

03 Reuzenkaart

De techniek

Kinderen (vanaf ca. 8 à 10 jaar) **zitten rond een grote kaart, luchtfoto of plan van hun wijk**. Ze duiden **plekken** en **routes** aan waar ze regelmatig komen en ze vertellen over de **activiteiten** die ze er doen.

Op die manier **evalueren** ze de bestaande ruimte en geven ze indicaties voor het **programma van eisen**. Deze techniek is dus bruikbaar in de **vroege fases van een ruimtelijk project**. Een **belangrijke voorwaarde is dat de kinderen de plekken goed kennen**, zodat ze de kaart of luchtfoto goed begrijpen. Zeker op jonge leeftijd (jonger dan 8 jaar) moeten ze zelf in de wijk wonen om het plan voldoende te kunnen

begrijpen. Bij tieners en jongeren kan men dit ook op stadsniveau toepassen.

De techniek kan tevens gebruikt worden om een **voontwerp** te bespreken, later in het proces. De reuzenkaart is dan niet een plan van de bestaande toestand, maar van een **gewenste toestand**. Dit vergt een eigen aanpak die getypeerd kan worden als **'Kruip in het ontwerp'** (zie verder binnen deze techniek, bij 'Varianten' en het bijhorende stappenplan binnen het onderdeel 'De sessie uitvoeren'). Belangrijk is dan wel dat het voontwerp niet te complex is voor kinderen en voldoende aansluit bij de bestaande toestand.

Kinderen duiden in deelgroepjes plekken en routes aan op een 'reuzenkaart' (15)



Varianten

Op deze techniek zijn heel wat **varianten**:

> Routekaart/touwtjeskaart

Bij een 'routekaart' tekenen kinderen hun gebruiksroutes op een plan. Op een 'touwtjeskaart' gebeurt dit door middel van speldjes die op de kaart worden geprikt (aanduiding van plekken) en die vervolgens worden verbonden door touwtjes (routes). Sommige kinderen vinden dit prutsen echt leuk; maar andere kinderen hebben er al snel genoeg van. De ervaring leert dat dit, globaal genomen, niet echt een meerwaarde is. Beter tekent men de routes gewoon in op het plan.



Routekaarten in Delft en Antwerpen

> Ballonnenkaart

Ook in een feestelijke setting (wijkfeest, opening van een infrastructuur, feest jeugdbeweging,...) kan een reuzenkaart werken. Er wordt dan best iets aantrekkelijks voor kinderen voorzien. Anders oogt zo'n reuzenkaart een beetje saai. Een voorbeeld is het prikken van heliumballonnen op de plekken die becommentarieerd worden.



Ballonnenkaart tijdens het cultureel evenement BRXLBRAVO (Urban Survival Kids)

> Invulkaart

Hier wordt niet echt met een 'reuzenkaart' gewerkt. Elk kind krijgt een apart plannetje, met daarbij een geschreven vragenlijst. Dit is dus een individuele opdracht (zie ook de techniek 'Invulbladen'). Indien men een groot aantal routes van kinderen precies in kaart wil brengen, is dit aan te bevelen. Bij meer dan acht kinderen wordt een collectieve reuzenkaart immers niet meer precies leesbaar. Het voordeel van een collectieve kaart is dan weer dat de patronen op het moment zelf onmiddellijk zichtbaar zijn. De sessiebegeleider kan daar direct op inspelen, waardoor een groeps gesprek mogelijk wordt.

> Digitale reuzenkaart

Een reuzenkaart kan ook een digitale vorm aannemen. Er bestaan een aantal experimenten hierrond:

- Urban survival kids / karakol (Yota! / JES): www.karakol.be
- Met Google Maps zélf kan iedereen collectieve kaarten maken (via de functie 'mijn kaarten')

Zo een digitale reuzenkaart kan echter nooit een sessie helemaal vervangen. Kinderen worden best begeleid bij het invullen van commentaren op de reuzenkaart. Anders krijgt men veel spontane reacties die wellicht een beeld geven van de ruimtebeleving van kinderen, maar die niet altijd relevant zijn voor het planningsproces.



