

# 8-80-800

## Toelichting bij de vuistregels

Kind & Samenleving stelt drie samenhangende vuistregels voor die de basis vormen voor een kwalitatief speelweefselbeleid. In dit document krijgen de drie vuistregels verdere technische uitleg en illustraties.

De **8-80-800-vuistregels** zijn voor gemeentebesturen een handige manier om de basis van een goed speelruimtebeleid op een bondige manier in te schrijven in beleidsinstrumenten.

Kernachtig klinken de vuistregels als volgt:



**8** "Als 8-jarige kan ik mij autonoom verplaatsen in mijn buurt."

**80** "Op 80 meter van mijn deur vind ik een stapsteen naar het (speel)weefsel."

**800** "In mijn buurt vind ik een kwalitatieve speelplek van minstens 800 m<sup>2</sup>."

 © 2023 Kind & Samenleving

Dit document geeft verdere toelichting en verduidelijking bij de drie vuistregels. Deze kunnen echter niet los van elkaar worden beschouwd. Samen hebben ze als doel een samenhangend ruimtelijk netwerk, een 'speelweefsel' te vormen. Daarom lichten we in eerste instantie het begrip 'speelweefsel' toe.

Hieronder vindt u een inhoudelijk overzicht van dit document:

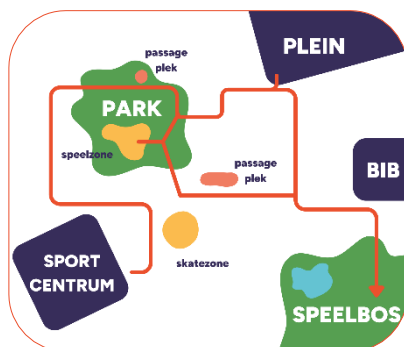
Speelweefsel .....	2
8 > Autonoom verplaatsen .....	3
80 > Stapstenen naar het (speel)weefsel .....	9
800 > Een kwalitatieve speelplek van minstens 800 m <sup>2</sup> .....	13



# SPEELWEEFSEL

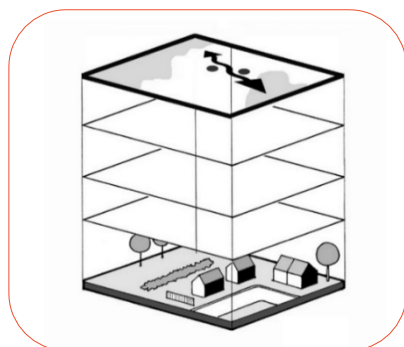
Een speelweefsel is een netwerk van formele en informele (speel)plekken, inclusief de routes die deze plekken met elkaar verbinden. Het concept vormt de basis voor het realiseren van kwaliteitsvolle speelruimte en kindgerichte publieke ruimte.

Het begrip speelweefsel omvat vier deelconcepten:



## 1. Netwerk

Een speelweefsel is niet louter de optelsom van de verschillende spelterreintjes. Het is een ruimtelijk netwerk van alle plekken die voor kinderen belangrijk zijn. Dit gaat zowel om formele (bv. speelterreinen, speelbos, skatepark) als informele (speel)plekken (bv. plein, park, sportcentrum, bos). Naast de plekken op zich spelen ook de verbindingen ertussen (bv. trage wegen, woonstraten,...) een cruciale rol in het weefsel. In een hecht weefsel is het geheel méér dan de som der delen.



## 2. Gelaagdheid

Een speelweefsel is een planningslaag net zoals de mobiliteitsstructuur, woonstructuur, groenblauwe structuur, recreatieve structuur, enzovoort. Het is noodzakelijk om de interne logica van een speelweefsel in beeld te brengen en te bestuderen. Maar een kwaliteitsvol speelweefsel staat niet op zich. Het ent zich op deze verschillende ruimtelijke deelstructuren.



## 3. Inspraak & participatie

De belangrijke plekken en routes worden door kinderen zelf in kaart gebracht via inspraaksessies. Zeker voor de informele speelplekken en de gebruiksroutes is informatie van kinderen belangrijk. Ook oplossingen of ontwerpvoorstellen voor het gewenste speelweefsel en een eventueel actieplan worden bij kinderen getoetst.



## 4. Alle sleutelfiguren betrekken

Bij de opmaak van een gewenst speelweefsel en actieplan worden alle sleutelfiguren betrokken en dit vanuit alle beleidsdomeinen (ruimtelijke ordening, mobiliteit, welzijn, jeugd, sport,...). Zij dragen – elk vanuit hun expertise en in overleg met anderen – bij aan de realisatie van een speelweefsel.



## AUTONOOM VERPLAATSEN

Autonome mobiliteit betekent dat kinderen zich zelfstandig én op een fijne manier kunnen verplaatsen. De mate waarin een 8-jarige dit kan en mag, hangt af van verschillende factoren. Het is een complex samenspel van die verplaatsing al dan niet te kunnen, te mogen én zelf ook graag te willen doen. De inrichting van de publieke ruimte en de verkeersinfrastructuur zijn hierbij bepalend. Een omgeving kan autonome mobiliteit aanmoedigen en ondersteunen, of net bemoeilijken of zelfs onmogelijk maken. Om te garanderen dat kinderen alleen op pad kunnen én mogen gaan, zijn volgende criteria van belang:

### 1. Een autovrij en belevingsvol netwerk waar de zachte weggebruiker centraal staat.

Een aaneengesloten netwerk van routes en zones voor voetgangers, steppers en fietsers losgekoppeld van het stratennetwerk voor gemotoriseerd verkeer, zorgt ervoor dat kinderen zich op een veilige én aangename manier zelfstandig kunnen verplaatsen. Autovrij en belevingsvol zijn hierbij sleutelbegrippen.

