

04 Kegels plaatsen voor zonering

De techniek

De kinderen krijgen verschillende **kegels waarop figuren, woorden of iconen zijn aangebracht, die verwijzen naar activiteiten of ruimtelijke oplossingen**. Elke kegel stelt één type activiteit of ontwerpoplossing voor. De kegels worden gebruikt om tot een **zonering** te komen en tot een **programma voor elke zone**.

Kinderen kiezen kegels uit en zetten ze op een bepaalde plek. **Elke zone wordt dan geassocieerd** met één of meerdere woorden, beelden, figuren, iconen,... De kinderen motiveren hun keuze en geven aan hoe ver elke zone zou moet reiken.

Op die manier komt men, op het terrein zelf, tot

een **soort vlekkenplan**. Dit vlekkenplan vormt een **belangrijke eerste aanzet tot een voorontwerp**. Dit vormt dan de basis voor verdere ontwerpmatige uitwerking door ontwerpers of samen met kinderen (bijv. in een sessie 'Binnenmaquettes' of 'Buitenmaquettes').

Aanpak

1. Voorbereiding

Deze techniek vraagt **niet veel praktische voorbereiding**:

- > Breng kegels bijeen.
- > Maak de kegels klaar door aan elke kegel een icoon, referentiebeeld of associatief woord vast te maken.

Inhoudelijk is het wel een opdracht om gepaste referentiebeelden, iconen en associatieve woorden te verzamelen en te selecteren. Reken dan ook voldoende tijd voor overleg met alle sleutelfiguren. Dit is een belangrijk proces

Kinderen wijzen referentiebeelden toe aan deelzones door kegels te plaatsen (8)



Kegels plaatsen

(zie ook de techniek: 'Collages met referentie-beelden en iconen').

Afhankelijk van de vraagstelling kan men verschillende types inhouden toekennen aan de kegels:

> Activiteiten:

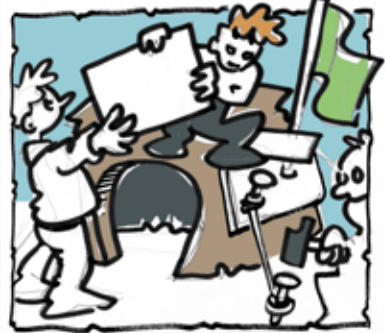
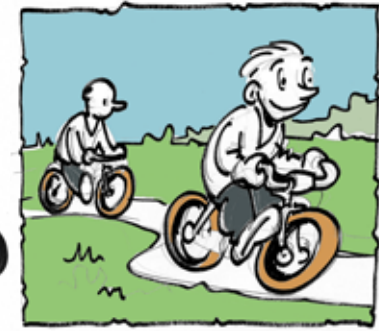
- In woordvorm: bijv. 'springen', 'glijden', 'klimmen', 'met bal spelen', 'rustig spelen', 'babbelen',...
- In beeld: bijv. activiteiten-iconen (zie ook de techniek 'Collages met referentiebeelden en iconen') of foto's die een activiteit weergeven.

> Sfeer- en referentiebeelden:

- In woordvorm: woorden die een sfeer weer-geven: bijv. 'wild', 'avontuur', 'moeras', 'water', 'spannend', 'ontdekking', enz.
- In beeld: elk kegel staat voor een reeks gelijk-aardige referentiebeelden die aangeven hoe de ruimte eruit zou kunnen zien. Deze beelden moeten in overleg met de ontwerpers en sleutelfiguren gekozen worden.

> 'Joker-kegel'

- Voorzie eventueel een 'joker-kegel', waar kinderen zelf nog een ontwerpidee of activiteit kunnen inbrengen.



Tekeningen geven activiteiten weer

2. De sessie uitvoeren

Net als bij andere technieken is een **goede in- en uitleiding over het beleidskader** noodzakelijk (zie ook: Deel 1: Richtlijn 5).

> Stap 1: Verdeling in groepjes en opdrachtformulering:

- Verdeel de groep kinderen in deelgroepjes van 3 tot 6 kinderen.
- De sessiebegeleider legt de opdracht uit, overloopt alle kegels en licht toe waar ze voor staan.