1. Waar woon je? Duid met een rode stip op de kaart aan waar je woont. Als jouw straat er niet opstaat, schrijf dan hiernaast de naam van de straat:
2. In blauw is de school aangeduid. Hoe ga je naar school? (Kleur hieronder het bolletje dat juist is voor jou)
 - meestal te voet
 - meestal met de fiets
 - meestal met de auto of bus
 Duid met een blauwe lijn de weg aan van huis (of de plaats waar je uit auto of bus stapt) naar school.
3. Waar is de straat waar ik het meeste speel? Kleur hieronder het bolletje dat juist voor jou is:
 - ik speel bijna nooit op straat of op het voetpad: Dan moet je niets aanduiden.
 - ik speel alleen op het voetpad: Duid met een groene lijn de straat aan waar je het meeste speelt.
 - ik speel ook op de straat zelf: Duid met een groene lijn de straat aan waar je het meeste speelt.
4. Vul in: Ik ga vaak te voet en met de fiets naar en naar Duid met een oranje stip die plekken aan. Duid met een oranje lijn aan de weg die je van thuis neemt om er te komen.

Invulkaart gebruikt voor het in kaart brengen van routes in de Brugsepoort' (16)



Experiment met eerste digitale kaart op BRXLBRAVO (Urban Survival Kids).

> Ganzenbordkaart

Aan de reuzenkaart kan men ook een spelelement koppelen: bijv. een ganzenbordspel waarbij kinderen muntjes moeten verzamelen of een eindpunt moeten bereiken. Telkens de kinderen op een bepaalde plek komen op de kaart, vertellen ze over de plek. Let er echter op dat het spelelement niet de bovenhand neemt. Dan hebben de kinderen minder zin in het gesprek omdat dit de voortgang van het spel vertraagt (zie ook de techniek 'Gezelschapsspel').



Ganzenbord op het grondplan van de Brugsepoort. In elk park of plein liggen muntjes, die kinderen moeten verzamelen. Bij elk van deze publieke ruimtes vindt er een gesprek plaats over de ruimte. (3)

> Kruipt in het voorontwerp

De techniek van de reuzenkaart kan tevens gebruikt worden om een voorontwerp te bespreken. De reuzenkaart is dan niet een plan van de bestaande toestand, maar van een gewenste toestand. Dit stelt wel enkele randvoorwaarden aan het plan:

- Het plan moet voor leken goed 'leesbaar' zijn en mag niet te complex zijn.
- Er moeten voldoende elementen van de bestaande toestand als aanknopingspunten aanwezig zijn: het nieuwe ontwerp wordt, als het ware, in een plan van de bestaande toestand ingeplakt.
- Er worden best ook sfeerbeelden, perspectieftekeningen of digitale 3D-simulaties weergegeven die verwijzen naar de plekken.

De aanpak voor een voorontwerp zal bovendien verschillen. Voor deze variant wordt een eigen stappenplan voorgesteld (zie verder binnen deze techniek, onderdeel 'De sessie uitvoeren').



Kinderen beelden zich in hoe de geplande ruimte er zal uitzien (2)



Kinderen vertellen, met hulp van een reuzenkaart, over hun wijk tijdens een wijkfeest. Zij gaan ook na wat er zal veranderen door de plannen (3).

Aanpak

1. Voorbereiding

> Aanmaken van een basiskaart

Een goede basiskaart is heel belangrijk, zodat kinderen er zich voldoende in kunnen herkennen. Idealiter omvat de basiskaart de volgende **technische kenmerken**:

- Min. formaat A2, liefst nog groter
- Combinatie van een luchtfoto van de wijk, met ook aanduidingen van straatnamen.
- De kaart is het best in zwart-wit en niet te donker afgedrukt, zodat het gemakkelijk is om er op te schrijven.

De **dienst ruimtelijke planning of GIS van de gemeente** zou dergelijke kaart moeten kunnen aanleveren.