#### Autovrij

Een volledig autovrij netwerk is cruciaal. Het geeft kinderen letterlijk de ruimte om zich veilig en autonoom te verplaatsen. In een autovrije omgeving zijn er geen conflicten mogelijk tussen zachte weggebruikers en gemotoriseerd verkeer, waardoor de kans op ernstige ongevallen sterk verkleint. Bovendien is de verkeersstructuur er doorgaans minder complex, waardoor kinderen de omgeving beter kunnen lezen en het verkeer beter kunnen inschatten.

De componenten van een autovrij netwerk kunnen verschillende vormen aannemen. Het kunnen lijnvormige verbindingen zijn zoals trage wegen of doorsteken. Maar ook volledig autovrije (woon)omgevingen kunnen belangrijke schakels vormen in het netwerk.

- Trage verbinding:



Rotterdam (K&S)



Rotterdam (K&S)

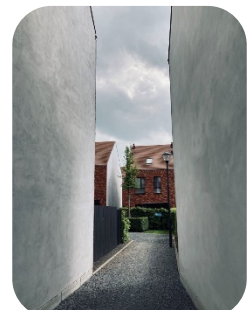
- Doorsteek:



Rijwoningen Midden, Boechout (Stijn Bollaert)



Schaerdeke, Lo-Reninge (Dieter Van Caneghem)



Sionsite, Lier (K&S)

- Autovrije (woon)buurt:



*Delft (K&S)*



*Sionsite, Lier (Stijn Bollaert)*



*Lijnmolenpark, Gent (Omgeving)*

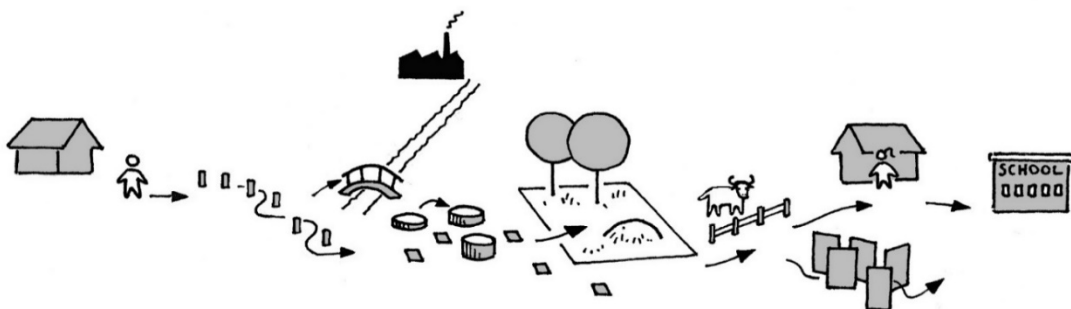


*Schaerdeke, Lo-Reninge (Dieter Van Caneghem)*

### Belevingsvol

Voor kinderen van 8-jaar is zelfstandig op pad gaan meer dan een functionele verplaatsing van a naar b. De verplaatsing is voor hen vaak een beleving op zich: een manier om de buurt te ontdekken, om te spelen, om af te spreken met vrienden of gewoon om wat rond te hangen.

Daarom is het van belang om belevingsvolle routes te voorzien. Een eerste voorwaarde hierbij is het autovrije karakter van de route. Wandelen en fietsen in een autovrije omgeving is voor kinderen niet alleen veiliger, het is ook gewoon een stuk aangenamer (zie hoger). Als (het gedeelte van) de route autovrij is, kan die in tweede instantie ook beleefbaar worden. Zowel de omgeving als de elementen langs de route spelen hierbij een rol: een pad door het bos, een bruggetje over het water, een 'geheim' wegje door de struiken, een wegje langs de paarden,.... Op cruciale plekken langs de route is het ook belangrijk om rustpunten in te bouwen: publieke ruimte waar kinderen op adem kunnen komen, afspreken, spelen en wachten.





- Belevingsvolle omgeving en speelse elementen:



Sociale woonwijk, Elewijt (Van Eetveldt - Nyhuis)



Rotterdam (K&S)



Rotterdam (K&S)



Groningen (K&S)

- Rustplekken:



Lier (K&S)



Rotterdam (K&S)

## 2. Voldoende veiligheid op verbindingen waar de zachte weggebruiker niet centraal kan staan.

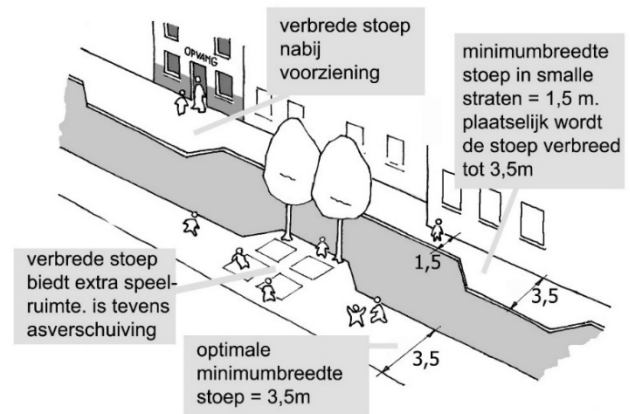
Niet alle verbindingen zijn volledig ingericht in functie van de zachte weggebruiker. Denk bijvoorbeeld aan een verbindingsweg doorheen het dorp of de straten van een woonwijk. Toch kunnen ook deze omgevingen voor kinderen van belang zijn, zeker wanneer ze bepaalde voorzieningen met elkaar verbinden (zoals bijvoorbeeld de school, de sporthal of het speelterreintje in de buurt).

De mate waarin deze verbindingen de autonome mobiliteit van kinderen ondersteunen, hangt af van (I) de ruimte voorzien voor de zachte weggebruiker en (II) de snelheid van het (gemotoriseerde) verkeer. Waar mogelijk worden beide aspecten gecombineerd: maximale ruimte voor de zachte weggebruiker en aangepaste verkeerssnelheden.

