jongeren geven dan aan op het plan waar ze speelkansen in zien. De iconen vormen een checklist om na te gaan of er voldoende types van spel in het (voor)ontwerp vervat zijn.
- Door hun abstractie wekken de speelfunctie-iconen **meer creativiteit** op. De deelnemers moeten zelf ruimtelijke elementen bedenken die de speelfunctie kunnen uitlokken.
- Werken met speelfuncties geeft ook **meer vrijheid aan de ontwerper** om creatief te zijn. Sommige ontwerpers vinden dit positief, terwijl andere ontwerpers liever concrete input krijgen. Ook dit is dus weer een strategische keuze, afhankelijk van uw eigen project.



Case:

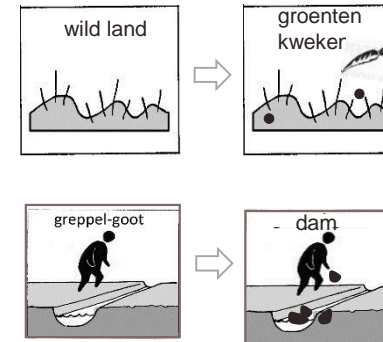
In Zemst is bewust gekozen voor de speelfunctie-iconen om geen al te grote onmiddellijke verwachtingen te scheppen bij de deelnemers. Voor de realisatie op het terrein moest immers nog eerst een RUP worden goedgekeurd en de looptijd en uitkomst daarvan was onzeker.

- Zelf iconen op maat bijmaken

Houd u niet in om zelf iconen bij te maken, zodat u optimaal kan inspelen op de eigenheid van uw project. Dit instrument is zo opgemaakt dat het **gemakkelijk is om zelf varianten uit te werken** op de hier aangereikte iconen.

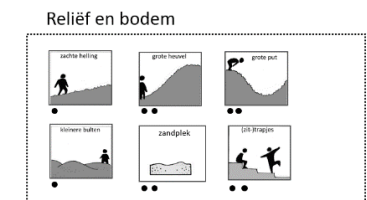
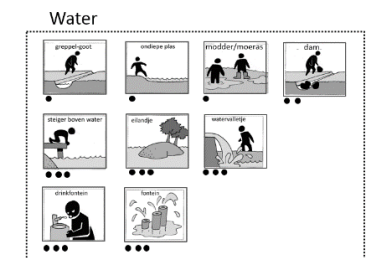
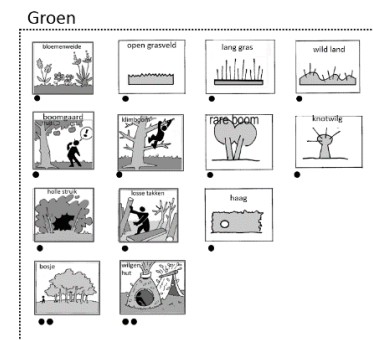
Via powerpoint kan u combinaties maken van elementen uit de iconen.

Via Google kan u zoeken op extra 'afbeeldingen' (er is ook een keuze-optie 'enkel zwart wit') en die integreren in de powerpoint of in de icoontjes zelf.



- Groeperen van iconen

Als u veel iconen wil gebruiken, groepeerst u die best, zodat deelnemers het **overzicht** behouden.



stap 3: de sessie praktisch voorbereiden

- Groepen en begeleiders contacteren en briefen

Contacteer de groepen en hou daarbij rekening met het aantal deelnemers en het aantal begeleiders dat daarvoor nodig is. **1 begeleider voor 4 à 5 jongeren is ideaal.** Probeer zeker 1 begeleider voor 10 kinderen of jongeren te voorzien. Door in deelgroepjes op te splitsen is een groter aantal deelnemers mogelijk, maar zelfs dan is het prettiger en relaxter om met groepen van maximaal 20 kinderen of jongeren te werken.