Voor digitale kaarten en luchtfoto's, kan je ook zelf volgende **websites** raadplegen:
www.google.be/maps (kies voor de combinatie van luchtfoto met straatnamen)
www.bing.be/maps (interessant zijn de functies 'Bird's eye', 'enable tilt')
www.agiv.be (> knop 'diensten' > 'geo-vlaanderen' > 'kleurenortho')

In noodgevallen kan je ook gewoon met een gedrukte wegenkaart werken. Zeker in dat geval kan het nuttig zijn om **foto's van herkenningspunten bij te voegen**. Zo kunnen de kinderen zich beter oriënteren op de kaart. Duid in elk geval enkele belangrijke plaatsen aan, zoals bijv. de scholen, grote parken en pleinen,...



Stratenplan met foto's van herkenningspunten (15)

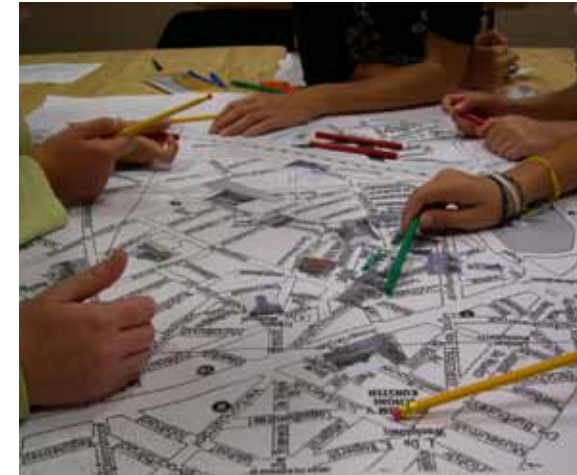
Indien je vooral op routes wil focussen en een **'touwjeskaart'** wil maken, moet je zorgen voor een goede ondergrond (kurk, dik karton, piepschuim, schuimkarton, foam,...), zodat men er gemakkelijk speldjes in kan prikken.

> Opmaak van een vragen- en opdrachtenlijst

Denk vooraf goed na wat je precies van kinderen wil weten.

In grote lijnen gaat het om de **'9 kernvragen om te stellen aan kinderen'** (zie: Deel 1: Richtlijn 7 en ook hieronder geconcretiseerd in het 'stappenplan').

Er kunnen ook **specifieke vragen** worden toegevoegd, in overleg met de ontwerpers, projectleider of beleidsmakers.



Aanduiden van gebruiksplekken en -routes om het bestaande speelruimtetweefsel in de Brederodewijk in kaart te brengen (15)

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).

Er zijn **2 versies van het stappenplan, afhankelijk van het moment in het besluitvormingsproces** waarop de techniek wordt ingezet. De vragen die men stelt aan de kinderen zullen immers variëren naargelang het gaat om
 (1) een plan van de bestaande toestand
 (2) een plan van de gewenste toestand (voorontwerp)

Stappenplan Versie 1: EVALUATIE VAN DE BESTAANDE TOESTAND

> Stap 1: Verdeling in groepjes en opdrachtformulering:

Verdeel de groep kinderen in deelgroepjes van 3 tot 6 kinderen. Idealiter is er minstens 1 begeleider per deelgroepje.

> Stap 2: Opdrachtformulering

Leg de opdracht kort uit:

"Dit is een kaart van jullie wijk. We zullen hierop allerlei dingen aanduiden: de plek waar je woont, de leuke en minder leuke plekken, de wegen die je het meeste gebruikt, ... Zo zullen de ontwerpers te weten komen hoe jullie in de wijk bewegen, waar jullie het meeste komen, ..."

> Stap 3: Kinderen vertrouwd maken met het basisplan:

- Vraag aan de kinderen om referentiepunten aan te duiden: de plaats waar ze wonen (met een zwarte stip), de locatie van de school (met blauw omlijnen)
- Overloop vervolgens nog een aantal andere belangrijke herkenningspunten (eventueel op basis van de opgekleefde foto's): een grote weg, een belangrijk gebouw, een zeer herkenbare of centrale plek,...