Dit is bijvoorbeeld het geval bij een **woonerf**. In deze omgeving is de verkeersfunctie onderschikt aan de verblijfsfunctie en geldt een maximumsnelheid van 20 km/h. Kinderen kunnen en mogen er vrij spelen op straat. In fietsstraten hebben fietsers voorrang op automobilisten. Er geldt een maximumsnelheid van 30 km/h en fietsers mogen de volledige breedte van de straat innemen. Hoewel fietsers er veel ruimte hebben, merken we uit de praktijk dat kinderen een **fietsstraat** niet noodzakelijk als een veilige omgeving ervaren omdat auto's hen vaak alsnog inhalen. Naast de objectieve veiligheid, is het dus ook belangrijk om rekening te houden met de subjectieve (on)veiligheidsgevoel.



In omgevingen waar de verkeerssnelheid hoger ligt en **op verbindingen waar de auto een centrale plek inneemt** (bijvoorbeeld op gewestwegen), is het aangewezen om de zachte weggebruiker **maximaal te scheiden** van het gemotoriseerd verkeer. Voorzie in dit geval vrijliggende fiets- en voetpaden (indien mogelijk met een berm tussen de rijbaan en het fiets- of voetpad) die bovendien **voldoende breed** zijn, zodanig dat kinderen de nodige bewegingsvrijheid hebben (naast elkaar kunnen lopen).



- Woonerf:

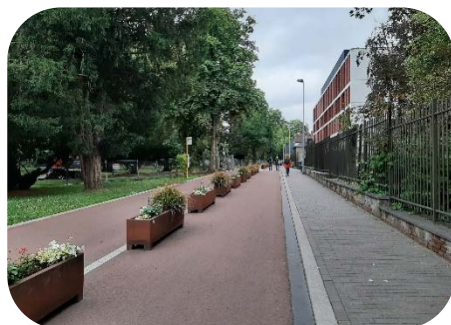


Leuven (K&S)



Woonerf Wulpen, Koksijde (PLUS Architecten)

- Fietsstraat:



Halle (K&S)



Bonheiden (K&S)

- (Ver)brede stoep:



Rotterdam (K&S)



Rotterdam (K&S)





- Gescheiden voet- en fietspaden:



Bonheiden (K&S)

### 3. Veilige en zichtbare oversteken op cruciale punten.

Wegen en andere lijninfrastructuren kunnen verbindend werken, maar kunnen ook de autonome mobiliteit van kinderen belemmeren of zelfs onmogelijk maken. Wegen met druk (auto)verkeer, hoge snelheden en lawaai zorgen voor onveilige situaties. Voor kinderen zijn het barrières waar je niet of moeilijk over kan. Ook complexe kruispunten zijn vaak moeilijk leesbaar voor kinderen. In de regel geldt: hoe meer gemotoriseerd verkeer en hoe hoger de snelheid in een straat, hoe gevaarlijker het is voor kinderen om er te fietsen of wandelen en hoe moeilijker het is om over te steken. Drukke gewestwegen met veel doorgaand verkeer hebben een grotere barrièrewerking dan lokale wegen met bestemmingsverkeer.

Echter, niet enkel wegen met gemotoriseerd verkeer vormen een barrière. Fietssnelwegen kunnen bijvoorbeeld een drempel zijn omdat de snelheden er niet in harmonie zijn met het verplaatsingsgedrag en -snelheden van kinderen. Ook spoor- en waterwegen zijn infrastructuren die moeilijk of slechts op specifieke punten oversteekbaar zijn (bijvoorbeeld via een overweg of brug).

Daar waar kindroutes kruisen met barrières dient een veilige oversteekplaats aanwezig te zijn. Een kindvriendelijke oversteekplaats is veilig, zichtbaar en toegankelijk:

- **Veilig:**

Op de oversteek heeft de zachte weggebruiker voorrang. Het gemotoriseerd verkeer wordt (op voldoende afstand vóór de oversteek) afgeremd door middel van bv. snelheidsverlagingen of verkeersdrempels. Zorg er ook voor dat de oversteekplaats voldoende breed is. Aan een gevleugeld zebraapad stoppen bestuurders bijvoorbeeld eerder, wat de veiligheid van overstekende voetgangers verhoogd.

Bij brede, drukke wegen zonder verkeerslichten is een middeneiland vereist. Dankzij het middeneiland kunnen kinderen de rijweg in twee tussenstappen oversteken, in plaats van in één beweging. Dit zorgt ervoor dat ze per keer slechts op één rijrichting moeten focussen en oogcontact kunnen maken met bestuurders.

Vanaf een snelheid van 50 km/h (bv. gewestwegen) zijn lichtengeregelde oversteken aanbevolen, vanaf 70 km/h zijn ze een must voor kinderen. Oversteken in een bocht zijn te vermijden.

- **Zichtbaar:**

Geef met duidelijke markeringen/elementen aan dat er zich een oversteek aanwezig is. Dit kan zowel met horizontale elementen zoals kleuren/tekeningen op de weg, als met verticale elementen (bv. paaltjes, bomen, borden,...). Bij gebrek aan daglicht is voldoende verlichting belangrijk om de zichtbaarheid te garanderen.

- **Toegankelijk:**

Zorg ervoor dat de oversteek zich op hetzelfde niveau boven het maaiveld bevindt als de voetpaden. Zo worden drempels vermeden en kunnen kinderen op wielrijen (step, fiets, rolstoel,...) eenvoudig en zonder obstakels oversteken.





Brecht (Elke Lamens)



Hardinxveld-Giessendam (Henk van Veen)



Breda (Buromus)



Kortrijk (Ludo Ostijn)



Halle (K&S)



Heist-op-den-Berg (K&S)

Specifiek voor kruispunten zijn volgende maatregelen belangrijk om kinderen veilig en zelfstandig te kunnen laten oversteken:

- Conflictvrij kruispunt: rechtsafslaand gemotoriseerd verkeer is niet mogelijk wanneer fietsers en voetgangers groen hebben.
- Vierkant groen: fietsers en voetgangers hebben groen in alle richtingen, terwijl het gemotoriseerd verkeer rood heeft.