- Materiaal voorbereiden en verzamelen

Hier volgt een checklist voor het benodigde materiaal:

Voor de **collage-oefening** hebt u nodig:

- afdrukken van de achtergrond (luchtfoto, plan of foto): min. 1 per groepje van 5 deelnemers
- afdrukken van de geselecteerde iconen: voor elke deelnemer 1 afdruk
- scharen: min. 3 per groepje van 5 deelnemers
- lijmstiften: min. 2 per groepje van 5 deelnemers
- kleurpotloden en/of stiften: min. 1 set per groepje van 5 deelnemers

Voor de **andere sessie-onderdelen** (zie stap 4) is nog ander materiaal vereist:

- powerpoint: projector, computer en scherm/projectie muur
- fototoestellen: min. 1 fototoestel per groepje van 5 deelnemers

stap 4:

de sessie opbouwen en de collage-opdracht daarin een logische plaats geven

- Iconencollage als 1 van 4 sessie-onderdelen

De collage-techniek staat op zichzelf, maar wordt best **ingebed in een bredere sessie-opbouw**. De collage-opdracht met iconen krijgt logischerwijs een plaats binnen **het derde onderdeel van de sessie**, wanneer kinderen en jongeren de plek of wijk goed hebben verkend, wanneer dit weer fris in het geheugen zit en ze er al over hebben nagedacht.

In onze praktijk bouwden we de inspraaksessie op met volgende onderdelen:

1. Inleiding en voorstelling van het project
2. Proberen een zicht te krijgen op het huidige ruimtegebruik en de huidige betekenis van plekken.
3. De eigenlijke collage-opdracht met picto-play
4. Uitleiding

- **Sessiedeel 1:**
Inleiding en voorstelling van het project:

Toelichting van de **doelstellingen** en **timing** van het project, de **randvoorwaarden**,...

- Wat kunnen de deelnemers verwachten?
- Wat en hoeveel zal er op het terrein worden gerealiseerd en wanneer zal dit gebeuren?



- **Sessiedeel 2:**
Proberen een zicht te krijgen op de huidige betekenis van plekken en het huidige ruimtegebruik

Voorafgaand aan de collageopdracht met picto-play worden best enkele technieken ingepast waarbij de kinderen of jongeren **de site verkennen en er al wat over gaan nadenken**. Zo krijgt de inspraakbegeleider ook al een idee over het **huidige ruimtegebruik en de ruimtebeleving**. Dit kan later, bij de begeleiding van de collage-opdracht, nog van pas komen.



In onze praktijk werden technieken ingezet die in de [publicatie van Kind & Samenleving 'Over reuzenkaarten en wegragertjes'](#) uitvoeriger wordt uiteengezet. Hierna geven we enkele bruikbare technieken in een notendop.



'Spelen met powerpoint':

Door middel van een powerpointpresentatie toonden we foto's uit de wijk:

Een aantal speelse elementen maken dit levendiger:

- 'Waar is Wally'? Waar staat Wally? Mag hij daar staan?
- 'Raar fototoestel': een soort fotokwis waarbij fragmenten worden getoond van een foto
- 'Wegvragertje': Waar staat het wegvragertje en waar moet hij naartoe om naar ... te gaan?

Hiermee probeerden wij een zicht te krijgen op:

- Welke plekken en routes kennen ze goed en hebben veel betekenis?
- Wat vinden ze goed aan de plek en wat niet?

Foto-opdracht in deelgroepjes (ca. 4-6 personen):

Kinderen of jongeren gaan het terrein op en nemen 4 foto's in deelgroepjes:

- 2 foto's van de leukste (speel)plekken
- 1 foto van de favoriete afspreek- of chill-plek
- 1 foto van de minst leuke plek (onveilig, saai, niet leuk,...)

Een observator gaat mee op stap, luistert naar hoe ze over plekken spreken en observeert waar ze allemaal spelen of blijven hangen, waar ze aarzelen om een weg over te steken, ..., hij vestigt de aandacht op een aantal plekken...



- **Sessiedeel 3: De eigenlijke collage-opdracht:**

Het stappenplan voor uitvoering van de picto-play collage-opdracht wordt in een volgende onderdeel uiteen gezet. Zie verder: **Stap 5**

- **Sessiedeel 4: Uitleiding:**

Geef een duidelijk beeld van **wat er met de resultaten zal gebeuren**. Een beleidsverantwoordelijke (schepen, ambtenaar) is hiervoor het beste geplaatst.