Stappenplan Versie 2: EVALUATIE VAN EEN VOORONTWERP

> Stap 2: Opdrachtformulering

Leg de opdracht kort uit:

"Dit is een kaart van jullie wijk die de ontwerpers hebben gemaakt. We zullen deze kaart eerst proberen te begrijpen en uitleggen wat er zal veranderen in de wijk. Daarna zullen jullie aanduiden wat er goed en minder goed is aan wat de ontwerpers hebben getekend."

> Stap 3 (extra): Toelichting van de belangrijkste elementen en ideeën uit het ontwerp

Nadat de kinderen vertrouwd zijn met de basiskaart, moeten de belangrijkste ontwerpelementen één voor één worden toegelicht. Bij voorkeur wordt hier per plek gewerkt met perspectiefschetsen, sfeerbeelden of 3D-simulaties. De principes van Deel 1: 'Richtlijn 6: Leg alles zo duidelijk mogelijk uit', zijn hiervoor bruikbaar. Voor dit onderdeel kunnen nog extra technieken worden ingezet: 'Plan uitzetten op het terrein', 'Geleide wandeling',...

Stappenplan Versie 1: EVALUATIE VAN DE BESTAANDE TOESTAND

> Stap 4: De opdrachten

Indien het gaat om een evaluatie van de bestaande toestand, zijn er 4 opdrachten (zie ook: Deel 1: Richtlijn 7: '5 kernvragen om aan kinderen te stellen in de beginfase').

De 'echte', concreet uit te voeren opdrachten staan hieronder:

1. Duid met een groene stip de plek(ken) aan waar jullie dikwijls komen en die jullie goed vinden: een speelplek, een pleintje, een park,...
2. Duid met een rode stip de plek(ken) aan in jullie wijk die jullie niet leuk vinden.
3. Welke weg(en) gebruiken jullie het meest?
Duid met een blauwe lijn de weg die je neemt naar school. Schrijf erbij hoe je daar naartoe gaat: 'met auto', 'fiets', 'te voet', 'met step',...
Duid met een groene lijn de weg die je het meeste neemt naar de speel- of ontmoetingsplekken. Schrijf erbij hoe je daar naartoe gaat: 'met auto', 'fiets', 'te voet', 'met step',...
4. Wat zou moeten veranderen en verbeteren in de wijk? Moet er wel iets veranderen? Duid de plekken aan en schrijf er voorstellen bij.

Deze vier opdrachten kunnen telkens verfijnd worden met bijvragen of kleinere opdrachten.

Stappenplan Versie 2: EVALUATIE VAN EEN VOORONTWERP

> Stap 4: De opdrachten

Indien het gaat om een evaluatie van een (voor)ontwerp, zijn er 4 opdrachten (zie ook: Deel 1: Richtlijn 7: '4 kernvragen om aan kinderen te stellen bij toetsing van een voorontwerp').

De 'echte', concreet uit te voeren opdrachten staan hieronder:

1. Omcirkel met een groene lijn wat er goed is in het plan.
2. Omcirkel met een oranje lijn wat er niet goed is in het plan.
3. Schrijf op het plan wat er nog moet bijkomen. Doe dit op de meest geschikte plek.
4. Omcirkel met een dikke rode lijn (misschien over de oranje lijn heen) wat er beslist nog moet veranderen in het plan.

Deze vier opdrachten kunnen telkens verfijnd worden met bijvragen of kleinere opdrachten.

Afsluitend kunnen nog algemene vragen worden gesteld:

- Is de ontwerper goed bezig?
- Mag de ontwerper verder gaan op de manier waarop hij bezig is?

Vergeet geen foto te nemen van de bewerkte reuzenkaarten. Dit is handig voor het verslag.