Is de barrièrewerking echter te groot om veilig en zelfstandig te kunnen oversteken, dan is een ongelijkvloerse kruising (brug of tunnel) aangewezen.





## STAPSTENEN NAAR HET (SPEEL)WEEFSEL

Het begrip “stapsteen naar het (speel)weefsel” verdient nadere bepaling en uitleg. We stellen twee kwaliteitscriteria voorop en geven daarna enkele concrete voorbeelden uit verschillende contexten.

### 1. Voldoende veilige verblijfsruimte als basisvoorwaarde:

In de eerste plaats moet de ruimte als een ware verblijfsplek aanvoelen en voldoende veiligheid en geborgenheid bieden t.a.v. verkeer, sociale en fysieke bedreigingen. Naargelang de ruimtelijke context kan de minimale oppervlakte verschillen, maar 4 m<sup>2</sup> is een minimum.

Bij drukke straten **moet er gebufferd worden t.a.v. de straatkant**. Dit betekent dat de ruimtelijke elementen die je voorziet (de combinatie van drie inrichtingselementen, zie punt 2), afstand houden van de straatkant. Of er is een fysieke afscheiding t.a.v. de rijweg, bijv. met groen of niet-beklimbare afscheidingen. De stapsteen moet vorm krijgen in relatie tot de wegcategorie en -frequentie. **Hoe drukker de verbindingsweg, hoe groter de buffering moet zijn** t.a.v. het gemotoriseerd verkeer.

### 2. Combinatie van drie inrichtingselementen:

Een speelse ontmoetingsplek omvat verder **minimaal drie elementen**:

- **Een ‘zitelement’:**  
Een open, kale vlakte volstaat niet. Er moet minimaal één element zijn dat ‘houvast’ biedt aan de gebruikers en dat duidelijk maakt dat de plek bedoeld is om te verblijven, zoals bijvoorbeeld een zitelement, een zitrand, een boom, bloembak, straatmeubilair,...
- **Een ‘belevingselement’:**  
Idealiter speelt het zitelement in op aanwezige landschapskwaliteiten: bijv. een bijzondere boom, een groenvak, een waterelement, een kapelletje, een mooie gevel, een standbeeld,.... Dat zijn belevingselementen. Zit- en groenelementen kunnen gecombineerd worden, zodat dit compacter wordt en het verblijfs- en belevingskarakter elkaar versterken.
- **Een ‘speels element’ als marker:**  
Daarnaast moet het duidelijk zijn dat er op de plek kan en mag gespeeld worden en dat de plek vrij toegankelijk is voor kinderen. Een speelse vormgeving, kleur of tekening markeren dat het een speelplek is. Op gemeentelijk niveau kan er gedacht worden aan een klein logo, kleur, bordje, sticker,.... Dit kan een aanleiding zijn voor een gemeente om een campagne op te zetten om ook private eigenaars bij de uitbouw van een speelweefsel te betrekken. Maar het voorzien van een subtiel speels ruimtelijk element heeft de voorkeur.

Bij het ontwerp worden **deze drie elementen (zitelement, belevingselement en speels element) zo veel mogelijk gecombineerd, zodat een leuke, belevingsvolle plek ontstaat**. De drie elementen spelen op elkaar in en zorgen voor een speelplek met identiteit.

**Meer lezen:** Voor de inrichting kunnen de principes gebruikt worden voor speelse passageplekken: [ksmagazine.org](http://ksmagazine.org), artikel Meer dan een bankje.





**In dikkere straten en verbindingswegen** (bijv. > 300 pae) moet men brede voetpaden voorzien (min. 2 meter, bij geringe wegbreedte eventueel asymmetrisch). Indien dit lastig is door hoge parkeerdruk, kan men minimum om de 80 meter naar die bredere voetpadbreedte gaan. (Kind)voorzieningen (bijv. school, opvang, academie, hobbyplaatsen,...) moeten een breed en autoluw 'voorplein' krijgen. Op echte verbindingswegen moet men – minimum om de 80 meter – streven naar min. 3 meter voetpadbreedte. Die voetpadverbredingen kunnen ook als snelheidsremmers ingezet worden.



Antwerpen (Stad Antwerpen)



Schoolomgeving Sint-Katelijne-Waver



Ook (**nieuwe**) **trage wegen** moeten voldoende breed zijn (2 meter als absoluut minimum) en om de 80 meter een 'houvast' of 'belevingselement' krijgen. Splitsingen en kruispunten van trage wegen verdienen een speelse passageplek.



- **Groene pleintjes:**

Groene straat- en buurtpleintjes zijn evidente plekken om ten toegang tot het (speel)weefsel te creëren. Een gewoon grasveldje is evenwel niet voldoende. Ook hier gelden de kwaliteitscriteria, en moet er een 'zitelement', 'belevingselement' en 'speels element' voorzien worden, liefst gecombineerd.





De ontwerpgids voor luwte-oases kan hierbij veel inspiratie bieden voor het creëren van speelse en belevingsvolle groene pleintjes.

### Kamers maken

#### UITVOERINGSVARIANTEN

##### VEGETATIE



De visuele afscherming wordt gemaakt met beplanting. De vegetatie kan worden afgestemd op de mate van beschutting die wordt gezocht. bv. door rekening te houden met hoogte, dichtheid, soort beplanting, ... Een win-win situatie kan ontstaan wanneer ook vanuit biodiversiteit een keuze wordt gemaakt voor inheemse, gelaaide beplanting, voedselgerichte en eetbare planten.

Vanuit de lokale context kan men ook kiezen voor bepaalde (streekeigen) plantsoorten. In omgevingen met erfgoed werken bepaalde boomsoorten beter (bv. Iellinde), waar in een andere context andere types beter tot hun recht komen (bv. zuilbomen). Vanuit geluid zal een haag, open afsluiting of rij bomen doorgaans nauwelijks geluidafscherming geven.