Benadruk daarbij:

- dat de collages **niet zomaar gerealiseerd** kunnen worden zoals ze gemaakt zijn. Dit vergt eerst synthese van alle inspraakresultaten, daarna ook verder technisch onderzoek, heel wat geld,...
- dat er doorheen alle collages naar '**rode draden**' zal gezocht worden. Iemand zal dus een samenvatting maken van alle ideeën.
- dat het **gemeentebestuur zal beslissen** wat haalbaar is en wat niet

Geef aan op welke manier de resultaten en de beslissingen **teruggekoppeld** zullen worden naar de kinderen.



stap 5: de picto-play collage-opdracht uitvoeren

Deze opdracht valt in grote lijnen uiteen in 8 praktische deelopdrachten:

Opmerking:

Als u werkt met de **speelfunctie-iconen**, dan volgt u ongeveer hetzelfde stappenplan, maar de precieze opdrachtformulering verschilt wat. Dit stappenplan wordt hieronder (waar nodig) in twee varianten doorlopen.

1. Opdelen tot deelgroepjes en kiezen van het projectgebied
2. Globale opdracht formuleren
3. Iconen voorstellen en toelichten
4. Iconen selecteren en uitknippen
5. Iconen plaatsen op de luchtfoto/plan/foto
6. Iconen combineren
7. Iconen opkleven
8. Collage voorstellen aan elkaar en feed back geven

stap 5: de picto-play collage-opdracht uitvoeren

- 1. Opdelen tot deelgroepjes en kiezen van het projectgebied

Voor de collage-opdracht maakt u het best **deelgroepjes van 3 à 5 personen**. Met meer dan 5 personen wordt het lastiger voor de deelnemers om hun 'ei' kwijt te kunnen en om tot consensus te komen. Het beste is dat de deelgroepjes rond een tafel gaan zitten en **per tafel voldoende materiaal te voorzien** (zie checklist van stap 3). Idealiter heeft **elk deelgroepje een begeleider**. Voorzie zeker 1 begeleider per 2 groepjes.

Wanneer u rond een volledige wijk of deelgemeente werkt, dan worden de groepjes best opgedeeld volgens de buurt waarin ze wonen. **Kinderen of jongeren mogen zelf een plek uitkiezen waarrond ze werken**: bij voorkeur is dat de plek die ze het beste kennen.



- 2. Globale opdracht formuleren

Formuleer de opdracht, zodat de kinderen en jongeren een globaal beeld krijgen wat de bedoeling is. Hier zijn er twee varianten:

Variante met concrete speelelementen en -voorzieningen:

"Jullie gaan een collage maken voor de plekken die je daarnet gekozen hebt. Van die plekken ligt er een (lucht)foto of plan op tafel. Voor die collage kunnen jullie elk icoontjes uitkiezen.

Jullie krijgen straks elk een blad met icoontjes. Dit is een soort 'winkel' waarin ieder van jullie speeldingen kan kopen. Iedereen krijgt elk afzonderlijk 3 'gouden munten'. 1 gouden munt staat voor ongeveer 1000 euro. Dat lijkt veel, maar die dingen kunnen echt wel zoveel kosten. Een speelruimte maken, kost bijvoorbeeld al snel 10 000 à 30 000 euro.

Dus met 3 gouden munten kan je kiezen voor 3 goedkope dingen van 1 munt. Of 1 duurder ding dat 3 munten kost. Als je dingen wil kopen van 4 munten, dan moet je samenleggen met een buur. Dan moet je dus goed afspreken."

Variante met speelfunctie-icoon:

"Jullie gaan een collage maken voor de plek(ken) die je daarnet gekozen hebt. Van die plekken ligt er een (lucht)foto of plan op tafel.

Voor de collage kan elk van jullie kiezen uit de icoontjes op jullie blad. Die icoontjes beelden verschillende soorten spelen uit: glijden, slingeren en zwieren, balspel, griezelen, enz....

Eerst kiezen jullie elk maximum 3 soorten spel uit. Het gaat om soorten spel die je nu al goed kan doen in het gebied. Dus niet om spel dat jullie zouden willen doen. Leg die spelicoontjes op de precieze plek waar je dit doet. Jullie mogen die nu opkleven.

Noot: Het hoeven niet per se 3 soorten spel te zijn. Als jullie denken dat er bijvoorbeeld maar 1 soort spel mogelijk is, dan moeten jullie geen tweede of derde icoontje uitknippen."

- 3. Iconen voorstellen en toelichten

Geef elke deelnemer een afdruk van de icoontjes en geef uitleg wat ze betekenen.