Stap 1: uitleggen waar de kegels voor staan

> Stap 2: Kiezen en plaatsen van kegels in verschillende rondes:

De moderator laat de deelgroepjes om de beurt kegels plaatsen:

- Een eerste deelgroepje mag 2 kegels kiezen en op een goede plek op het terrein zetten. Ze komen tot een consensus en motiveren hun keuzes (Waarom die kegels?, Waarom die locatie?). Daarna geven ze aan hoe groot ze de zone zien.
- Het tweede deelgroepje mag, voortbouwend op de inbreng van het eerste deelgroepje, 1 kegel bijplaatsen en (optioneel) 1 kegel vervangen, wegnemen of op een andere plaats



Stap 2: kiezen en plaatsen van kegels

zetten. Ook zij tonen hoe groot ze de zones zien. Ze kunnen tevens besluiten om niets te veranderen.

- Ook het derde deelgroepje mag 1 kegel bijplaatsen en 1 veranderen.
- Dit gaat verder tot alle groepjes aan bod zijn gekomen.

Een observator noteert wat kinderen zeggen: hun motivaties, de discussies die ontstaan,... De moderator waakt erover dat er geen concurrerende sfeer ontstaat. Kinderen mogen hun keuzes motiveren en verdedigen, maar elke inbreng is – indien goed gemotiveerd – evenveel waard.

> Stap 3: Komen tot gezamenlijke conclusie

Nadat alle deelgroepjes aan bod zijn gekomen, probeert de moderator tot een compromis te komen. Daarbij weegt hij/zij samen met de kinderen de voor- en nadelen af. Eventueel kunnen (bijv. bij grondige onenigheid tussen 2 duidelijke groepen) twee verschillende kegels op eenzelfde plek blijven staan. Dan zal het aan de ontwerpers en sleutelfiguren zijn om de knoop door te hakken. Deze keuzes kunnen in een volgende sessie dan opnieuw op het terrein worden uitgezet (zie ook de techniek 'Plan uitzetten op het terrein').

3. Gegevensverwerking en verslag

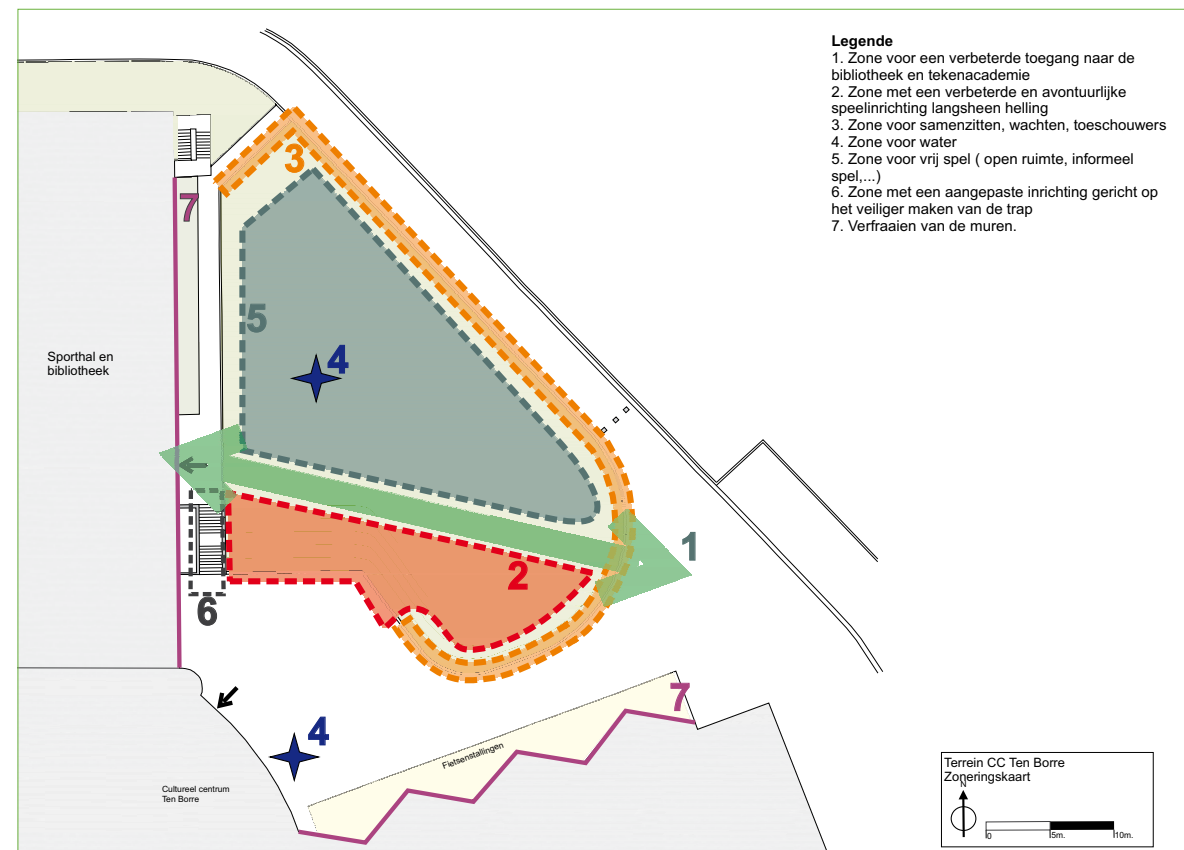
Een sessie met deze techniek moet uiteindelijk resulteren in een **soort 'vlekkenplan'**: een eerste schets of schema met daarin de **belangrijkste zones met hun eigen karakter, sfeer, activiteitenprogramma of accenten**.