3. Gegevensverwerking en verslag

De bewerkte reuzenkaart met commentaren en aanduidingen van kinderen is op zich een belangrijk onderdeel van het verslag. De **foto's van de bewerkte reuzenkaarten** kunnen – minstens in bijlage – worden bijgevoegd. Maar daarnaast zijn de **nota's en het verslag van de verschillende groeps gesprekken** evenzeer belangrijk. Kinderen zeggen immers vaak veel meer dan wat ze opschrijven.

Vanaf ca. 3 deelgroepjes zal zich de nood stellen aan **synthesekaarten**, zodat de resultaten in één oogopslag kunnen afgelezen worden. Er zijn drie belangrijke synthesekaarten:



De belangrijkste gebruiksroutes komen in beeld op de verbindingskaart (9)

> Een synthesekaart van gebruiksroutes

Bij opmaak van deze synthesekaart kan men de dikte van een lijn afhankelijk maken van het aantal kinderen dat het wegsegment als belangrijke route heeft aangeduid. In een computertekenprogramma is de lijndikte instelbaar. Dit vraagt wat verwerking, maar op die manier springen belangrijke 'kindroutes' naar voren.

> Een knelpunten- en potentiekaart

Deze kaart geeft een synthesebeeld van de evaluatie van de bestaande ruimte door kinderen (Zie ook: Deel 1: Richtlijn 9: 'Maak werk van gegevensverwerking en een (visueel) syntheseverslag').

> Synthesekaart 'Evaluatie van het (voor)ontwerp'

Deze kaart geeft een synthesebeeld van de evaluatie van het voorontwerp of ontwerp (Zie ook Deel 1: Richtlijn 9: 'Maak werk van gegevensverwerking en een (visueel) syntheseverslag').

Wanneer de techniek 'reuzenkaart' inzetten?

Tijdstip in proces	<ul style="list-style-type: none"> - Bij opmaak van de projectdefinitie en het programma van eisen - In de vroege voorontwerpfase - Bij toetsing van een voorontwerp
Type ruimtelijk project	<ul style="list-style-type: none"> - Toepasbaar voor verschillende types ruimtelijke projecten. De voorwaarde is dat de plannen goed leesbaar zijn en dat de kinderen voldoende vertrouwd zijn met het terrein.
Type publiek en setting	<ul style="list-style-type: none"> - De techniek is toepasbaar in vele settings en met vele types kinderen. Dit is wel een wat moeilijkere oefening, die best met iets oudere kinderen (bijv. vanaf 8 tot 10 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. - Zelfs in een feestsetting (bijv. wijkfeest, speelstraten,...) kan men met een reuzenkaart aanwezig zijn. Dan zijn evenwel blikvangers of aantrekkingspolen aangewezen (zie bijv. de 'ballonnenkaart').
Locatie	<ul style="list-style-type: none"> - Binnen (dicht bij het terrein) - Kan ook op het terrein (zorg dan voor voldoende beschutting).
Aantal begeleiders	<ul style="list-style-type: none"> - Minstens 1 begeleider per 6 kinderen. - Bij voorkeur nog een extra observator per 6 kinderen.
Tijdsduur	<ul style="list-style-type: none"> - Voorbereiding: Min. 1 dag. - Uitvoering sessie: ca. 1u. - Opmaak verslag: Min. een halve tot een gehele dag voor de verwerking van 1 sessie met een 25-tal kinderen. Indien je ook synthesekaarten wil maken, dan reken je daar best nog 1 dag bij.
Benodigde materialen en budget	<ul style="list-style-type: none"> - Reuzenplannen, reuzenkleurenfoto's (min. A2): de afdrukkosten hiervan kunnen oplopen - Touwtjes, stickertjes,... - Schrijfgerei - Wegenatlas of stratenplan met register voor begeleiders - Foto toestel (om op het einde van de sessie foto's te nemen van de bewerkte reuzenkaarten) - Indien in feestsetting: Attracties: heliumbalonnen, pin's,...
Combineerbaar met...	<ul style="list-style-type: none"> - Goed combineerbaar met andere technieken. - Ideaal als overgang van terreinverkenning naar meer ontwerpgerichte technieken ('Binnen- en Buitenmaquettes', 'Collages',...).