Veel iconen spreken voor zichzelf, maar sommige verdienen wat extra uitleg, omdat kinderen er niet spontaan aan denken bij publieke (speel)ruimte: bijv. 'wilgenhut', 'bloemenweide', verschillende soorten spel,...

Bij het overlopen van de icoontjes mogen de deelnemers al icoontjes omcirkelen, wanneer ze denken dat ze die straks gaan uitknippen.

Geef mee dat de deelnemers steeds vragen mogen stellen over iconen die onduidelijk zouden zijn.

- 4. Iconen selecteren en uitknippen:

Variante met concrete speelelementen en -voorzieningen:

Nu gaan de kinderen of jongeren echt kiezen en uitknippen. Welke icoontjes knippen ze uit volgens hun budget?

Elke deelnemer mag dus ter waarde van 3 gouden munten icoontjes uitknippen.



Variante met speelfunctie-iconen:

Een tweede stap is om icoontjes te laten kiezen van soorten spel dat nu nog niet mogelijk is in het gebied, maar dat ze graag zouden kunnen doen in de toekomst:

"Wat ontbreekt er nog? Wat zouden jullie nog (meer) willen doen in dit gebied? Wat is er nu nog niet en zouden jullie graag hebben in de toekomst?"

Het gaat dus om soorten spel waarvan jullie denken dat dit er zeker zou moeten komen en die nu nog niet echt mogelijk zijn. Jullie mogen er maximum 2 uitkiezen en die icoontjes gaan jullie ook kleuren, zodat we het verschil zien met de eerste icoontjes.

Dus: kies nog 2 icoontjes, knip ze uit, geef ze een kleurtje en leg ze op de luchtfoto/plan/foto."

- 5. Iconen plaatsen op de luchtfoto/plan/foto

Nu de iconen zijn uitgeknipt, moeten ze een plaats krijgen op een geschikte plek:

"Wat moet waar precies komen?"

Leg de iconen op de (lucht)foto of het plan. Denk goed na over de juiste plek. Als het moeilijk is om echt een plaats te kiezen, mag het ook aan de rand van de (luchtfoto) of het plan."

De sessiebegeleiders luisteren in deze fase goed naar de overwegingen bij elke plek en maken daar zo veel mogelijk verslag van. Dit leert iets over de betekenis, potenties of beperkingen die kinderen zien in de diverse plekken.



- 6. Iconen combineren en verder creatief ontwerpen

Deelnemers krijgen nu de opdracht om iconen te combineren en om tot iets nieuws te komen:

Variante met concrete speelelementen en -voorzieningen:

"Probeer zeker 2 keer icoontjes te combineren: bijv. 'netten' aan een 'klimboom', een 'eilandje' in de 'bloemenweide',... Kijk ook of je niets kan combineren met dingen die al op het terrein te zien zijn: bijv. een beek, een pleintje,... Zo kunnen jullie tot iets nieuws komen, kunnen jullie een parcours maken of 1 groter ding uitvinden met verschillende dingen in."

In deze fase is veel creativiteit mogelijk. De sessie-begeleiders noteren best ook alle redeneringen en de verschillende ideeën, zelfs al evolueren ze nog telkens naar iets nieuws. De begeleider kan ook al feed back geven (zie verder) of zelfs suggesties doen die het creatieve proces stimuleren.

De deelnemers moeten de boodschap krijgen dat ook zotte ideeën niet fout zijn. Zeker als de aangestelde ontwerper op zoek is naar inspiratie en creatieve ideeën. Als het een meer nuchtere of technische ontwerper is, die vooral op zoek is naar haalbare ideeën, dan kan wel al wat getemperd worden.

Indien een groepje echt ontwerpmatig bezig is, geef hen dan de ruimte en (teken)materiaal om iets echt te gaan ontwerpen, zelfs los van de iconen. Zeker met kinderen en jongeren die wat ruimtelijk inzicht hebben, is dit mogelijk.

Variante met speelfunctie-iconen:

Deelnemers krijgen nu de opdracht om speelfuncties te combineren:

Welke soorten spel zouden bij elkaar passen?

Wat is er eigenlijk nodig voor dit soort spel?