##### RELIEF



Door met de hoogte te spelen kunnen ook afscheidingen worden gemaakt. Dit kan door een plek te verhogen door bv. bermen rond de plek aan te leggen, maar ook verlagen door bv. een zinkput. Dit zijn relatief eenvoudige ingrepen om invloeden van buitenaf te milderen. Ze zorgen voor een visuele afscheiding, maar ook wat betreft geluidreductie kan het een effectieve ingreep zijn. Andersom kan het verhogen van een plek in bepaalde gevallen ook een afstand met de omgeving creëren. Voor het geluidniveau kan dit echter soms een negatieve impact hebben.

Naast effecten voor de mens zorgt een gradient ook voor meer kans voor spontane plantensoorten en dus biodiversiteit. Echter, niet overal kan zomaar grond

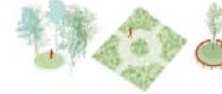
worden verzet. Bermen nemen bijvoorbeeld meer ruimte in beslag. Bij grondverzet dient ook rekening te worden gehouden met bestaande bomen en planten. Door extra grond aan te brengen en teveel druk op bestaande wortels uit te voeren kunnen deze afsterven.

##### GEBOUWDE STRUCTUUR



Beschutting kan ook worden gecreëerd door een artificiële kamer te maken, zoals een pergola of een plek op het water. Deze kamers kunnen vervolgens ook weer worden begroeid of er kan worden gekozen voor natuurlijke materialen, zoals gewoven wilgentakken.

##### INVERSE RUIMTE



Een manier om een ruimte te maken binnen een grotere voorheen niet toegankelijke structuur waardoor er een negatieve ruimte ontstaat. Dit kan bv. door het maaien van paden in hoog gras, een open ruimte in een bos of een zitgelegenheid rond een boom. Zie gewild gras in het *Grassplan Antwerpen* voor tips over extensief maai-beheer.

##### ZUKAMER



Lange, een grotere lijninfrastructuur. Kunnen in kleine versprengen van de wand zijkamers of nisjes met bankjes worden gemaakt. Dit kan een aangename beschutte plek zijn om te rusten tijdens een wandeling

### Oppervlakken openbreken

#### AKOESTISCHE EN BIODIVERSE WANDEN



Wanden kunnen een zeer effectief middel zijn voor het visueel afschermen en afschermen van geluid. Een kale wand heeft echter over het algemeen een lage belevingswaarde. Met aanpassing van het materiaal en een goede inpassing kan hier creatief mee worden omgegaan. Bijvoorbeeld door het begroeien of een uitvoering met substraat kunnen bijdragen aan het groene karakter van een plek.

Gevelgebonden vegetatie (zoals groenassetten aan een wand) werken voor het geluid het meest efficiënt. De uitvoering hiervan is technisch duurder en minder duurzaam vanwege het intensieve onderhoud dat het behoeft.

Bij niet-poruze oppervlakken dient worden opgetit voor de reflectie van het geluid, die versterkend kan werken in een gesloten omgeving.

#### WORPELIJCHHEID



Een variatie aan structuur op een plek is gunstig voor het geluidsklimaat. Zo kan halfverharding zoals in de tuin- en klimaatstraten de echolende werking van een niet-poruze straten reeds deels mitigeren. Echter is volledig ontharden van weinig betreden zones aan te raden. Gezinspaden vaak sterk vertrapveld zijn en hun geluidreducerende bodemeffect verliezen, is hiervoor alternatieven zoeken een vereiste. Hoeveel verharde paden de toegankelijkheid waarborgen, zijn ook volwaardige, duurzame alternatieven mogelijk. Een pad in losse materialen beschermt de bodem, onder-

drukt ongewenst vegetatie en dempt het geluid van de gebruiker. Bij de keuze voor knisperende materialen als lavasteen kan in bepaalde settingen zoals op een begraafplaats zelfs een zacht, tjiërend maskerend geluid bekomen worden. Houtsnippers zorgen anderszits voor biodiversiteitsbijdragen en betere demping van wandgeluiden. Een aarden pad heeft niet het storende wandgeluid van verharding, maar heeft ook slechts beperkte geluidsabsorberende of dempende vermogens.

#### TUDELIIK WATER



Het optrekken van verharding zorgt voor nieuwe kansen voor water. Infiltratie, bufferscapaciteit en groenvoorzieningen gaan hand in hand. Een luwte-oase dient ook als spons in verharde omgevingen. Zo kunnen er plekken worden gemaakt waar het water makkelijk kan infiltreren of tijdelijk kan worden opgestagen om vervolgens later te worden afgevoerd of verdampt. Wat dacht je van de regenpijpen van de buurtbewoners aan te sluiten op de wali in de luwte-oase?

(Uit de Ontwerpgids voor 'luwte-oases')

### Toegankelijk braakliggend perceel, bosje of veld:

In uitgestrekte landelijke gebieden zal men vooral aan informele stapstenen moeten denken: bijv. een gracht, bosje, klimwilg,... Het moet evenwel duidelijk zijn dat er op die plekken mag worden gespeeld. Gemeentes zouden kunnen denken aan een logo, speelheld-figuurtje, een 'poort', een speelpakket,... Het kan interessant zijn om na te denken hoe de gemeente een campagne kan opzetten gericht naar private eigenaars.



Subtiële ingang naar een informeel terrein



Duidelijke communicatie m.b.t. toegankelijkheid met een mascotte



**Schatkaart**  
 24/02/2018  
 De Schatkaart is een interactieve kaart voor kinderen die hen helpt om de natuur te ontdekken. Het is een kaart met een interactieve kaart die hen helpt om de natuur te ontdekken. Het is een kaart met een interactieve kaart die hen helpt om de natuur te ontdekken. Het is een kaart met een interactieve kaart die hen helpt om de natuur te ontdekken.