Die **schets is gemakkelijk te maken** op basis van de plaats van de kegels op het einde van deze sessie. Op de kaart duid je echter niet de precieze locatie van de kegels aan (stippen), maar wel de zones die de kinderen op het terrein hebben aangeduid of uitgebeeld (vlakken). Zones mogen overlappen.

Bij elke associatie van karakter/sfeer/activiteit hoort nog wat meer **uitleg en motivatie** die de kinderen gegeven hebben. Bij voorkeur worden die in citaatvorm weergegeven. Dit kan op het plannetje zelf of in een bijpassend tekstgedeelte. Het verslag van deze sessie kan ook meer details bevatten over de **reactie van kinderen op de beelden**, bijvoorbeeld:

- concrete invullingen van de abstracte woorden
- commentaren en reacties op de referentiebeelden
- concrete invullingen van de activiteiten-iconen.

Dit **vlekkenplan vormt een startpunt voor verder overleg en ontwerp** en kan voorgelegd worden aan andere doelgroepen, een ambtelijke stuurgroep, gemeentelijke diensten, ontwerpers,... Ook kinderen kunnen er verder mee aan de slag in meer ontwerpgerichte sessies (bijvoorbeeld 'Collages met referentiebeelden en iconen', 'Binnenmaquettes', 'Buitenmaquettes',...).



Zoneringsplan na sessie 'kegels plaatsen' (8)

Wanneer de techniek 'kegels plaatsen' inzetten?

Tijdstip in proces	- Bij de opmaak van het programma van eisen en de projectdefinitie: inventariseren van noden en wensen (gewenste activiteiten, sferen). - In de vroege voorontwerpfase: ontwikkeling van een 'vlekkenplan' en eerste ontwerpideeën.
Type ruimtelijk project	- Bij voorkeur voor inrichtingsplan van een plein of groene ruimte die in één keer te overzien is.
Type publiek en setting	De techniek is toepasbaar in vele settings en met vele types kinderen, vanaf 8 jaar: - Dit is wel een wat moeilijkere oefening, die best met iets oudere kinderen (bijv. vanaf 8 jaar) wordt georganiseerd en minder vlot kan lopen met anderstaligen. - In een schoolse setting (bijv. school, kunstacademie) is de organisatie gemakkelijker, maar ook in een vrijetijdscontext (bijv. jeugdbeweging) is toepassing mogelijk.
Locatie	- Op het terrein
Aantal begeleiders	- Een sessie is mogelijk met 2 begeleiders voor een 25-tal kinderen, met name een sessiebegeleider en een observator die alle uitspraken van kinderen noteert. - Bijkomende begeleiders zijn geen overbodige luxe
Tijdsduur	- Voorbereiding: Min. een halve dag. De praktische voorbereiding voor de kegels is wellicht in 1u geklaard. De tijdsbesteding voor het zoeken en verzamelen van referentiebeelden, iconen of associatieve woorden, in overleg met ontwerpers en sleutelfiguren, mag echter niet worden onderschat. Werken met woord-labels is gemakkelijker dan met beelden. - Uitvoering sessie: ca. 1u. - Opmaak verslag: Min. een halve dag. Vooral in de opmaak van een mooi afgewerkt vlekkenplan kan tijd kruipen. Een ruwe schets kan echter ook.
Benodigde materialen en budget	- Kegels (liefst grote, zware en stabiele modellen) - (Kleuren)prints - Plakband of lijm, schaar - Plannetje van het terrein (zodat de observator de plaats van de kegels kan aanduiden)
Combineerbaar met...	- Zeer goed combineerbaar met vrijwel alle andere technieken. - Ideaal als overgang van terreinverkenning naar meer ontwerpgerichte technieken ('Binnen- en Buitenmaquettes', 'Collages met referentiebeelden en iconen', ...).