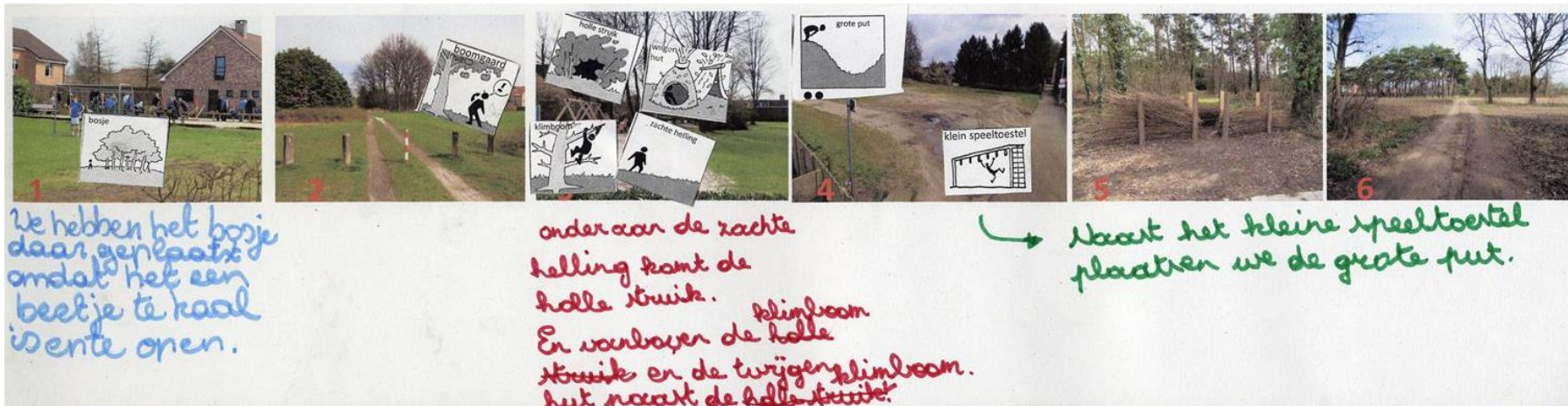
Hoe zou die plek eruit moeten zien?

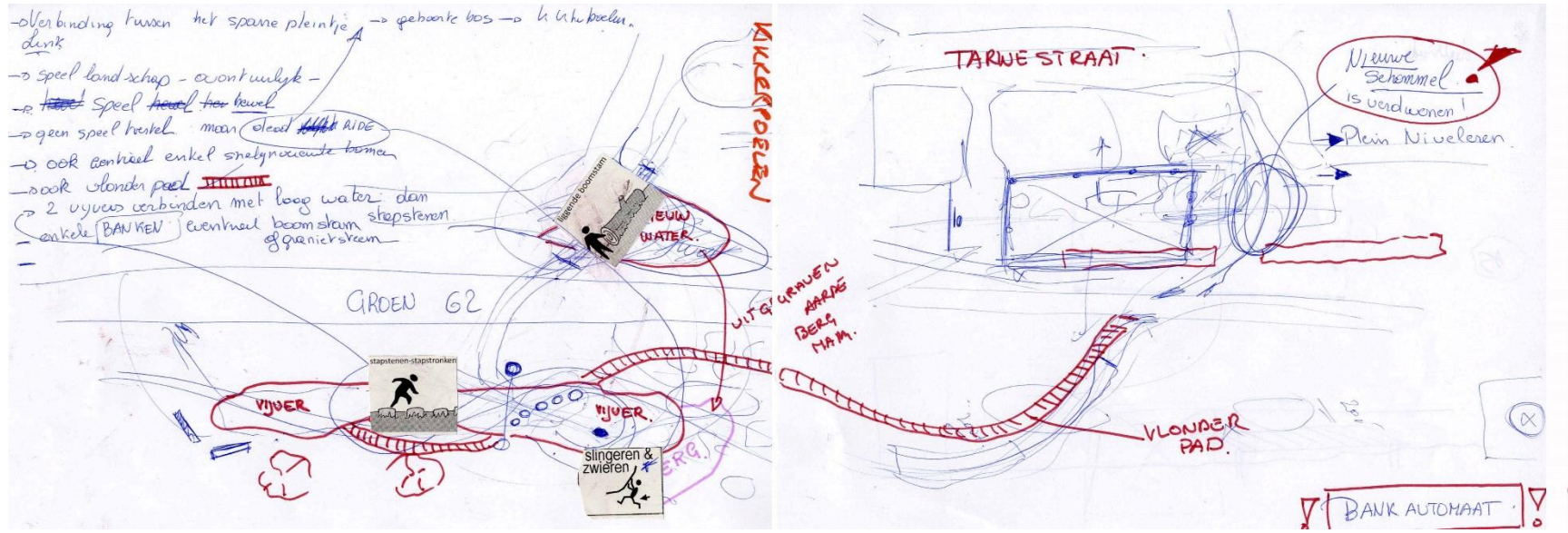
Welke dingen zijn daarvoor nodig?"