Informele speelruimtes in kaart (wildebras.org)



## EEN KWALITATIEVE SPEELPLEK VAN MINSTENS 800 M<sup>2</sup>

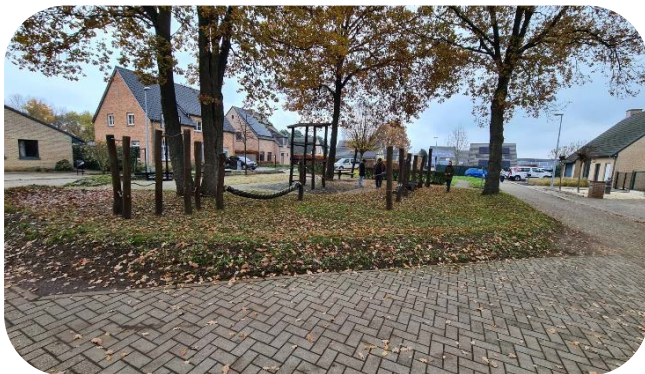
In de vuistregels wordt minstens 800 m<sup>2</sup> vooropgesteld voor een buurtspeelplek. Maar welke ruimte(s) reken je mee in de oppervlakte en wat zijn kwaliteitscriteria voor een goede speelplek?

### 1. Een buurtspeelplek is minstens 800 m<sup>2</sup> groot

Een 'kwalitatieve speelplek', waarvan sprake in de vuistregels, is een ruimte die een kern heeft waar kinderen eerste gebruiker zijn. De speelplek omvat dus een formele (speel)ruimte voor kinderen. Maar dit kan eventueel uitgebreid worden met zones waar kinderen medegebruiker zijn, zoals

- een grasveldje dat als trap- of speelveld kan dienen
- een pleintje waarop veilig gespeeld en verbleven kan worden
- een bosje met speelkwaliteiten
- een toegankelijk sportveldje
- een kwalitatief woonerf waar op straat kan gespeeld worden (exclusief oppervlakte voorbehouden voor parkeren)
- een groenzone met wadi of waterinfiltratievoorziening
- ...

De voorwaarde is evenwel dat het duidelijk is dat er kan en mag gespeeld worden. Het moet een veilige en aangename ruimte zijn en je moet er op een of andere manier aan kunnen zien dat kinderen en jongeren er welkom zijn. Onder die voorwaarden kunnen dit soort zones met medegebruik meegeteld worden om tot de vooropgestelde 800 m<sup>2</sup> te komen voor een buurt.



Een autoluw doodlopend woonerf of wadi maken integraal deel uit van het speelterrein.



Door slim paaltjes te plaatsen, wordt de speelruimte meer dan verdubbeld.





Met een beschikbare oppervlakte van **800 m<sup>2</sup>** kan een terrein **écht op schaalniveau van een buurt functioneren**. Speelterreinen **kleiner dan 800 m<sup>2</sup>** bestaan **natuurlijk ook én ze zijn zinvol**: ze functioneren dan in principe op een lager schaalniveau en eerder als 'stapstenen' (ze bedienen slechts de omringende woningen). Enkel indien het speelweefsel-netwerk in een buurt heel coherent is en alle plekken veilig verbonden zijn, kan men ze combineren om tot de vooropgestelde 800 m<sup>2</sup> te komen.

Zoals in de vuistregel zelf aangegeven, kan de situatie verschillen in bestaande wijken, grote of kleine woonontwikkelingen. De vuistregel geeft een **streefcijfer** mee, dat ruimte laat voor een gebiedsgerichte benadering.

## 2. Een kwalitatief speelterrein is slim ingeplant in de omgeving

De ligging en inplanting van een terrein binnen de woonbuurt is de meest essentiële kwaliteit en voorwaarde voor een goed functionerende speelplek.

Een betekenisvol speelterrein heeft een goede relatie met de directe omgeving:

- Het ligt op een kruispunt in het weefsel (het is een plek waar je langs komt).
- Er zijn linken met het zachte netwerk en / of met gemeenschapsvoorzieningen.
- Er is aandacht voor buffering naar de aanliggende woningen, wegen of voorzieningen toe.

Bij nieuwe woonontwikkelingen moeten speelplekken dus zo veel mogelijk centraal of nabij zachte netwerken worden ingeplant.



Een slimme inplanting van speelruimte aanliggend aan een traag netwerk (links) en/of centraal in een woonontwikkeling (rechts)

## 3. Een kwalitatief speelterrein biedt een breed gamma van spelvormen aan

'Spelen' is een essentiële manier van kinderen om in de wereld te staan en de wereld gaandeweg te verkennen. Spelen is dus niet zomaar te herleiden tot 'vermaak en ontspanning', speelruimte gaat over méér dan schommelen en zwieren. 'Spelen' is een ruim begrip, dat veel kan omvatten. Een kwalitatieve speelruimte ondersteunt een **diversiteit aan spelvormen**:

- **Creatieve spelvormen (o.a. fantasiespel en constructiespel):**  
Bij 'creatief' spel geven kinderen zelf vorm aan hun wereld. Denk maar aan fantasiespel, waarbij kinderen verhalen verzinnen en 'doen alsof', van huisje spelen, of zeerover of.... Ook constructiespel is zo'n creatieve spelvorm: Kinderen bouwen, knutselen, prutsen, ... ze bouwen hun schuilhut of graven een diepe put, ...
- **Explorierend spel:**  
Kinderen ontdekken de wereld (de natuur) rondom op hun eigen speelse wijze. Ze krijgen de kans om hun omgeving naar hun hand te zetten en op de proef te stellen, om dingen te ontdekken en zich te verliezen in een rijke omgeving.
- **Bewegingsspel:**  
Fysieke activiteit en 'wild spel' dient ook kansen te krijgen in een goede speelruimte. Je kunt er sportachtig spel doen en ook fysieke uitdagingen opzoeken. In een beweegvriendelijke omgeving wordt een kind gestimuleerd en uitgedaagd om verschillende types bewegingen te ondernemen of te oefenen.