• 7. Iconen opkleven en bijtekenen

Als de iconen niet veel meer van plaats veranderen, wordt het stilaan tijd om de ideeën te 'fixeren' en formeel vast te leggen. De begeleider voorziet lijmstiften en geeft de opdracht om alles vast te lijmen.

Eenmaal vastgelijmd mag er wel nog vanalles bijgetekend of bijgeschreven worden. Zo wordt de interpretatie achteraf gemakkelijker, zeker wanneer de sessie in tijdsnood geraakt en er geen tijd meer zal zijn om alles te bespreken.





- 8. Collages voorstellen aan elkaar en feed back geven

Laat per deelgroepje één of meerdere 'woordvoerders' kiezen die de collage zullen uitleggen. Een van de sessiebegeleiders geeft hen het woord en stelt vragen. Een andere begeleider neemt verslag.

Vraag goed door naar de essentie en vraag eventueel ook feed back van kinderen uit de andere groepjes.

Mogelijke vragen die de sessiebegeleider kan stellen:

- *Wat hebben jullie allemaal bedacht met jullie groepje?*
- *Hoe zagen jullie dat precies? Hoe ziet dat er dan juist uit?*
- *Waar moet dat dan precies? Is het belangrijk dat dat echt op die plek komt?*
- *Wat is het belangrijkste dat jullie hebben gemaakt? Als je 1 ding in het echt zou willen, wat zou dat dan zijn? Wat is het belangrijkste dat je aan de ontwerper, burgemeester of schepenen zou vragen?*
- *Vinden de andere groepjes dat ook, of zien jullie dit anders?*

Bij de voorstelling per groep is het ook telkens aangewezen om al wat feed-back te geven over haalbaarheid. Geef aan wat in principe gemakkelijk te realiseren is en wat moeilijker zal zijn.

Als de ontwerper of een beleidsmaker aanwezig zijn, dan zijn zij het beste geplaatst om dit te doen.



stap 6: syntheseverslag maken

- Nood aan (visuele) synthese

Een goede verwerking van alle gegevens, liefst nog op een zeer visuele manier is belangrijk. Reserveer daarvoor voldoende tijd.

Het ideaal is natuurlijk dat ontwerpers, projectleiders of beleidsmakers de bevraging mee ervaren. Maar dan nog is er synthese nodig: een stapel collages is niet zo gemakkelijk te verwerken door een ontwerper of beleidsmaker. Sommige ontwerpers laten zich graag inspireren door de diversiteit aan ideeën, maar andere ontwerpers krijgen liever de grote lijnen op een rijtje gezet.

De iconen zelf zijn gelukkig ook sterk visueel, en laten nog een zekere vrijheid aan ontwerpers om ze in het specifieke ontwerp in te passen.

- De meest gekozen iconen in de kijker stellen.

De icoontjes laten een zekere kwantificering toe. Door alle keuzes en voorkeuren te tellen (eventueel na groepering), komen de belangrijkste wensen van kinderen of jongeren bovendienrijven.

- Schets maken van de zones en looplijnen

In de verschillende collages zijn soms ook duidelijke patronen zichtbaar: doorheen de diversiteit kunnen verschillende zones zich aftekenen: bijv. een 'avontuurlijke zone', een 'open gebied', een belangrijke verbinding, 'iets met water',... Het is een flinke stap naar ontwerp om deze zones te benoemen en schematisch voor te stellen d.m.v. een 'vlekkenplan' of schetsontwerp.

**Het binnengebied naast de kerk:
Ideeën voor inrichting van de groene gordel**

De elementen die minstens 2 keer gekozen zijn waren:

- iets met water: (10):
- Avontuurlijk groen: 6 4 2
- iets hut-achtigs: 3 2
- Klein speeltoestel: 3 2
- Open grasveld: 2
- Zitelementen: 2 2 bank en tafel (2), Barbecueu (2):



aan de slag met picto-play

download de catalogus op www.k-s.be