- **Rustig en receptief spel:**  
Kinderen vragen dikwijls expliciet naar aangename 'rustplekken' om zich terug te trekken of zichtplekken waarop ze hun omgeving kunnen observeren.  
Een goed speelterrein heeft ook een sfeer van **geborgenheid**. Al is het een eerder abstract begrip, het kan ruimtelijk geconcretiseerd worden. Denk aan:
  - **Kleinschaligheid:** Het totale terrein mag groot aanvoelen, toch voel je als gebruiker dat de zones op je maat zijn. Een goed speelterrein heeft hoekjes en kantjes, de maatvoering is nergens groter dan nodig,...
  - **Weloverwogen oriëntatie:** zon en schaduw zijn beide aanwezig op het terrein.
  - **Intimiteit:** de plekken zijn gezellig, ze bieden ruggensteun én uitzicht, ze nodigen waar het kan uit tot rust. Kinderen kunnen er hun eigen tempo in ontwikkelen, ...
  - Speelruimte biedt kans tot **verbergen én tegelijk tot gezien worden**. Je mag niet het hele terrein kunnen overzien vanop 1 plek. Tegelijk kunnen er ook 'showplekken' zijn, waar je jezelf kan laten zien.
- **Risicovol spel:**  
Een goed speelterrein heeft aandacht voor risicovol spel. Immers: speelruimte met een eenzijdige aandacht voor veiligheid kan nóóit kwaliteitsvol zijn! Kinderen moeten leren omgaan met risico's. Zo verleggen ze grenzen en kunnen ze groeien.

Op een kwalitatief terrein is er ruimte voor al deze spelvormen. Of verschillende terreinen zijn hier complementair in.

#### 4. Goede speelruimte biedt kansen aan 'alle kinderen'

De doelgroep 'jeugd' is breed. Met de inrichting en uitrusting kun je inspelen op noden van specifieke doelgroepen:

- Er is een diversiteit aan leeftijdsgroepen: kleine kinderen, grotere kinderen, tieners,... Maar een speelruimte hoeft daarom niet noodzakelijk ingericht te worden in leeftijdshokjes! Ze moet wel aantrekkelijk en bruikbaar zijn voor alle leeftijdsgroepen, ook volwassenen.
- Let er op dat een inrichting niet te eenzijdig op maat is van jongens. Op dergelijke plekken worden meisjes te gemakkelijk verwezen naar de rand van de speelruimte. **Meisjes** waarderen een goed gevarieerde en landschappelijke speelplek, met plaats voor zitten, ontmoeting en beschutting, avontuurlijke speelplekken, speelgroen en water, fantasie, verlichting en diverse materialen.  
Lees hierover meer in onze publicatie Meisjes en de publieke ruimte.
- Een goede inrichting ziet **kinderen met een beperking** niet over het hoofd. Elk speelterrein kan daar op een basale manier op inspelen: kinderen met een beperking moeten met een toegankelijk hoofdpad tot in elke zone van een speelterrein kunnen komen, er moet aandacht zijn voor alle zintuigen, er moet voor elk niveau een bereikbaar doel én uitdaging zijn,...  
Lees hierover meer in ksmagazine.org, artikel 10 principes voor realisatie van inclusieve en toegankelijke speelruimte.

#### 5. Via een integraal landschapsontwerp kom je tot een kwaliteitsvolle speelplek

Een kwalitatief terrein vertrekt vanuit een overwogen basisontwerp en komt in verschillende stappen tot stand. Als eerste stap teken je een zoneringsplan uit dat het speelterrein opdeelt in verschillende deelzones. Die variatie aan zones maak je vervolgens concreet met behulp van reliëf, water en groenvoorzieningen. Het plaatsen van speeltoestellen vormt pas de laatste stap.



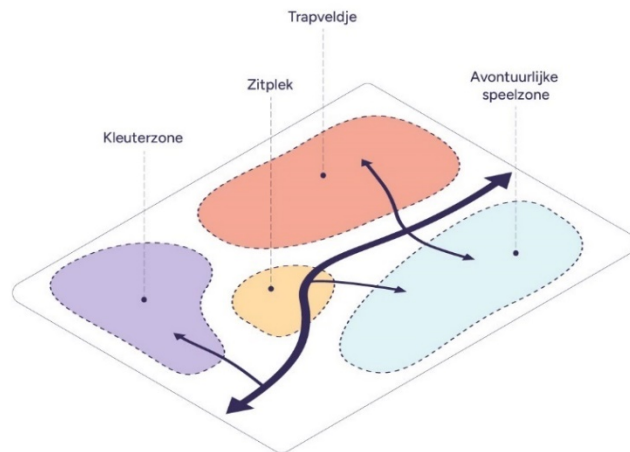


Kwalitatieve speelruimte met weloverwogen zonering, niveauverschillen en grondwerken, divers groen (speelgroen, schermgroen, kijkgroen). Speeltoestellen zijn geïntegreerd in het landschap en maken een ruimte af.

### Stap 1: Vertrek vanuit een basisontwerp en zoneringsplan:

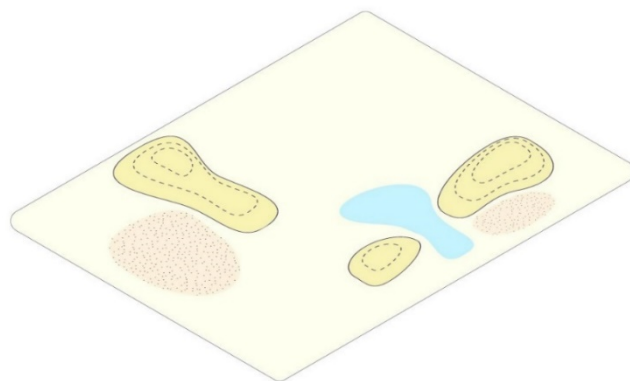
Een speelterrein mag nooit zomaar één vlak veld zijn. Het moet een ordening, een structuur krijgen. Dat bereik je door zonering. Zonering is als het ware het maken van 'tuinkamers', met daartussenin goed doordachte **looptlijnen**. Op die manier geef je de ruimte een kwaliteitsvolle basisstructuur.

Met zo'n 'vlekkenplan' als uitgangspunt kan vervolgens de precieze inrichting vorm krijgen. Die inrichting maakt het plaatje af: het is daarbij de bedoeling dat elke zone kans biedt tot andere spelvormen.



### Stap 2: Met grondwerken concretiseer je de basis van een basisontwerp:

- De **padenstructuur** zorgt voor ontsluiting van de zones (ook voor kinderen met een fysieke beperking), en definieert tegelijk de vorm van de deelzones.
- Vermijd een volledig vlak speelterrein. **Niveauverschillen** zijn onontbeerlijk op een goed speelterrein. Ze bieden speelkansen én helpen de ruimte indelen. Op een terrein van minstens 800 m<sup>2</sup> kunnen zelfs niveauverschillen aanwezig zijn die groter zijn dan manhoogte. Weet dat elk heuveltje – hoe klein ook – voor kinderen speelse aanleidingen biedt. Denk ook aan hellingen, opstapjes, keermuurtjes,... Er zijn tal van mogelijkheden om niveauverschillen te creëren.
- Door middel van grondwerken zorg je voor **verschillende soorten bodembedekking**. Een goed speelterrein zal in de regel minstens drie verschillende bodembedekkingen hebben. Elke bodembedekking biedt namelijk andere speelkansen. Het is dus zeker niet enkel te doen om de valbodem i.f.v. speeltoestellen.
- Speelkansen met **water** vormen een troef. Water biedt schitterende speelkansen, ook als het héél ondiep is. In de toekomst zullen méér en méér publieke plekken opduiken die een combinatie moeten bieden van wadi en speelruimte.

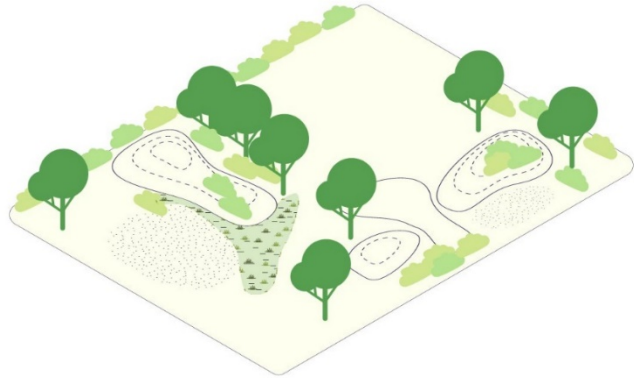


### Stap 3: Groenvoorzieningen en speelnatuur voor een gevarieerd speels landschap

Groen, dat is: klimbomen, verstopstruiken, bloemenweiden, dieren vinden in het gras,... Deze elementen maken onlosmakelijk deel uit van speelse ruimte. Groen kan je inzetten op verschillende manieren:



- **Speelgroen:** Groen op zich biedt avontuurlijke speelkansen. Denk maar aan verstoppertje, kamp bouwen, eikenbladen gebruiken als betaalmiddel,... Spelen in het groen is een evidente nood voor kinderen.
- **Schermgroen:** Met groen creëer je kamers, maak je geborgenheid én verscheidenheid. Groen heeft een scherm-effect. Een belangrijk aandachtspunt: gebruik groen niet enkel in de rand van de speelruimte.
- **Kijkgroen:** Groen is mooi, en kinderen waarderen dat. 'Kijkgroen' kan dus zeker deel uitmaken van een speelse plek. Zo zijn zelfs bloemen een zinvolle keuze voor speelruimte.



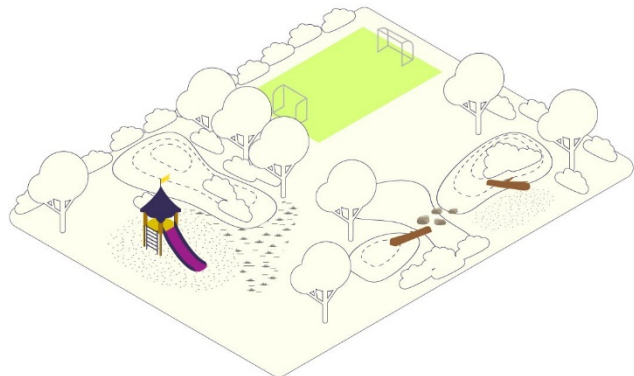
Op een kwalitatief speelterrein zijn al deze vormen van groen in zekere mate aanwezig.

#### Stap 4: Weloverwogen speeltoestellen als kers op de taart:

Speeltoestellen maken het speelterrein af. Ze zijn vaak ook de motivatie van gezinnen om naar een speelplek te trekken. Maar de basisinrichting van het terrein (het speels landschap met paden, reliëf en groen) is wel steeds de basis. Daarin krijgen de speeltoestellen een doordachte plek. De waarde van een speeltoestel komt immers maar tot zijn recht als het in een kwalitatief speellandschap is ingeplant. Een uitkijkelement op een heuvel is dubbel zo hoog. Een stapsteen in een ondiepe plas dubbel zo avontuurlijk, een bankje in een rustig hoekje extra geborgen.

Een speelterrein wordt niet beter met méér speeltoestellen. Heb daarom eerst aandacht voor het landschap (de inrichting), zo krijgen de speeltoestellen (de uitrusting) een waardige plek in een speels kader.

Bij de keuze van toestellen staat de diversiteit voorop: voor jong en oud, voor klein en groot, voor meisjes en jongens, voor actief en rustig spel, voor verschillende types beweging en evenwicht, voor ruige avontuurlijke én ook meer klassieke gezinnen, voor jeugd zonder én met beperking,...



*Speeltoestellen als onderdeel van een ontwerp. De toestellen komen pas echt tot hun recht door hun plaats in het landschap.*